



- Legt den Spielplan mit der **Seite, die das verschneite Andor zeigt**, auf den Tisch.
- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf **7 Willenspunkte** und seinen Holzstein auf **1 Stärkepunkt**.
- Jeder Spieler legt die andere seiner Holzscheiben auf das **Sonnenaufgangfeld**.
- Legt die **roten und schwarzen Würfel** bereit.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die „**Gemeinsam kämpfen**“-Leiste.
- Stellt alle **Kreaturen** bereit.
- Sortiert aus den **24 Schneeplättchen** die aus, die Kräuter, Edelsteine oder Steintafeln zeigen.
- Mischt restlichen Schneeplättchen und legt sie auf die **Schneefelder** (Quadrate).
- Legt **Feuerplättchen** mit der erloschenen Seite nach oben auf die Felder **0** und **57**.
- Legt auf das **Händlerfeld (18)** die abgebildeten Gegenstände.
- Legt das „**Ewige Kälte**“-Plättchen auf das äußerste Feld der Tagesleiste. Schiebt es bei **3 Spielern** 1 Feld nach rechts oder bei **4 Spielern** zwei Felder nach rechts.
- Stellt den **Erzähler** auf den Buchstaben **A** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet. Die Legendenkarten ohne Buchstaben legt ihr neben dem Spielplan bereit.



*Seit langer Zeit war kein Winter mehr so kalt gewesen. Tausende kleine Schneeflocken tanzten durch den Himmel und wurden immer wieder vom Wind verwirbelt.*

*Der Schattenkönig stand am Rand einer Klippe, die Hand auf den Griff des verhexten Schwertes gelegt. Das Schwert war uralt, von einem Hexenmeister der Krahder geschmiedet und verflucht worden. Der Schattenkönig fror nicht. Er fühlte sich wohl und spürte, wie Macht und Hass aus der Kälte ihn durchdrangen. Sein schwarzer Umhang wehte um seine Schultern, als eine weitere Windböhe dem Schattenkönig in sein scharf geschnittenes, bartloses Gesicht wehte. Eine dunkle Kapuze bedeckte seine dunklen, fettigen Haare.*

*Der Schattenkönig war nicht ungeduldig, doch ein wenig gereizt war er dennoch, nachdem er und sein Gefolge nun schon drei Tage warteten. Sie warteten auf einen Tross von Flussländern, die leichtsinnig genug waren, die östlichen Ausläufer des Grauen Gebirges zu überqueren, entweder um mit ihnen zu handeln, den sie auf der anderen Seite zu finden hofften, oder weil sie ein Abenteuer erleben wollten.*

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Prolog 2“.**







*Der Spähtrupp, den der Schattenkönig letzten Abend los geschickt hatte, war noch nicht zurückgekehrt. Es war nicht so, dass er sich etwa Sorgen um seine Krieger gemacht hätte. Nein, wenn der Spähtrupp vernichtet geworden wäre, hätte einfach einen neuen ausgesandt. Zudem würde er Vorräte sparen. Er machte sich nie Sorgen um eigene Leute sondern nur um sein verdorbenes, kaltes Herz. Trotzdem hoffte er, dass er bald Nachricht vom Trupp erhalten würde. Die Krieger waren gut ausgerüstet und er wollte das ganze unterfangen in möglichst kurzer Zeit erledigen, bevor es noch kälter wurde und noch mehr seiner Männer den Tod in der Kälte finden würden. Er wollte endlich frisches Blut und eine große Beute sehen.*

*Der Stamm des Schattenkönigs hatte sein Lager an einem alten, verlassenen Turm aufgeschlagen. Im Turm hatte man die Steppenechsen untergebracht und Waffen und Vorräte gelagert. In einem der kahlen Zimmer grübelten einige Krieger über einer großen Landkarte und schmiedeten dunkle Pläne. Tief im Berg wurden Rüstungen geschiedet und ausgebessert und Schwerter, Äxte und Gleven geschärft. Man hatte einige Feuer rund um den Turm entzündet und unterhielt sich leise.*

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Prolog 3“.**



*Abseits von alldem trat ein hühnenhafter Krieger neben den Schattenkönig. Er hatte einen buschigen dunklen Bart und einen kahlen Kopf. In seinen Händen wog er eine große Axt und auf seinem Rücken trug er einen Pfeilköcher und einen langen Ebenholzbogen.*

*„Sie kommen.“, sagte er knapp.*

*„Wie lange?“, fragte der Schattenkönig leise.*

*„Keinen halben Tagesmarsch mehr.“*

*Wenige Stunden später waren beide tot.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.**







Lest zuerst die Karte „**Prolog 1**“

*Nicht alle Helden, verließen während der Ewigen Kälte Andor und reisten in das Land der drei Brüder. Einige blieben in ihrer Heimat, um die vielen Kreaturen aufzuhalten, die das Rietland bedrohten und so manchem tapferen Andori das Leben nahmen.*

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **D**, **L** und **N**.
- Würfelt mit einem roten Würfel und legt die Karte „**Die Erde öffnet sich 1**“ an den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste.
- **Wichtig:** Sollte an diesem Buchstaben eine andere Karte aktiviert werden, wird die Karte „Die Erde öffnet sich 1“ zuletzt gelesen.
- Legt aus „Die Ewige Kälte“ die **Zielmarker** bereit.
- Stellt aus „Die letzte Hoffnung“ alle **Skellete** und legt die **Bewegungsplättchen**, den **Bruderschild**, alle **Holzstämme** und einen **Trank der Hexe** bereit.
- Stellt die fünf Figuren „**Kreaturen des Ava**“ bereit.
- Stellt **Gors** auf die Felder **16**, **25**, **27**, **28** und **35**.
- Stellt **Wargors** auf die Felder **41**, **48** und **69**.
- Stellt **Steppenbüffel** auf die Felder **43**, **61** und **65**.
- Stellt **Felltrolle** auf die Felder **58** und **67**.
- Stellt jeden **Helden** auf das Feld, dass seiner Rangzahl entspricht. Sollten sich dort Schneeplättchen befinden, kommen sie **unbesehen** aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



*Die Helden konnten von Glück reden, dass so viele tapfere Andori gegen die Kälte ankämpften, Feuerholz an allen Häusern verteilten und sich gegenseitig halfen, wo es nur ging.*

*Auch die Taverne bot immer noch Schutz gegen Kälte, Schnee und die Kreaturen und das bei einem Met und einer warmen Mahlzeit.*

*Und natürlich waren da auch noch die Zwerge, die angestrengt versuchten den Winterstein zu zerstören, und die Bewahrer die den Helden mit weisem Rat zur Seite standen.*

*Doch auch die Helden mussten dem einfachen Volk helfen. Sie würden den Andori auch jetzt zur Seite stehen.*

Lest nun eine zufällige Karte „**Auftrag im Angesicht der Kälte**“ vor.

*Die Helden mussten sich dringend erkundigen, ob es in Cavern Fortschritte mit der Zerstörung des Wintersteins gab.*

#### Aufgabe:

Bis der Erzähler den den Buchstaben **D** erreicht, muss ein Held zur **Mine** (Feld 71) gehen. Sobald er dort steht, lest die Karte „**Der Hadranoston**“.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →





**Aufgabe:**

Verteidigt **die Burg**(Feld 0) vor den angreifenden Kreaturen.

Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt**. Die Gruppe erhält **4 Stärkepunkte** und einen **Reiterhelm**.

**Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt!**



Wenn ihr die Karte „Der Hadranoston“ jetzt noch nicht gelesen habt, nahm die Legende ein böses Ende.

*Weitere Kreaturen tauchten auf. Ein rasender Steppenbüffel rannte mit gesenktem Kopf voran und trieb die anderen Kreaturen zur Burg.*

Stellt einen **Gor** auf Feld 32 und einen **Steppenbüffel** auf Feld 14.

**Lest nun eine weitere zufällige Karte „Auftrag im Angesicht der Kälte“ vor.**







*Einer der Helden machten einen glücklichen Fund:  
Eine Kostbarkeit, die ihnen schon oft geholfen hatte.  
Lächeln grub er die Flasche aus dem Schnee. Sie  
war voll.*

Der Held mit dem höchsten Rang erhält den **Trank  
der Hexe**.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... die Burg verteidigt wurde und...  
... die Aufträge im Angesicht der Kälte erfüllt  
wurden und...  
... der Schattenkönig besiegt wurde.

*Als es die Helden endlich schafften, den  
Schattenkönig zu überwinden, erlosch das  
schaurige Glühen in seinen leeren Augenhöhlen.  
Dann zefiel das Skellet zu feinem Schneestaub  
und wurde vom nächsten Windstoß verweht.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte  
N2.**



Autor: Legolas Grünblatt  
Vielen Dank an Urmensch für seine grandiose  
L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Vorlage!  
Wie immer freue ich mich über Spielberichte  
und ein Feedback!

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... die Burg nicht verteidigt wurde, oder...  
... die Aufträge im Angesicht der Kälte nicht  
erfüllt wurde, oder...  
... der Schattenkönig nicht besiegt wurde.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Schatten und Frost**

**N<sub>2</sub>**

*Die anderen Skellete taten es ihm gleich und fielen in sich zusammen, einige stürzten in die Narne und wurden in der starken Strömung zerrissen. Die eisigen Überreste lösten sich auf und so deutete nichts mehr darauf hin, was hier vor wenigen Augenblicken geschehen war.*

*Nur das Schwert des Schattenkönigs war übrig geblieben. Die Flammen waren erloschen, doch es strahlte immer noch eine böse Aura aus. Merkwürdige Schriftzeichen zierten den Griff. Keiner der Helden konnte sie lesen. Die Helden schauten sich mulmig an. Was sollten sie mit dem Schwert machen?*



*In der Mine war es kalt. Der Winterstein, der in einer dunklen Kammer aufbewahrt wurde, glomm bläulich und wies keinerlei Kratzer oder sonstige Spuren auf, die auf Versuche der Zwerge hindeuteten, ihn zu zerstören. Die gesamte Boden war bereits mit einer Schneeschicht bedeckt, die den Helden bis über die Knie reichte.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Schatten und Frost**

**N<sub>3</sub>**

*Einer der Helden hatte das Schwert des Schattenkönigs in ein Tuch gehüllt, denn niemand wollte es berühren. Die Helden sahen sich an. Dann warf der Held das Schwert mit aller Kraft auf den Winterstein. Das Schwert vereiste sobald es den Winterstein berührte und barst in kleine Stücke, die durch die Luft flogen und auf die Schneedecke rieselten. Als sich der Schneestaub legte, traten die Helden vorsichtig weiter in die Kammer. Das Schwert war vernichtet. Kaum etwas war von ihm übrig geblieben. Der Winterstein war unbeschädigt. Doch nun hatten die Helden das Gefühl, wenigstens ein Abenteuer bewältigt und eine Gefahr gebannt zu haben.*

*Als die Helden am nächsten Tag Cavern verließen, ruhte das Land immer noch unter einer strahlend weißen Schneedecke. Es hatte aufgehört zu schneien und die Sonne kam hinter den Wolken hervor. Und in diesem Moment herrschte Frieden über Andor.*







### Schatten und Frost

#### Die Erde öffnet sich 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Am Fuß des Grauen Gebirges fuhr ein Händler auf einem kleinen Karren nach Norden. Die Räder des Karrens hatten große Schwierigkeiten sich fortzubewegen, da der Boden vereist war. Schließlich musste der Händler eine Pause einlegen, um seinem Zugpferd etwas Ruhe zu gewähren und eine Kleinigkeit zu essen. Nur wenige Meter weiter knackte der Boden verdächtig und bekam Risse. Plötzlich stieß eine Knochenhand aus dem Frost. Als der Händler das Geräusch vernommen hatte, sah er auf und ging ein paar Schritte in die Richtung, aus der er etwas gehört hatte. Bevor er begriff, was da aus dem eisigem Boden ragte und sich seinen Weg an die Luft bahnte, wurde er von einer vereisten, scharigen Klinge von hinten durchbohrt. Mehrere untote Skelletkrieger hatten sich einen Weg aus ihrem kalten Grab gebahnt und befanden sich nun im Lande Andor. Ihre Augen leuchteten unheilvoll und immer mehr Krieger entstiegen der Erde, bis sich schließlich eine schaurige Armee aus grauenhaften Untoten. Allen voran ritt ein Skellet auf einer untoten Steppenechse.

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Erde öffnet sich 2“.**



### Schatten und Frost

#### Die Erde öffnet sich 2

Nie zuvor hatten die Helden etwas derartiges gesehen. Sie hatten jedoch gehört, dass die Krahder, das Riesenvolk aus dem Süden, die Skellete von besiegten Feinden auferstehen und für sich in den Krieg ziehen ließen. Als sie die untote Schar bemerkten, war ihnen klar, dass sie schnell zum Baum der Lieder eilen mussten, um von Melkart zu erfahren, was es mit dem Skellet auf der Steppenechse und seinem Gefolge auf sich hatte.

Erwürfelt die Positionen der **Skelette** und des **Schattenkönigs** indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und 60 addiert. **Skelette** und der **Schattenkönig** bewegen sich nach den üblichen Regeln aus „Die letzte Hoffnung“ und **halten Helden auf ihrem Feld fest** (auch bei einem Schneesturm). Sie haben **3 Stärkekpunkte**, **9 Willenspunkte** und würfeln mit **zwei weißen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Sie können **nicht** wie in „Die letzte Hoffnung“ überwunden werden, sondern müssen wie eine Kreatur auf **0 Willenspunkte** gebracht werden. Danach kommen sie aus dem Spiel und lösen **keine Erzählerbewegung** aus. Der Schattenkönig kann vorerst nicht bekämpft werden.

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Erde öffnet sich 3“.**







Legt die **Bewegungsplättchen** auf die **4. Stunde der Tagesleiste**. Sie folgen den üblichen Regeln aus „Die letzte Hoffnung“.

Das **Ewige Kälte-Plättchen** bleibt vor der 4. Stunde stehen. Ab diesem Moment werden die Bewegungsplättchen immer dann ausgelöst, wenn ein Held seinen Tag beendet.

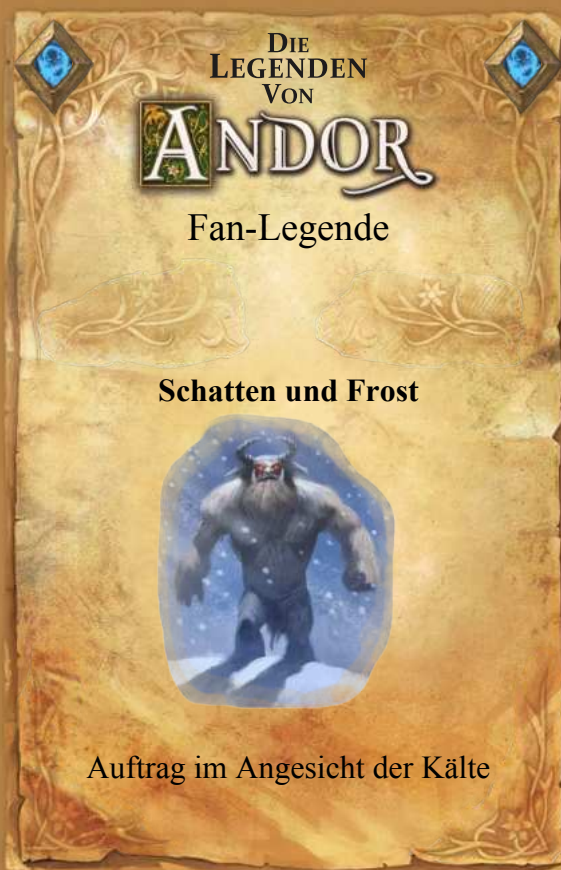
**Wichtig:** Der Schattenkönig gilt immer als einzelnes Skellet, nie als Teil einer Horde, auch wenn sich andere Skellete auf seinem Feld befinden.

---

**Aufgabe:**

Ein Held muss zum **Baum der Lieder** (Feld 57) gehen. Dort erfährt ihr das **Legendenziel**. Sobald ein Held dort steht, lest weiter auf der Karte „**Der Schattenkönig 1**“.

---



*Während die Helden im Land verteilt die Kreaturen bekämpften, hielt ein gewaltiger Felltroll einen Bauern am Krallenfelsen gefangen. Glücklicherweise hatte dies ein fahrender Händler beobachtet, der nun die Helden um Hilfe bat.*

Stellt einen **Felltroll** auf Feld 30 und legt ein Bauernplättchen dazu. Markiert den **Felltroll** mit einem **Sternchen**. Er bewegt sich nicht und kann nicht mit Edelsteinen gelockt werden. Er hat die üblichen Werte, jedoch bei **2/3/4 Spielern 8/12/16 Stärkepunkte**. Wenn er besiegt ist, kommt er auf Feld 80, der **Erzähler** bewegt sich und ihr enthält die entsprechende **Belohnung**.

---

**Aufgabe:**

Besiegt den **Felltroll**. Anschließend müsst ihr den Bauern nach den üblichen Regeln zur **Taverne** (Feld 72) eskortieren.

---

**Lest nun dort weiter, wo ihr unterbrochen habt.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Auftrag im Angesicht der Kälte

*Als die Kälte weiter zu nahm, brauchten die Andori viel Holz, um sich an ihren Feuern zu erwärmen. Und so baten sie die Helden, sie in diesen Zeiten zu unterstützen. Die Helden wollten das Holz zu einem der Höfe bringen, von dem aus ein Andori mit seinem Boot die Narne entlang fahren und alle Bauernhöfe mit Feuerholz versorgen würde.*

Erwürfelt die Position der **Holzstämme**, indem ihr einen roten Würfel würfelt und 50 addiert.

**Aufgabe:**

Bringt **Holzstämme** mit dem Gesamtwert **4/8/12** bei **2/3/4 Helden** auf Feld **32**. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** auf Feld **32**.

**Lest nun dort weiter, wo ihr unterbrochen habt.**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Auftrag im Angesicht der Kälte

*Eine seltsame Kreatur schlich mit einer Askimar-Klinge, die sie in einem Kampf erbeutet hatte, umher und lauerte ahnungslosen Wanderern und Bauern, die sich zu weit von ihren Höfen entfernt hatten auf. Als eine schwer verletzte Bäuerin mit einer Wunde, die eine Askimar-Klinge verursacht hatte, einen der Helden aufsuchte, war diesem schnell klar, dass der mysteriösen Kreatur ein Ende bereitet werden musste.*

Stellt den **Tanghorn-Gor** auf Feld **39**. Er bewegt sich nicht. Andere Kreaturen **überspringen** ihn. Er hat die Kampfwerte eines Gors, jedoch bei **2/3/4 Helden 2/4/6 Willenspunkte**. Er verliert in jeder Kampfrunde nur **maximal 1 Willenspunkt**. Nach jeder Kampfrunde verliert jeder Held entweder **1 Stärkepunkt** oder **einen beliebigen Gegenstand**.

**Aufgabe:**

Besiegt den **Tanghorn-Gor**. Wenn er besiegt ist, erhaltet ihr eine **Askimar-Klinge** als Belohnung.

**Lest nun dort weiter, wo ihr unterbrochen habt.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Auftrag im Angesicht der Kälte

Ein aufgeregter Mann lief auf einen der Helden zu. „Ich habe einen Schild gefunden! Er hing zwischen den Felsen, die im Süden aus der Narne ragen. Er ist glaube ich sehr alt, aber in einem tadellosen Zustand. Und irgendwie kam er mir auch bekannt vor... kann es sein, dass den Fenn mal getragen hat?“

Legt den **Bruderschild** auf den Fluss neben Feld **31**. Steht ein Held auf Feld **31**, kann er versuchen, den Schild für **eine Stunde** aus dem Wasser zu fischen. Dann würfelt er mit der Hälfte (aufgerundet) seiner **Heldenwürfel**. Das höchste Ergebnis wird ausgewählt und das entsprechende Ergebnis ausgeführt.

*Hinweis: Die Zauberer Eara und Liphardus dürfen ihren Würfel nicht auf die gegenüberliegende Seite drehen.*

- Der Held rutschte aus und schlug schmerzhaft auf den spitzen Steinen aus. Der Held verliert **1 Stärkepunkt**.

- Der Arm des Helden war nicht lang genug. Er verlor das Gleichgewicht und fiel in das eiskalte Wasser. Der Held verliert **3 Willenspunkte**.

- Der Held bekam den Schild zu fassen und zog ihn an Land. Es war der **Bruderschild**! Der Held erhält den **Bruderschild**. Er hat die üblichen Funktionen.

**Aufgabe:**

Fischt den **Bruderschild** aus der Narne.

**Lest nun dort weiter, wo ihr unterbrochen habt.**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Auftrag im Angesicht der Kälte

Ein aufgeregter Zwerg lief auf einen der Helden zu und berichtete, davon, dass er eine Schatzkarte gefunden hatte.

„Tut mir leid“, sagte der Held, „aber wir haben momentan wirklich andere Sorgen als Schätze zu suchen. Die Kreaturen stürmen voran und es wird immer kälter.“

Der Zwerg fing an schief zu grinsen. „Nein, dann möchte ich dich länger belästigen, werter Herr.“

Der Zwerg machte eine theatralische Verbeugung.

„Ich dachte nur“, fuhr er lauthals fort, „da könnten ein paar hübsche Steinchen bei sein, die die Kreaturen sehr schätzen.“

Dem Helden wurde schlagartig klar, worauf der Zwerg hinaus wollte. Sie würden mit etwas Glück Edelsteine finden, mit denen man die Kreaturen von der Burg weglocken könnte.

Legt verdeckte **Zielmarker** auf die Felder **31**, **36** und **37**. Sobald ein Held den Zielmarker mit dem **grünen Haken** aufdeckt, lest weiter auf einer der beiden Karte „**Der Wächter des Schatzes**“.

**Lest nun dort weiter, wo ihr unterbrochen habt.**





*Am Ufer der Narne war eine mysteriöse Gestalt gesehen worden, die behauptete, dass sie einen Trank gegen den Eisschlaf brauen könnte, wenn man ihr nur die richtigen Kräuter bringen würde. Konnte man ihr vertrauen?*

Stellt die **Mondseehexe** auf Feld 18. Legt die **schwarzen Nachtstacheln** auf Feld 83. Erwürfelt die Positionen von **drei beliebigen anderen Kräutern**, indem ihr einen großen schwarzen Würfel werft und 30 addiert.

Die schwarzen Nachtstacheln können nur mit einem **Falken** eingesammelt werden. Ein Held mit einem Falken darf den Falken auf die **Rückseite drehen** und erhält sofort die schwarzen Nachtstacheln.

**Wichtig:** Die Helden können die Kräuter in dieser Legende nicht wie gewohnt nutzen.

---

**Aufgabe:**

Bringt die **schwarzen Nachtstacheln** und bei **2/3/4 Spielern 1/2/3 beliebige andere Kräuter** auf Feld 18.

Sobald dies geschehen ist, lest weiter auf der Karte „Die Mondseehexe 1“

---

**Lest nun dort weiter, wo ihr unterbrochen habt.**



*Vorsichtig kletterte der Held an dem Felsen entlang. Plötzlich sah er etwas in einer Nische funkeln. Er wollte grade näher treten, als ein gewaltiger Schatten auf ihn fiel. Hinter ihm hatte sich eine riesige Gestalt aufgebaut, größer als jeder Felltroll. Es war ein Riese.*

Stellt **Banator, den Steppenriesen** auf das Feld mit dem grünen Zielmarker. Alle Zielmarker kommen nun aus dem Spiel.

Er hat bei **2/3/4 Spielern 6/10/14 Stärkepunkte** und **15 Willenspunkte**. Er würfelt mit **roten Würfeln** gemäß der Willenspunktanzeige (gleiche Würfelwerte werden addiert).

Nach jeder Kampfrunde wird Banators Holzstein auf der Stärkeleiste **ein Feld nach rechts** geschoben.

---

**Aufgabe:**

Besiegt Banator um an den Schatz zu gelangen. Sobald er besiegt ist, lest weiter auf der Karte „Der Kreaturenhort“. Der Erzähler bewegt sich **nicht** und ihr erhaltet **keine zusätzliche Belohnung**.

---





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Der Wächter des Schatzes

*Vorsichtig kletterte der Held an dem Felsen entlang. Plötzlich sah er etwas in einer Nische funkeln. Als er näher trat wurde ihm klar, dass er eine kleine Höhle entdeckt hatte. Er wollte gerade einen Blick auf den Schatz werfen, als ihm eine dunkle Gestalt den Weg versperrte. Es war zweifellos ein Skral, doch er hatte einen Bart und eine graue Haut. Er schien sehr alt zu sein, doch trotzdem zog er blitzschnell und grazil eine lange Klinge, während er in der anderen Hand einen runden Schild trug. Er fletschte die Zähne und trat, bereit für ein Duell, dem Helden entgegen.*

Stellt den **Grauskral** auf das Feld mit dem grünen Zielmarker. Alle Zielmarker kommen nun aus dem Spiel.

Der Grauskral hat **6 Stärkepunkte** und bei **2/3/4 Helden 12/16/20 Willenspunkte**. Er würfelt mit **zwei roten Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert).

Sein Kampfwert ist immer mindestens so hoch wie die **Anzahl seiner Willenspunkte**.

**Aufgabe:**

Besiegt den **Grauskral** um an den Schatz zu gelangen. Sobald er besiegt ist, lest weiter auf der Karte „**Der Kreaturenhort**“. Der Erzähler bewegt sich **nicht** und ihr erhaltet **keine zusätzliche Belohnung**.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Der Kreaturenhort

*Als die Kreatur leblos zu Boden sank, fiel ein Lichtschein durch die Felsen auf eine Aushöhlung im Gestein, in der sich tatsächlich Edelsteine, kunstvoll gefertigte Waffen und andere Kostbarkeiten befanden. Der Zwerg hatte Recht behalten. Nicht nur die Edelsteine in diesem kleinen Hort würden den Helden von Vorteil sein.*

Die Helden auf dem Feld des Schatzes erhalten eine **Askimarklinge** und einen **Edelstein**.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Die Mondseehexe 1

*Tatsächlich schwebte am Ufer der Narne ein Wesen, eine Frau in einem Gewand mit einem langen Stab, dessen Spitze von einer Mondsichel geziert wurde. Als die Gestalt die Kräuter entgegen nahm, leuchtete ihr grünliche Umhang blass.*

*Zu spät bemerkte der Held, dass die Hexe mit ihrem Stab ausholte und ihn in seine Brust stieß. Der Held sah kein Blut und keine Wunde als er an sich herunter sah. Doch ein merkwürdiges Gefühl breitete sich in seinem Körper aus, ihm wurde schwindlig und plötzlich sah er in seinem Kopf grauenhafte Bilder... ein Drache stürzte herab... der Eingang von Cavern voller Geröll... Blutlachen breiteten sich aus... die Rietburg brannte. Der Held fiel in sich zusammen, die Bilder in seinem Kopf quälten ihn, er sah ein Skellet mit einer Krone und dann sah er einen schwarzen Baum und eine Festung die tosend in einen Lavasee stürzte - alles wurde schwarz.*

*Plötzlich richtete der Held sich auf und stieß mit seiner Klinge in die Gestalt, doch nichts geschah. Keine physische Waffe konnte der Mondseehexe etwas anhaben.*

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Mondseehexe 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Die Mondseehexe 2

Alle **Kräuter** die jetzt **nicht** auf Feld 18 liegen, kommen aus dem Spiel.

Die **Mondseehexe** kann von nun an angegriffen werden. Sie hat **5 Willenspunkte für jedes Kraut** auf ihrem Feld. Sie kann durch die normalen Kampfregeln **nicht verwundet** werden. Stattdessen muss sie **mental bekämpft** werden.

**Mentales Kämpfen:**

Die Aktion „Mentales Kämpfen“ kostet einen Helden eine Stunde auf der Tagesleiste. Er kann dann beliebig viele Willenspunkte abgeben, um dem Gegner die gleiche Anzahl an Willenspunkten abzuziehen. Ein Held darf sich dadurch nicht auf 0 Willenspunkte bringen. Immer wenn ein Held durch den Willenspunktverlust Würfel verliert, muss er seinen Zeitstein für jeden verlorenen Würfel eine Stunde vorschieben. Der Gegner regeneriert seine Willenspunkte, wenn er nicht in einer Runde besiegt wurde.

Der einzige Gegner, der mental bekämpft werden kann, ist die Mondseehexe.

**Aufgabe:**

Besiegt die **Mondseehexe**. Sobald dies geschehen ist, erhält ihr **7 Willenspunkte** oder **2 Stärkepunkte** als Belohnung. Der Erzähler bewegt sich **nicht**.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Der Hadranoston

Der Eingang der Mine war von einer großen Schneewehe versperrt worden. Mühsam kletterte der Held darüber und betrat Cavern.

Die Zwerge schienen bereits jemanden erwartet zu haben, denn nach einiger Zeit trat dem Helden eine Zwergin entgegen. Sobald er ihren misstrauischen Gesichtsausdruck sah, wurde dem Helden klar, dass die Schildzwerge keinen Erfolg hatten. Aber hatte er etwas anderes erwartet? Es schien unmöglich den Winterstein zu zerstören und ihre Bemühungen, den Stein zu zerstören würden nur noch mehr Opfer fordern, die dem Eisschlaf anheim fielen.

„Nein“, sagte die Zwergin. „Wir haben es nicht geschafft. Wir haben beschlossen, den Winterstein tief in der Mine aufzubewahren und zu warten, bis wir mehr über den Stein, diesen Hadranoston, wissen. Aber wir haben etwas für euch Helden. Mit diesem kostbaren Edelstein werdet ihr die Kreaturen in die Irre führen können!“

Der Held auf Feld 71 erhält den **Edelstein**.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Schatten und Frost



Der Schattenkönig 1

Der Held eilte in den Baum der Lieder und traf Melkart schon nach kurzer Zeit dort an. Melkart wusste sofort, was es mit den Skeletten auf sich hatte und begann zu erzählen: „Vor langer Zeit, kurz nach der Gründung Andors, lebte ein abtrünniger Barbarenstamm in den Klüften des Grauen Gebirges. Ihr Anführer wurde ‚Schattenkönig‘ genannt, den er kannte sich mit dunkler Magie aus und hatte angeblich Kontakt zu den Krahndern. Er war nicht nur deshalb sehr gefürchtet, denn er war sehr gerissen und beherrschte die Kunst der Klinge wie kaum ein anderer. So kam es, dass er Handelskarawanen mithilfe seiner Magie in die Irre führte und dann von seinen Kriegern plündern ließ. Kein Krieger war seiner Schar gewachsen. Doch dann schlug einer seiner Pläne fehl. Das war in einem besonders kalten Winter. Er wollte eine Gruppe Flussländer, die ins Gebirge aufbrechen wollte, in einen Hinterhalt locken. Doch während des Kampfes, donnerte eine Schneelawine einen Berg herab und begrub sie alle unter sich. Und man sagt, dass der Schattenkönig sich an dem Land rächen wird, in dem er starb. Nun scheint er zurückgekehrt sein, denn er zieht seine wahre, dunkle Macht aus der Kälte und dem Frost.“ Als der Held das hörte, wusste er sofort, dass er und seine Gefährten schnell handeln mussten, um den dunklen König aufzuhalten und ihn ein für alle Mal zu vernichten.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Schattenkönig 2“.







Der **Schattenkönig** kann von nun an angegriffen werden. Er hat bei **2/3/4 Helden** **8/14/20 Stärkepunkte** und **14 Willenspunkte**. Er würfelt immer mit einem **großen schwarzen Würfel**. Der Würfelwurf löst immer einen besonderen Effekt aus. Diese Effekte werden auf der Karte „**Flammendes Schwert**“ aufgelistet.

#### Legendenziele:

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht und...

- ... die Burg verteidigt wurde und...
- ... die Aufträge im Angesicht der Kälte erfüllt wurde und...
- ... der Schattenkönig besiegt wurde. Sobald dies geschehen ist, wird der Erzähler auf den Buchstaben **N** versetzt.



**6**

*Der Schattenkönig parierte die Hiebe der Helden.*

Addiert **6** zum Kamofwert des Schattenkönigs. Sollte der Schattenkönig unterliegen, verliert er dennoch keine Willenspunkte.

**8**

*Der Schattenkönig sprach dunkle Flüche.*

Addiert **8** zum Kampfwert des Schattenkönigs. Jeder Held verliert **1 Willenspunkt**.

**10**

*Die Steppenechse stürzte sich auf einen Helden.*

Addiert **10** zum Kampfwert des Schattenkönigs. Ein Held verliert **1 Stärkepunkt**.

**12**

*Flammen loderten am Schwert auf.*

Addiert **12** zum Kampfwert des Schattenkönigs.

