





Legende

7

Der Nebel

A1

Diese Legende besteht aus 21 Karten: A1, A2, A3, B, "Am Bauernhof 1-2", "Ein Fest zu Ehren des Prinzen", "Thorald's Heimkehr", "Mondseehexe", "Der Dank der Hexe", "Begegnung im Turm 1-2", "Befreiung der Steppe 1-2", "Tanghorn-Gor 1-2-3", "Der Grau-Skral 1-2", "Der Schattenhüptling", N.

Und wieder ging ein ereignisloser Tag in Andor zu Ende. Die Helden saßen im Thronsaal der Rietburg und mussten bereits zum 100. Mal den Geschichten von Prinz Thorald lauschen, von denen sie wussten, dass sie sich niemals so zugetragen hatten. Insgeheim sehnten sie sich ein neues Abenteuer herbei. Doch wie man so schön sagt: man sollte vorsichtig sein, was man sich wünscht. Denn plötzlich stürmte ein Diener in den Saal und rief: "Vor der Burg stehen zwei Herolde! Einer gesandt von Reka aus dem wachsamem Wald und ein Bote von den Bauernhöfen im Osten!" Die Helden spitzten die Ohren - das klang vielversprechend"

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen der der Checkliste aus, bis auf Punkt "Nebelplättchen".

Legt die Nebelplättchen neben dem Spielplan bereit. Sortiert das Plättchen mit Reka aus und nimmt es aus dem Spiel.

Hinweis: Ihr dürft in dieser Legende keine Fan-Helden wählen.

Stellt jetzt alle Helden und Figur Prinz Thorald auf die Rietburg Feld 0.

Legt folgendes Material neben Spielplan bereit:

- 5 Runensteine (verdeckt und gemischt)
- 3 Bauernplättchen (2 Weiblich, 1 Männlich, verdeckt und gemischt)
- 1 Gegenstand Gift
- 1 beliebiges Pergament (Zahl sollte verdeckt bleiben)
- 3 Heilkräuter (verdeckt und gemischt)
- Figur Reka
- Figur Prinz Thorald
- Figuren: Kreaturen des Ava (Figur Mondseehexe, Banator der Steppenriese, Grauskral, Tanghorn-Gor, Schattenhüptling)
- 8 Geröllplättchen (verdeckt und gemischt)
- 11 Edelsteine (verdeckt und gemischt)

Legt Sternchen auf die Felder B und N

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A 2





Legende

7

Der Nebel

A2

Der Bote aus dem Wachsamem Wald begann zu erzählen: "Reka schickt mich mit einer dringenden Bitte!" - plötzlich wurde er vom zweiten Herold unterbrochen: "Meine Nachricht ist viel wichtiger - eine unbekannte Kreatur verwüstet unsere Felder!" Grimmig standen sich die beiden Männer gegenüber. Großspurig trat Prinz Thorald zwischen sie: "Keine Angst", sagte er salbungsvoll: "ihr seid bei uns in Sicherheit und habt gut daran getan zu mir zu kommen. Wenn euch jemand helfen kann, dann ich und meine Diener."

"Könnten wir endlich die Neuigkeiten erfahren?", drängte einer der Helden. Rekas Bote ergriff die Gelegenheit und begann von neuem. Diesmal blieb der andere Bote still, denn er wollte Thorald nicht zu einer neuen Rede ermutigen. "Wie ich bereits sagte! Reka braucht eure Hilfe. Oder besser gesagt eine enge Freundin von ihr. Kommt so schnell wie möglich zum Baum der Lieder - es geht um Leben und Tod!"

Stellt Reka auf Feld 57 und markiert sie mit einem Sternchen.

Aufgabe: Einer der Helden muss Feld 57 erreichen. Lest dann die Karte Mondseehexe 1.

"Das muss warten" sagte der Bote der Bauern: " eure Diener im Osten brauchen euch viel dringender. Eine unbekannte Kreatur schleicht seit Wochen auf unseren Feldern herum und stiehlt Schafe, Hühner und Getreide. Unsere Ernte ist in Gefahr! Mehr ist mir nicht bekannt, dafür müsst ihr die Bauern an der Steinbrücke befragen."

Aufgabe: Befragt die Bauern im Osten.

Legt nun verdeckt 3 Bauernplättchen auf die Felder 39, 40 und 42. Sobald ein Held ein Feld mit einem Bauernplättchen betritt, lest die Karte "Am Bauernhof 1".

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A 3



"Aber seht euch vor", warnten beide Boten in plötzlicher Eintracht. "Im ganzen Land treiben wieder vermehrt Kreaturen ihr Unwesen."

Stellt nun Gors auf die Felder 17, 48, 56 und 71. Markiert den Gor auf Feld 71 mit einem Sternchen. Dieser bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Er kann nicht angegriffen werden. Stellt einen Wardrak auf Feld 69.

Wichtig: Der Händler auf Feld 71 kann nicht genutzt werden, solange eine Kreatur darauf steht.

Stellt einen Troll auf Feld 34.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der Runensteine

Thorald sagte: "Ich werde mich persönlich um die Anliegen der Bauern kümmern. Meine Untertanen sind natürlich das wichtigste". Ingeheim dachten die Helden, dass die gut gefüllten Weinkeller der Bauern für Thorald meist noch wichtiger waren. Doch das sollte sie nun nicht kümmern, denn endlich wartete wieder ein Abenteuer auf sie!

Aufgabe: Bringt Thorald zu Feld 40. Markiert das Feld mit einem Sternchen.

Die Figur kann mit den Helden mitbewegt werden und gilt als 4 zusätzliche Stärkepunkte im Kampf. Sobald Thorald das Feld erreicht, lest Karte „Ein Fest zu Ehren des Prinzen“.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



Kaum hatten die ersten Helden die Burg verlassen, zog dunkler Nebel über der Rietburg auf. Dieser Nebel, das spürte jeder, war etwas ganz anderes, als sie je in Andor gesehen hatten. Bedrohlich und schwer umhüllte er die Burg.

Legt nun die Nebelplättchen auf die Felder 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 20 und 21. (Nicht vergessen: Nebelplättchen Reka vorab aus dem Spiel nehmen!)

Helden können Felder mit Nebelplättchen nicht passieren. Sie müssen stehen bleiben und sie aufdecken. Danach ist ihr Zug beendet. Sollten sich bereits jetzt Helden auf den genannten Feldern befinden, werden die Plättchen ebenfalls gleich aktiviert.

Bei Sonnenaufgang werden nach dem Aufdecken der Nebelkarte alle Nebelplättchen (auch die schon aktivierten) neu gemischt und wieder auf die oben angegebenen Felder gelegt. Legt zur Erinnerung ein Sternchen über das Nebelkartensymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld.

"Wenn das nichts mit unseren Aufträgen zu tun hat, möchte ich Varkur heißen", murmelte einer der Helden. "Ach was", höhnte Thorald, "Seit wann macht ihr euch über das Wetter Gedanken? Ihr werdet doch nicht alt werden?" Mit wehendem Umhang ritt er lachend voran.

Wenn Thorald jetzt auf der Burg steht, stellt ihn auf Feld 14. Das Nebelplättchen darauf wird aktiviert. Sollte er bereits die Burg verlassen haben, bleibt er auf der jeweiligen Position stehen.

Wichtig: Wenn Thorald die Nebelplättchen betreffend Willens- oder Stärkepunkte aufdeckt, passiert nichts. Deckt er Gold oder Trinkschlauch auf, werden diese auf Feld 14 gelegt und können von den Helden eingesammelt werden. Wenn dies nicht bis zum nächsten Sonnenaufgang geschieht, kommen sie aus dem Spiel.



7

ANDOR

Legende

7

Der Nebel

N

7

Diese Legende nahm ein böses Ende wenn

- ...der Endgegner nicht besiegt wurde oder
- ...die Burg nicht verteidigt wurde oder
- ...Reka am Ende noch nicht besucht wurde oder
- ...Prinz Thorald nicht zurück auf die Burg gebracht wurde

In Andor brach eine lange Zeit der Dunkelheit an. Der Nebel breitete sich über das gesamte Land aus und Horden an Kreaturen zogen durch das Reich.

Fan-Legende 7 "Der Nebel" Autoren: Jakob & Kathi Pichler

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn

- ...der Endgegner besiegt wurde und
- ...die Burg verteidigt wurde und
- ...Reka besucht wurde und
- ...Prinz Thorald zurück auf die Burg gebracht wurde.

Die Helden hatten es wieder geschafft. Andor, die Rieburg und Prinz Thorald waren vorerst in Sicherheit. Der Nebel verschwand so plötzlich, wie er gekommen war und mit ihnen die Kreaturen. Mit Bandor hatten die Helden einen neuen Verbündeten gefunden und es brach eine lange Zeit des Friedens im Reich an.



Nach einem anstrengenden Ritt erreichten die Helden die Felder des östlichen Bauern. Sie trafen dort auf Erntehelfer, die sie sogleich befragten.

Wenn ihr eine weibliche Figur aufgedeckt habt, lest hier:

"Willkommen ihr Helden. Gut, dass ihr endlich da seid. Das Ungeheuer verbreitet schon seit Tagen Angst und Schrecken. Unser Gutsherr kann euch näheres berichten. Wir wissen leider auch nicht mehr."

Aufgabe: Macht euch auf die Suche nach dem Gutsherrn (männliches Bauernplättchen). Wenn ihr ihn gefunden habt, lest unten weiter.

Wenn ihr die männliche Figur aufgedeckt habt, lest hier weiter.

"Gott zum Gruß - mein Bote scheint euch erreicht zu haben. Es ist höchste Zeit, dass ihr kommt. Auf allen Bauernhöfen im Umkreis, treibt ein riesiges Ungeheuer sein Unwesen. Es hat uns schon unzählige Tiere gekostet. Uns selbst greift es aber nie an, sondern kommt nur nachts um sich seine Beute zu holen. Bis jetzt verschwand es immer auf geheimnisvolle Weise, nun konnten wir jedoch seinen Unterschlupf und den versteckten Zugang ausfindig machen. Es hat sich im verlassenen Turm eingenistet. Wir sind selbst leider zu schlecht ausgerüstet um es zu bekämpfen. Bitte befreit uns von dem Monster!"

Lest weiter auf „Am Bauernhof 2“.



Prinz Thorald schwelte großspurig die Brust. *"Natürlich sind wir gekommen um euch zu helfen. So ein einzelnes Ungeheuer schreckt mich und meine Krieger nicht."*, behauptete er. *"Ich werde sie ausschicken um die Lage auszuspähen. Währenddessen richte ich mein Hauptquartier in eurem Hof ein. Ich bin mir sicher, ihr habt nichts dagegen?"*

Zähneknirschend stimmte der Gutsherr zu. Der Ruf von Prinz Thorald und seiner Trinkfestigkeit hatte in Andor bereits die Runde gemacht.

Legt nun ein Pergamentplättchen verdeckt auf Feld 66 und legt ein Sternchen auf Feld 83.

Aufgabe: Zumindest ein Held muss Feld 66 betreten. Er muss Willenspunkte in der Höhe des Pergamentplättchens vorweisen können um den geheimen Gang zum Feld 83 betreten zu können.

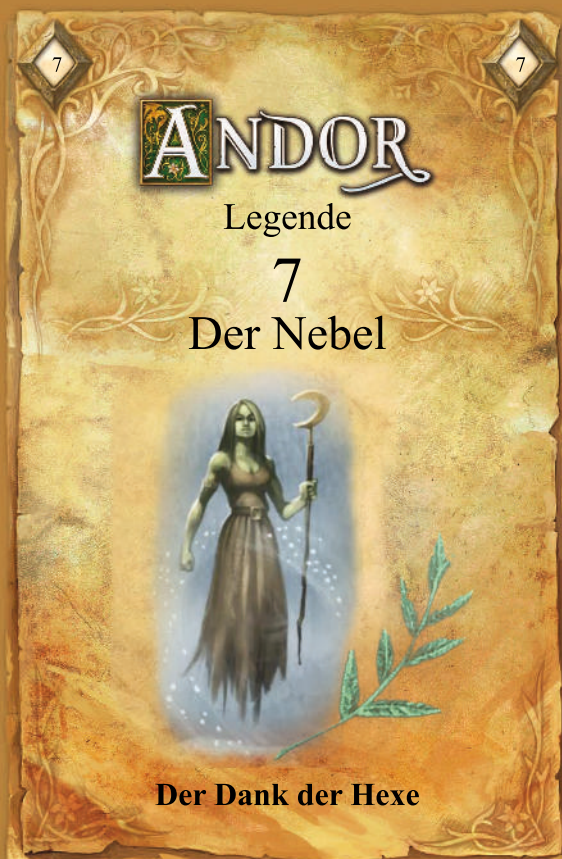
Lest bei erfolgreicher Umsetzung weiter auf der Karte **"Begegnung im Turm 1"**.

Aufgabe: Bringt Prinz Thorald wie vorgesehen auf Feld 40.

Nur das Plättchen des männlichen Bauern kann als Bauernplättchen auf die Rietburg gebracht werden.

Die weiblichen Bauernplättchen kommen jetzt aus dem Spiel. Es gelten die allgemein gültigen Regeln betreffend der Bauernplättchen.





Vorsichtig näherte sich der Held dem Flussufer. Mit jedem Schritt schien es um ihn herum dunkler zu werden, bis es dunkel war, wie in der tiefsten Stunde der Nacht. Über dem Wasser schwebte eine Gestalt, von der jedoch ein fahler Schimmer ausging. Die Mondseehexe schritt über das Wasser und schien die Wellen des Flusses nicht zu berühren.

Scheu streckte sie dem Helden ihre bleichen Hände entgegen, in die er die Kräuter legte. Plötzlich erschien ein strahlendes Lächeln auf ihrem Gesicht, das Leuchten um sie herum wurde immer stärker, bis der Held geblendet die Augen schloss. „Danke“, hörte er noch, dann war der Spuk vorbei. Vögel zwitscherten, die Sonne kam wieder zum Vorschein, aber die Mondseehexe war verschwunden. Am Flussufer lagen jedoch Geschenke, die der Held eilig an sich nahm.

Der Held erhält den Gegenstand Gift und 2 Gold. Das Gift kann nach den normalen Regeln eingesetzt werden, jedoch nicht beim Endgegner.

Die Mondseehexe und die Heilkräuter kommen jetzt aus dem Spiel.



„Gut, dass ihr kommt meine Helden“, begrüßte Reka sie am Baum der Lieder. „Eure Hilfe wird dringend gebraucht. Aber zuerst möchte ich, dass ihr jemanden kennenlernen“. Hinter Reka erschien wie aus dem nichts eine merkwürdige Gestalt. Ihre bleiche Haut war fast durchsichtig und ihr pechschwarzes Haar erinnerte an die tiefsten Seen Andors. „Das ist die Mondseehexe. Sie ist meine Verbündete aus den Nordlanden und hat die beschwerliche Reise auf sich genommen um mich um Hilfe zu bitten. Eine Seuche hat ihr Volk befallen und nur bestimmte Heilkräuter Andors können ihnen helfen. Leider kann sie selbst sich nur kurz von Gewässern entfernen. Deshalb braucht sie Unterstützung um die Kräuter zu finden. Bitte macht euch auf den Weg, sammelt die notwendigen Heilkräuter und bringt sie so schnell wie möglich zu ihr. Aber merkt euch: die Hexe muss immer wieder das Wasser aufsuchen und kann nicht lange an einem Ort bleiben, sonst ist sie zu leicht angreifbar.“ Sie erscheint mit jedem Sonnenaufgang an einer anderen Stelle an den Flüssen von Andor“.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position der Mondseehexe.

Bei 1 oder 2 stellt sie auf die Quelle der Narne (Flussabschnitt an den die Felder 63 und 64 angrenzen)

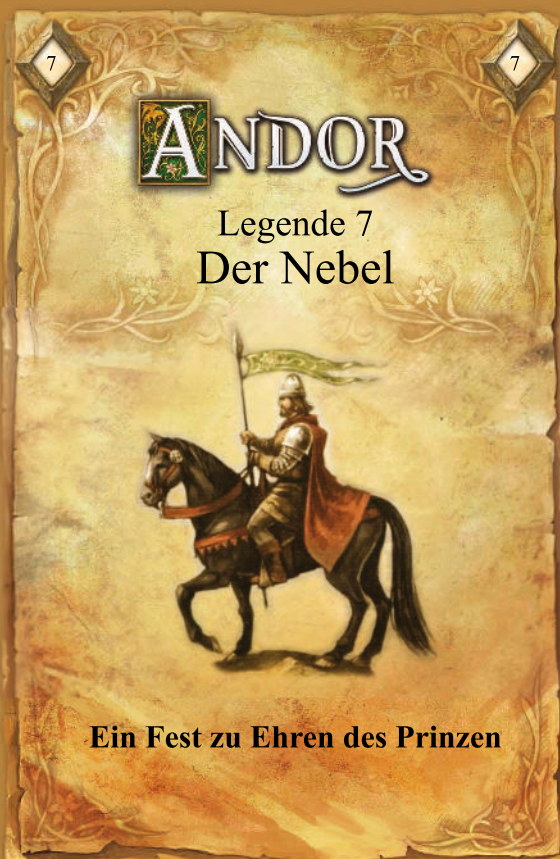
Bei 3 oder 4 stellt sie zu den Felsenklippen (Flussabschnitt an den die Felder 33 und 37 angrenzen)

Bei 5 oder 6 stellt sie an die Flussmündung zum Meer (Flussabschnitt an den die Felder 12 und 49 angrenzen)

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

optionale Aufgabe: Bringt zwei der Heilkräuter zur Mondseehexe. Sie ist jeweils nur über die zwei oben genannten Felder erreichbar. Sobald ihr ein Heilkraut zur Hexe gebracht habt, legt es auf diese Karte.

Erst wenn zwei Kräuter auf dieser Karte liegen, lest weiter auf der Karte „Der Dank der Hexe“
Legt ein Sternchen über das Brunnensymbol. Immer wenn die Brunnen aufgefrischt werden, wird die Position der Mondseehexe neu erwürfelt (siehe oben).



„Stoßen wir an und trinken auf König und Vaterland – und natürlich auf MICH!“, brüllte Prinz Thorald und schwenkte seinen Krug. Die Soldaten um ihn herum johlten und lachten. Bis spät in die Nacht wurde gefeiert und getrunken.

Am nächsten Morgen sah der Bauernhof aus wie ein Schlachtfeld. „Der Prinz hat in einer Nacht mehr Schaden angerichtet, als das Ungeheuer!“, jammerte der Gutsherr. Auch dem Prinzen schien es nicht gut zu gehen. Er lag schnarchend in einem Heuhaufen.

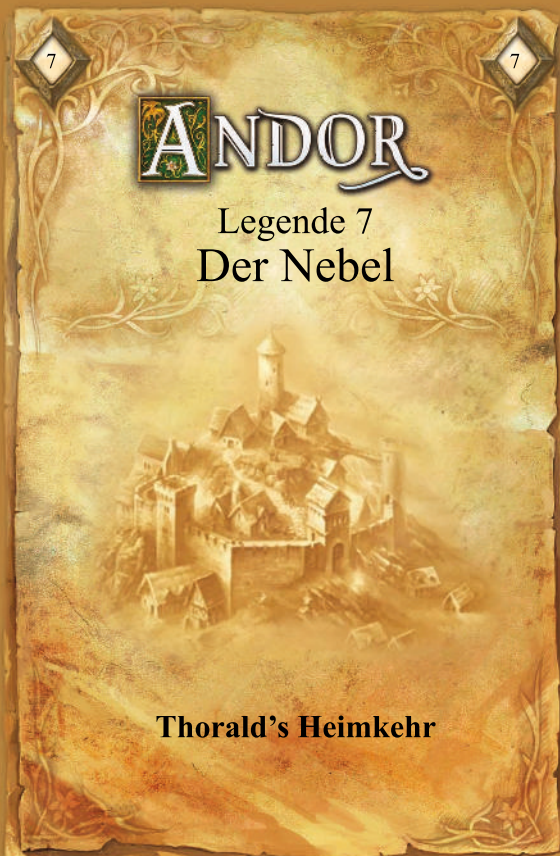
„Das hatten wir befürchtet“, sagte einer der Helden. „Schaff mir vom Hals,“ flehte der Gutsbesitzer. „In seinem Zustand ist er sowieso für nichts zu gebrauchen. Außerdem können wir nicht für seine Sicherheit garantieren.“

Legt nun die Figur von Prinz Thorald um. Ab dem nächsten Sonnenaufgang kann er wie ein Bauernplättchen wieder mitbewegt werden, zählt jedoch nicht mehr als zusätzliche Stärkekpunkte. Der Held, der Prinz Thorald trägt, darf keine Felder mit Kreaturen betreten oder passieren, sonst ist die Legende sofort verloren.

Legendenziel: bringt Thorald bis zum Ende der Legende zur Rietburg zurück (werden Gors im Nebel aufgedeckt und Prinz Thorald ist am selben Feld, ist die Legende ebenfalls verloren).

Markiert die Rietburg (Feld 0) mit einem Sternchen.

Sobald die Figur von Prinz Thorald am Feld 0 abgelegt wurde, lest weiter auf der Karte „**Thoralds Heimkehr**“

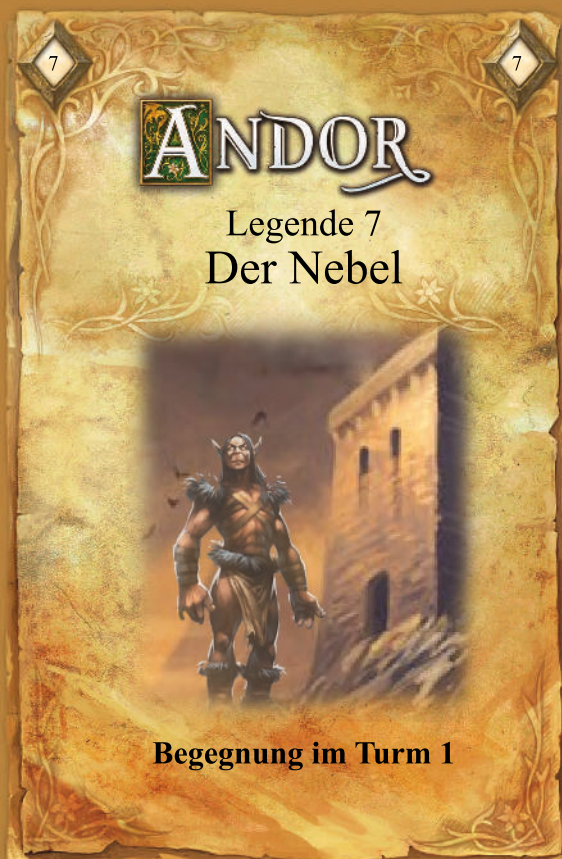


Nach einer anstrengenden und langen Reise erreichten die Helden mit dem schnarchenden Prinz Thorald endlich die sicheren Mauern der Burg. Der Leibarzt von Prinz Thorald nahm ihn sofort in Empfang und dankte den Helden.

Ein Held auf Feld 0 erhält einen Trinkschlauch und 1 Stärkekpunkt.

Die Figur Prinz Thorald bleibt bis zum Spielende auf der Burg.





Mit leisen Schritten betrat der Held den Turm. Alles war unheimlich still und nichts regte sich. Plötzlich verdunkelte ein gigantischer Schatten den großen Torbogen zum Turm. Ein Riese tauchte hinter dem Bogen auf. Gerade als der Held sein Schwert zücken wollte, begann der Riese zu sprechen: „Halte ein Held von Andor. Ich bin nicht dein Feind, sondern selbst ein Opfer böser Mächte. Mein Name ist Banator und meine Heimat sind die weiten Steppen Andors. Doch ein neuer und sehr mächtiger Feind treibt seit einiger Zeit dort sein Unwesen und hat mich gezwungen den Turm als letzte Zuflucht zu nutzen. Ich musste mich sogar dazu herablassen Vieh und Korn zu stehlen um zu überleben.“

„Wieso sollte ich dir glauben?“, fragte unser Held mutig, während er langsam näher an die Gestalt herantrat. „Der Nebel um eure Burg ist der Beweis“, sprach der Riese. „Er wurde vom Feind geschickt um euch aufzuhalten und zu verwirren. Doch ich habe schon zu viel verraten – die Augen und Ohren des Feindes lauern überall. Ich wage es nicht mich offen gegen ihn zu stellen. Doch wenn ihr es schafft, dass keine dunklen Kreaturen mehr die Steppe bedrohen, ist euch meine Dankbarkeit gewiss. Dann werde ich euch helfen und euch alles erzählen, was ich weiß.“ Mit diesen Worten verschwand der Riese genauso lautlos und schnell, wie er gekommen war.

Versetzt den Gor von Feld 71 auf Feld 43.
Ein Skral nimmt auf Feld 71 seinen Platz ein.
Beim nächsten Sonnenaufgang gehen die Figuren ein Feld weiter und ein Troll taucht auf Feld 71 auf.
Legt nun das Sternchen von Feld 71 auf Feld 39.

Ab jetzt können wieder Kreaturen auf Feld 71 angegriffen werden. Sobald der Troll erschienen ist, bewegen sich die Kreaturen dieser Gruppe bei Sonnenaufgang nicht mehr.

Lest weiter auf „Begegnung im Turm 2“.



Besonderheit:

Die Kreaturen der Gruppe (Gor, Skral und Troll) verstärken sich gegenseitig. Das bedeutet, bei 3 verbliebenen Kreaturen hat jede einzelne 3 Stärkekpunkte mehr (dh Gor 5, Skral 9, Troll 17), bei 2 Kreaturen jede einzelne 2 Stärkekpunkte mehr (dh Gor 4, Skral 8, Troll 16). Erst wenn nur mehr eine Kreatur übrig ist, hat diese seine normale Stärke.

Wichtig:

Die Belohnung für jede Kreatur bleibt gleich.

Erinnerung:

Das Händlerfeld 71 kann nicht genutzt werden, solange Kreaturen darauf stehen.

Der Held hielt inne und trat in den Torbogen des Turms. Weit erstreckte sich Andor unter ihm. Er spürte die Kraft, die von diesem Ort ausging. Was der Riese sagte, klang bedrohlich, doch plötzlich durchströmte unseren Helden neue Zuversicht.

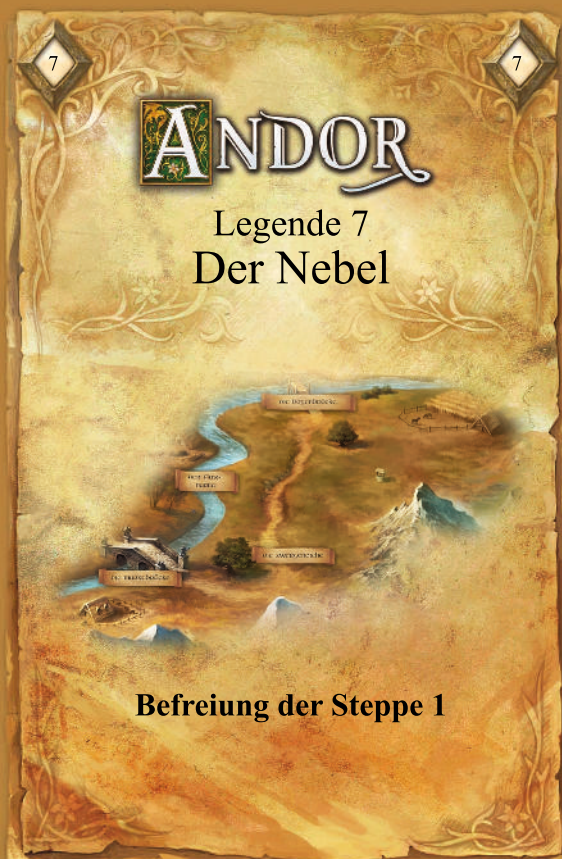
Legt jetzt zwei Sternchen auf das Feld 80. Ab jetzt können zwei Kreaturen auf Feld 80 stehen, bis der Erzähler weitergeht.

Aufgabe:

Besiegt alle Kreaturen der Gruppe.

Wenn ihr die Aufgabe bestanden habt, lest weiter auf der Karte „Befreiung der Steppe 1“





Stille breitete sich über dem Schlachtfeld aus. Die Kreaturen hatten sich zurückgezogen und waren in den Bergen verschwunden. Die Steppe war wieder sicher. Würde der Riese sein Wort halten? Plötzlich hörten sie einen donnernden Ruf, der über die weite Ebene hallte. Doch er klang nicht bedrohlich, sondern fast wie ein Freudenschrei. Die Helden sammelten sich und spürten, dass sie den Rufen folgen mussten.

Stellt jetzt die Figur Banator, der Steppenriese auf Feld 64.

Aufgabe:

Ein Held muss Feld 64 betreten. Lest dann hier weiter.

Das Erscheinen des Riesen schien bei den Bauern große Ängste aufkommen zu lassen. Schon von weitem hörten unsere Helden aufgeregtes Stimmengewirr neben den lauten Rufen, die scheinbar von Banator kamen. Die Bauern hatten den Riesen umzingelt und bedrohten ihn mit Mistgabeln und Äxten. Als die Helden in die Runde traten rief einer von ihnen erleichtert: „Endlich kommt ihr. Dieses Ungetüm stand plötzlich auf unserer Weide. Wir wissen nicht, was es vor hat – aber es kann gewiss nichts Gutes für uns bedeuten.“

In diesem Moment brach der Riese in schallendes Gelächter aus. Alle zuckten zusammen, als er anfang zu sprechen: „Von mir ging eine Gefahr aus – aber das versteht ihr beschränkten Kleingeistigen natürlich nicht. Doch Dank eurer Helden hat Andor nun wieder eine Chance auf Frieden. Verschwindet und lasst uns allein. Wir haben wichtige Dinge zu besprechen!“ Das ließen sich die Bauern nicht zweimal sagen. „Wir sehen, ihr habt nun alles unter Kontrolle!“, rief einer von ihnen noch, bevor sie im Bauernhof verschwanden.

Lest weiter auf „Befreiung der Steppe 2“.



„Nun gut“, sagte Banator nun leise und bestimmt. „Ich werde mein Wort halten und euch verraten, mit welcher abscheulichen Kreatur ihr es wirklich zu tun habt.“

Erwürfelt nun mit einem Heldewürfel euren Endgegner.

Bei 1 oder 2 lest die Karte „Der Tanghorn-Gor 1“

Bei 3 oder 4 lest die Karte „Der Grau-Skral 1“

Bei 5 oder 6 lest die Karte „Der Schattenhäuptling“

„Mit eurem mutigen Kampf habt ihr meine Heimat gerettet und mir neue Zuversicht geschenkt! Ich werde euch im Kampf so gut ich kann unterstützen!“ Solange die Steppe sicher ist, werde ich euch begleiten und mit euch kämpfen“, versprach Banator den Helden.

Die Figur Banator, der Steppenriese kann nun mit einem Helden mitbewegt werden. Im Kampf würfelt er mit einem schwarzen Würfel. Das Ergebnis wird zum Kampfwert addiert.

Der Magier kann auch Banators Würfel umdrehen.

Wichtig: Banator kann die Mine (Felder 66-70, 81, 82, 84) nur betreten, wenn mindestens ein Held einen Falken bei sich trägt.

Wenn sich eine Kreatur auf der Steppe befindet (Felder 39-46, 64 und 65) muss diese besiegt werden, bevor Banator wieder zum Kampf eingesetzt werden kann. Er kann jedoch trotzdem mit einem Helden mitbewegt werden, verliert jedoch seine Fähigkeit zum Kampf.





7

ANDOR

Legende

7

Der Nebel

7

Tanghorn-Gor 1

Der Riese begann zu erzählen: „Nach Varkurs Ende zogen sich die Kreaturen der Dunkelheit wieder in die Minen und Berge zurück. Ohne Führung und in alle Richtungen versprengt waren sie weder für euch noch für mich ein großes Ärgernis. Doch die Zeit verging und die dunkle Magie suchte sich neue Wege. Ein Gor, der als Varkurs engster Vertrauter viel seiner dunklen Zauberei beigezogen hatte und von dem manche behaupten, dass Varkur ihm kurz vor seinem Tod etwas von seinen Kräften übertragen hatte, begann Kreaturen um sich zu scharen. Er ist selbst der Zauberei mächtig, zu Beginn nur ein wenig, doch lernte er schnell und ist nun vor allem bei Zaubersprüchen in Verbindung mit Wasser und Nebel ein wahrer Meister.“

In diesem Moment verfinsterte sich der Himmel. Donner grollte und Blitze zuckten am Himmel. Der Riese schrie erschrocken auf: „Die Macht des Gors wird immer stärker. Bisher wirkte er im Verborgenen, aber es scheint, dass er eine Möglichkeit gefunden hat das Wetter zu kontrollieren.“ Wir müssen ihm Einhalt gebieten, bevor er ganz Andor verwüstet!“

„Doch wie können wir ihn finden?“, fragte einer der Helden. „Er scheint seine Zauberei über weite Strecken hinweg sprechen zu können.“ „In Andor gibt es besondere Orte, voll von Magie – auch der Gor ist darauf angewiesen“, erklärte der Riese. „Dort werden wir ihn finden.“ Doch er ist hinterlistig und schwer zu fassen! Wir müssen klug und besonnen vorgehen!“

Erwürfelt jetzt mit einem Heldenwürfel die Position des Tanghorn-Gors.

Bei 1 oder 2 stellt ihn auf die Quelle der Narne (Flussabschnitt an den die Felder 63 und 64 angrenzen)
 Bei 3 oder 4 stellt ihn zu den Felsenklippen (Flussabschnitt an den die Felder 33 und 37 angrenzen)
 Bei 5 oder 6 stellt ihn an die Flussmündung zum Meer (Flussabschnitt an den die Felder 12 und 49 angrenzen)

Wichtig: Sollte er auf dem gleichen Flussabschnitt wie die Mondseehexe auftauchen, kommt die Hexe aus dem Spiel und die optionale Aufgabe kann nicht mehr erfüllt werden.

Lest nun weiter auf der Karte **Tanghorn-Gor 2**.



7

ANDOR

Legende

7

Der Nebel

7

Tanghorn-Gor 2

Stellt zwei Gors auf die Felder 9 und 22.

Werte des Tanghorn-Gors: Stärkekpunkte zu Beginn (je nach Spieleranzahl):

2 oder 3 Spieler = 14, 4 Spieler = 20 .

Für jeden Gor am Spielfeld erhält der Tanghorn-Gor zusätzlich 4 Stärkekpunkte (wenn ein Gor besiegt wird, verliert der Tanghorn die zusätzlichen Punkte).

Pro Kampfrunde werden die Kräfte des Gors immer stärker.

Immer 2 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert) Der Tanghorn-Gor kann nur von den angrenzenden Feldern (siehe Karte Tanghorn-Gor 1) angegriffen werden.

Er besitzt keine Willenspunkte. Sobald er im Kampf einen niedrigeren Wert erreicht hat als die Helden, verliert er. Umgekehrt verlieren die Helden wie üblich die Differenz an Willenspunkten.

Unabhängig vom Verlauf des Kampfes (Sieg oder Niederlage der Helden) verschwindet der Tanghorn-Gor und taucht an einer anderen Position wieder auf (Position muss erwürfelt werden, siehe Karte Tanghorn-Gor 1).

Aufgabe:

Der Tanghorn-Gor muss 3 Mal besiegt werden, bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht. Ist er endgültig besiegt, wird der Erzähler sofort auf Feld N versetzt.

Lest nun weiter und kämpft auf der Karte **Tanghorn-Gor 3**.




7

ANDOR

Legende

7

Der Nebel



Tanghorn-Gor 3

Legt, wenn es zum Kampf mit dem Tanghorn-Gor, ein Sternchen auf das oberste Ablagefeld dieser Karte.

Wenn der Gor einen niedrigeren Kampfwert als die Helden erzielt, wird die Scheibe um ein Feld nach unten gesetzt. Nach dem dritten Kampf ist er besiegt.



Der Tanghorn-Gor begrüßte unsere Helden mit einem abscheulichen Lachen.

Stärke (2 oder 3 Spieler) = 14
Stärke (4 Spieler) = 20



Schwarze Gischt schäumte auf, als der Gor mit vor Wut verzerrtem Gesicht verschwand.

Stärke (2 oder 3 Spieler) = 20
Stärke (4 Spieler) = 30



Der Gor erwartete sie bereits. Er würde bis zum bitteren Ende kämpfen!

Stärke (2 Spieler) = 25
Stärke (3 Spieler) = 30
Stärke (4 Spieler) = 40

Der Gor schrie ein letztes Mal gellend auf, bevor er in den Fluten versank.

Stellt den Erzähler nun auf das Feld N der Legendenleiste. Lest weiter auf **Karte N**.




7

ANDOR

Legende

7

Der Nebel



Der Schattenhäuptling

Der Riese begann zu erzählen: „Schon lange Zeit vor Varkur lebten in den Tiefen der Minen dunkle Kreaturen, deren dunkle Macht und Bosheit ihr euch nicht einmal in euren schlimmsten Alpträumen vorstellen könnt. Durch seine Suche nach neuen Zauberkraften drang Varkur immer weiter in diese tiefen, aber verbotenen Stollen ein. Dadurch muss er eine dieser Kreaturen geweckt haben. Sie nennen ihn den „Schattenhäuptling“, denn er bleibt immer in der Dunkelheit und wirkt von dort aus seinen Zauber über alle dunklen Nebel und Monster. Er hat sich hinter einem großen Wall aus Stein verborgen, doch seine Diener werden Andor überschwemmen, bis alles in Schutt und Asche gelegt wurde. Ihr müsst ihn aufhalten, um Andor vor diesem Schicksal zu bewahren!“

Stellt jetzt den Schattenhäuptling auf Feld 84, einen Wardrak Feld 60 und einen Skral auf Feld 9. Legt jeweils ein Geröllplättchen auf die Felder 81 und 82. Bei jedem Sonnenaufgang erscheinen 2 Plättchen auf den nächsten Feldern in Pfeilrichtung.

Achtung: Erreicht das Geröll Feld 65 gilt die Legende als verloren. Ihr entfernt Geröllplättchen, nach den normalen Spielregeln. Solltet ihr bei Tagesanbruch auf einem Feld stehen, auf dem ihr bereits ein Geröllplättchen entfernt habt, bleibt dieses Feld frei (trotzdem immer 2 Plättchen neu hinzufügen).

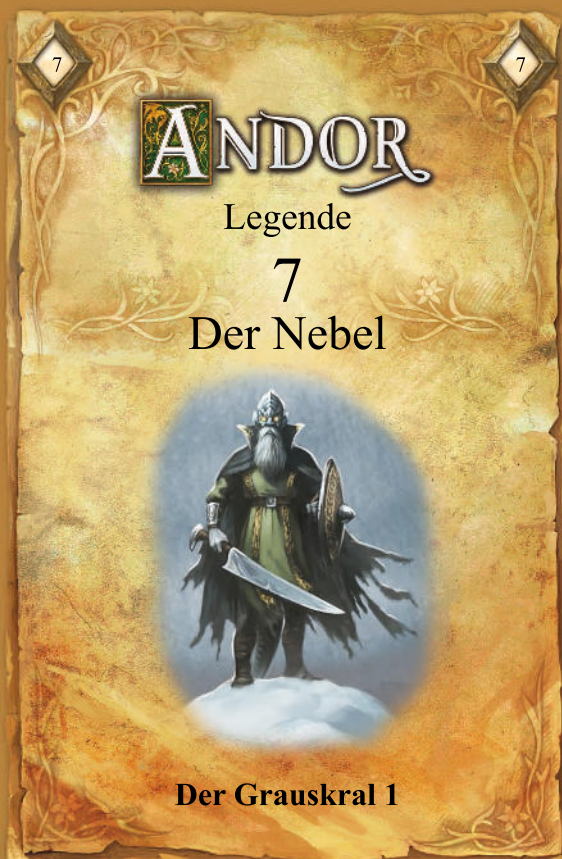
Die Werte des Schattenhäuptlings: Stärkekpunkte (je nach Spieleranzahl):
2 Spieler = 20 / 3 Spieler = 30 / 4 Spieler = 40

Für jede Kreatur am Spielfeld erhält der Schattenhäuptling zusätzlich 2 Stärkekpunkte (wenn eine Kreatur besiegt wird, verliert der Schattenhäuptling die zusätzlichen Punkte).

Besonderheit: Kreaturen die die Burg bereits erreicht haben (goldene Schilde) zählen mit!

Der Schattenhäuptling besitzt 20 Willenspunkte und würfelt immer mit 2 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert). Die Kampfrunde läuft ab wie bei normalen Kreaturen (Differenz an Kampfwert wird von Willenspunkten abgezogen).

Legendenziel: Besiegt den Schattenhäuptling, bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht. Ist er besiegt, wird der Erzähler sofort auf Feld N versetzt und lest weiter auf **Karte N**.



Der Riese begann zu erzählen: „Nach Varkurs Tod lebten die Skrale lange Zeit ohne Anführer versprengt über ganz Andor in kleinen Gruppen. Doch vor vielen Monden tauchte in einer nebeligen, düsteren Nacht ein besonderer Skral in ihrer Mitte auf. Er war von Kopf bis Fuß von grauer Farbe – einem dunklen, modrigen Grau, wie der Nebel, der zurzeit die Rietburg umgibt.“

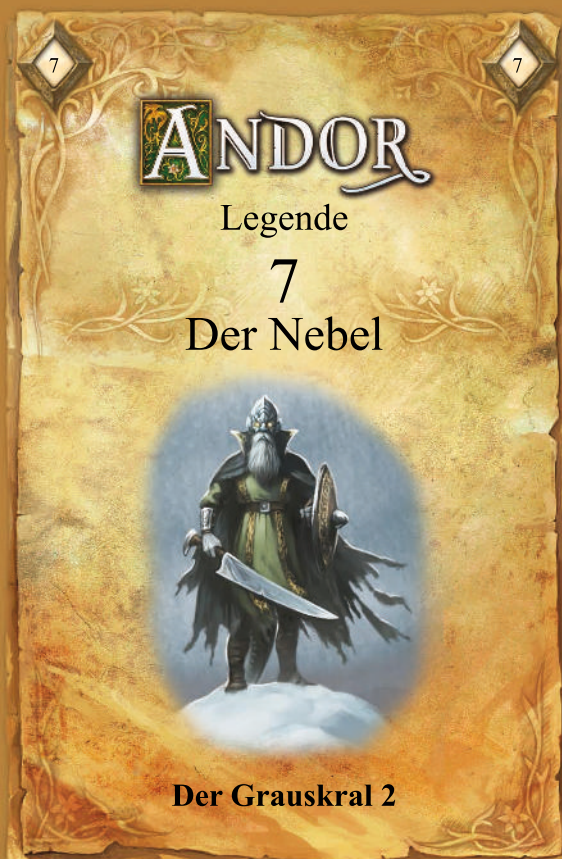
Der Skral war der dunklen Künste mächtig und begann seine Artgenossen und andere Kreaturen um sich zu scharen. Derweil wirkt er noch im Verborgenen, doch wenn er sich stark genug glaubt, wird er sich zeigen und dann müsst ihr bereit sein um ihn zu bekämpfen! Sonst wird er ganz Andor in seinen dunklen Nebel tauchen!“

Legendenziel:

Besiegt den Grauskral, bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht. Ist er besiegt, wird der Erzähler sofort auf Feld N versetzt.

Legt ein Sternchen auf J. Wenn der Erzähler Feld J erreicht, bereits darauf steht oder es schon überschritten hat, lest weiter auf Karte „Der Grauskral 2“.

Die Position des Grauskral wird erst dann bekannt.



Der Nebel verdichtete sich noch mehr und schien die Rietburg wie eine Mauer zu umschließen. Heiseres Lachen schien von allen Seiten aus dem Nebel zu dringen. Der Grauskral war bereit für den letzten Kampf. Er würde mit seinem Sturm auf die Burg alles versuchen um die Helden von Andor ein für alle Mal zu unterwerfen und das Land in Dunkelheit zu tauchen.

Stellt nun die Figur Grauskral auf Feld 63.
Es erscheinen Skrale auf den Feldern 15 und 28.

Die Werte des Grauskral:

Stärkepunkte zu Beginn (je Spieleranzahl):

2 Spieler = 14 (20) [30]

3 Spieler = 20 (30) [40]

4 Spieler = 30 (40) [50]

Für jeden Skral am Spielfeld erhält der Grauskral zusätzlich 4 Stärkepunkte (wenn ein Skral besiegt wird, verliert der Grauskral die zusätzlichen Punkte). Der Grauskral muss bei Tagesanbruch für jeden Skral am Spielfeld 2 Schritte in Pfeilrichtung bewegt werden (sind keine Skrale mehr am Spielfeld geht er trotzdem jeden Tag 1 Feld weiter).

Überschreitet der Skral die 1. Brücke (erreicht Feld 46) steigert sich sein Kampfwert das erste Mal (siehe Wert je Spieleranzahl in [Q]).

Überschreitet er die 2. Brücke (erreicht Feld 38) steigert sich sein Kampfwert das zweite Mal (siehe Wert je Spieleranzahl in [J]).

Der Grauskral besitzt 20 Willenspunkte und würfelt immer mit 2 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert). Die Kampfrunde läuft ab wie bei normalen Kreaturen (Differenz an Kampfwert wird von Willenspunkten abgezogen).

Besonderheit: am Ende jeder Kampfrunde (egal ob gewonnen oder verloren) muss ein Diamant aufgedeckt werden. Ein Held verliert Willenspunkte in der Höhe des Wertes (nicht aufteilbar). Der Diamant kommt aus dem Spiel. Dies gilt nicht für die letzte Kampfrunde, wenn der Grauskral endgültig besiegt wird.