

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel

A1

Diese Legende besteht aus 22 Karten:
A1, A2, A3, A4, C, F, J, N, Der Geist eines Helden 1-3, 6 Karten „Begegnung“, Der besiegte Ritter, Die Liebenden vereint, Der Spruch 1 + 2, Das Ritual


Diese Legende spielt im fernen Land, auf der Spielplanseite, die den Fluss zeigt. Führt die Anweisungen auf der Karte „**Checkliste**“ aus. Sortiert dabei aus den Turm-Karten die Karte aus, die einen Ruinengeist ins Spiel bringt. Verteilt vorerst keine Nebelplättchen.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt Sternchen auf die Buchstaben **C, F, J** und **N** der Legendenleiste.
- Legt die Felsenplättchen bereit.
- Stellt die Fahrende Händlerin auf den Buchstaben **C** der Legendenleiste
- Legt die 6 „**Begegnung**“-Karten bereit
- Legt die Karten „**Der Geist eines Helden 1 - 3**“, „**Der besiegte Ritter**“, „**Die Liebenden vereint**“, „**Der Spruch 1 - 2**“ und „**Das Ritual**“ bereit.
- Legt das Plättchen „**Steppenvolk**“ auf Feld **523** und zwar so, dass **der Schild zu sehen** ist. Je nach Anzahl der Helden dürft ihr Schildplättchen (die Rückseiten zeigen die Iquar) dazulegen:
2 Helden: 2 Schildplättchen
3 Helden: 1 Schildplättchen
4 Helden: **kein** Schildplättchen

Nachdem das Lager wehrhaft gemacht worden war, hatten die Helden sich aufgemacht, um die Wälder dieses Landes zu erkunden. Noch immer hörte man hier und da geisterhafte Stimmen im Wind. Die Helden wollten mehr über dieses Land herausfinden.

Lest weiter auf Karte A2. ➡



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel

A2

Stellt Flaps auf Feld **523**.


Stellt eure Helden in Reihenfolge der Perlen auf der obersten Ereigniskarte auf die Felder **505, 519, 513** und **506**. Spielt ihr mit weniger als 4 Helden ignoriert Perlen, denen kein Held zugeordnet ist. Die Felder **506** und gegebenenfalls **513** **bleiben dann frei**. Spielt ihr mit mehr als 4 Helden, stellt die übrigen Helden nach Feld **523**.

Einer der Helden hatte die Ruine eines kleinen Turms erreicht. Die Hälfte davon war noch intakt, sogar die Treppe ins erste Stockwerk war noch benutzbar. Neugierig stieg der Held über ein paar Trümmer und dann die Treppe hinauf. Durch die eingestürzte Front hatte er einen guten Blick über die Ruinen. Leider konnte er einige Kreaturen ausmachen, die sich jenseits des Flusses zu einem Angriff formierten.

Stellt Kreaturen auf die folgenden Felder:
Gors auf 515, 534, 535 und 548
Gorlots auf 537 und 543
Kreideskral auf 533
Troll auf 511

Aufgabe: Ihr müsst das **Steppenvolk** beschützen. Dabei dürfen je nach Anzahl der Helden 1, 2 oder 3 Kreaturen auf den Schilden auf Feld 523 stehen. Erst wenn es für eine Kreatur keinen freien Schild mehr gibt, habt ihr verloren.

Lest weiter auf Karte A3. ➡



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel

A 3

Wichtig: Die Helden dürfen jederzeit „die Zelte abbrechen“. Dabei werden alle Kreaturen von den Schilden entfernt und das Plättchen des Steppenvolkes auf die gewendet, die keinen Schild zeigt. Die zusätzlichen Schildplättchen (bei 2 oder 3 Helden) kommen aus dem Spiel. Ab dann kann das Steppenvolk wieder mitbewegt werden (Felder des Pfades).


Nur im Spiel zu dritt und zu viert: Legt eine Sporne auf Feld 551.

Um die Kreaturen würden sie sich gleich kümmern. Bevor der Held den Turm wieder verließ, blickte er sich noch auf der halben Etage um. Halb unter einem Berg an Felsen vergraben fand er doch tatsächlich ein kleines Kästchen aus Silber. Vorsichtig befreite er es von seiner steinernen Last und schob den Riegel zurück...

Ein lautes Kreischen ertönte. Der Boden des unbekannten Landes bebte und Vögel stoben von den Ruinen empor. Was war passiert? Flaps flatterte erschrocken davon. Die Helden mussten sich das anschauen.

Nehmt Flaps vom Spielplan.

Lest weiter auf Karte A4. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel

A 4

Der Held auf Feld 505 nimmt seine Figur aus dem Standfuß und legt sie auf Feld **505** hin. Steckt einen Geist in seinen Standfuß und stellt ihn auf **505**. Der Spieler des Helden nimmt seinen Zeitstein vom Sonnenaufgangsfeld und legt ihn vor sich ab. Vorerst ist sein Held nicht im Spiel. Im Verlauf der Legende wird er als Besessener bezeichnet.

Der Geist hat die in Legende 3 beschriebene Funktion.

Legt ein Sternchen auf Feld **505**.

Aufgabe: Ein Held muss Feld **505** betreten, bevor der Erzähler Feld **B** auf der Legendenleiste erreicht. Lest dann „**Der Geist eines Helden**“ vor.

Legt zur Erinnerung ein **Rotes X** auf den Buchstaben **B** der Legendenleiste.

Jeder Held (außer dem Besessenen) startet mit 2 Stärkepunkten. Außerdem werden 3 Stärkepunkte und ein Trinkschlauch auf die Gruppe verteilt (der Besessene kann hiervon nichts erhalten). Spielt ihr zu zweit, erhaltet ihr einen zusätzlichen Trinkschlauch.

Der Besessene startet mit 10 Willenspunkten und 3 Stärkepunkten.

Der Held auf Feld 519 beginnt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Die fahrende Händlerin war gerade zu Besuch beim Steppenvolk.
Stellt die fahrende Händlerin auf Feld 523.

Ein starkes Beben erschütterte das ferne Land.
Jeder Held außer dem Besessenen wird auf das angrenzende Feld mit der niedrigsten Feldzahl versetzt. Ihr dürft eine Kreatur eurer Wahl hinlegen. Wenn sie sich das nächste Mal bewegen würde, wird sie stattdessen aufgestellt.

Und als wäre das noch nicht genug, tauchte auch wieder eine geisterhafte Erscheinung in der Nähe des Steppenvolkes auf.
Stellt einen Geist auf Feld 524. Helden auf dem selben Feld oder einem angrenzenden Feld werden wie in Legende 3 ihrer Fähigkeiten beraubt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Die Kreaturen merkten, dass die Helden abgelenkt waren.
Stellt Gors auf 507 und 517, einen Gorlot auf 519 und einen Kreideskral auf 534.

Und auch ein schwarzer Ritter tauchte wieder auf.
Stellt den schwarzen Ritter mit der Laute auf Feld 542. Er funktioniert nach den in Legende 3 beschriebenen Regeln. Stülpt jetzt den Markierungsring über den Erzähler.

Besonderheit: Hat er den Besessenen als Ziel, läuft er in Richtung der auf Feld 505 liegenden ursprünglichen Heldenfigur. Erreicht er diese, verliert der Besessene ganz normal einen Stärkepunkt, erhält aber, wenn er nicht „vom schwarzen Ritter überwältigt“ wurde, 2 Willenspunkte.

Der Besessene hörte immerzu die Stimme des Geistes: „Gib auf, du wirst nur in deinen Körper zurückkönnen, wenn ich die Kontrolle darüber habe.“
Der Geist versuchte, ihn mürbe zu machen. Der Held würde sich nicht so einfach überwältigen lassen!
Der Besessene erhält 4 Willenspunkte.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



„Gib auf, du wirst niemals in deinen Körper zurückkehren“, flüsterte der Geist ins Ohr des Besessenen. Und beim Besessenen zeigten sich Zweifel. Der Besessene verliert 2 Willenspunkte (Erinnerung: Fällt der Besessene auf 0 Willenspunkte, ist die Legende verloren).

Mit einem Mal tauchte Flaps, der Flederfuchs wieder auf!
Stellt Flaps auf Feld 547.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
...das Steppenvolk verteidigt wurde, und...
...der Besessene nicht auf 0 Willenspunkte gefallen ist, und...
...das Ritual vollendet wurde.
Das Feuer färbte sich Violett und langsam aber sicher wurde der Geist des Besessenen in das Feuer gezogen. „Schnell, bringt die Truhe!“, rief der Besessene aus, nur um dann ein lautes, bösesartiges Kreischen auszustoßen. Die anderen Helden verstanden und brachten die silberne Truhe, die noch beim Körper des Besessenen lag. Sie warfen die Truhe ins Feuer und mit einem lauten Zischen wurde der Geist in die Truhe gezogen. Dann war es plötzlich still. Und mit einem Mal bewegte sich der Körper des Besessenen wieder. Es hatte geklappt!

Autor: Phoenixpower

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...das Steppenvolk nicht verteidigt wurde, oder...
...Feld 525 nicht rechtzeitig erreicht wurde, oder...
...der Besessene auf 0 Willenspunkte gefallen ist, oder...
...das Ritual nicht vollendet wurde.
Tipp: Um leichter zu spielen, könnt ihr einfach eine zusätzliche „Begegnung“-Karte einwürfeln, ohne ein zusätzliches Sternchen auf die Karte „Der Spruch“ zu legen.



Die Legende ist verloren, wenn der Erzähler Feld B auf der Legendenleiste bereits erreicht hat.

Verteilt jetzt die Nebelplättchen auf die Felder mit Kreisen. Steht auf einem der Felder ein Held, wird das Nebelplättchen aktiviert, nachdem die Karte „**Der Geist eines Helden 3**“ vorgelesen wurde (bei mehreren beginnt der Held mit dem kleinsten Rang).

Der Held erreichte die Ruine, von der das unheimliche Kreischen aus ertönt war. Vorsichtig trat er in den Schutt. Erkennen konnte er noch nichts. Vielleicht weiter oben? Die Treppe schien noch intakt. Er erklimmte Stufe für Stufe den Turm. Am Ende der Treppe lag eine Zwischenebene. Und mitten da lag: Einer seiner Freunde. Darüber schwebte ein Geist. „Du“ hörte man ein geisterhaftes Raunen. „Ich kenne dich?“ Mehr fragend als eine Aussage. Doch da erkannte der Held die Gestalt des Geistes. Es war sein Freund, der da als Geist in der Luft schwebte. „Was ist mit dir passiert?“, fragte der Held. Als er den Namen seines Freundes aussprach, schien sich etwas in der Miene des Geistes zu regen. Das Geisterhafte Raunen ertönte wieder, diesmal hörte sich die Stimme schmerz erfüllt an: „In diesem Silberkästchen war ein Geist eingesperrt. Er will meinen Körper haben. Wir dürfen nicht zulassen, dass ihm das gelingt!“

Lest jetzt weiter auf „Der Geist eines Helden 2“ ➔



Aufgabe: Findet einen Weg, den Geist aus dem besessenen Helden auszutreiben und die Seele des Besessenen in seinen Körper zu transferieren, bevor der Erzähler den Buchstaben N auf der Legendenleiste erreicht.

Entfernt das **rote X** vom Buchstaben **B** und das Sternchen von Feld 505.

Der Besessene legt seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgangsfeld. Ab jetzt darf er wieder am Spiel teilnehmen. Allerdings zählt der Geist mit seinem Standfuß als seine Figur, nicht seine eigentliche Heldenfigur. Er kann keine Gegenstände tragen. Davon ausgenommen sind Gegenstände, die zu seiner Sonderfähigkeit gehören.

Weiterhin können Helden auf oder angrenzend zu seinem Feld ihre Fähigkeiten nicht nutzen. Zu Beginn seines Zuges kann der Besessene eine Stunde zahlen um dies bis zum Ende dieses Zuges nur für sich zu ignorieren.

Er kann die Sprungfelder auch benutzen, wenn er weniger als 12 Willenspunkte hat.

Nebelplättchen, Pilze und die Turm-Karte darf er aufdecken, aktiviert sie aber nicht.

Lest jetzt weiter auf „Der Geist eines Helden 3“ ➔

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Der Geist eines Helden 3

Für jedes Feld, das sich der Besessene bewegt, muss er einen Willenspunkt abgeben, außer er bewegt sich entlang der Pfeile oder entlang des Pfades (Felder mit Unterstrich).

Ein Held auf seinem Feld kann eine Stunde zahlen um dem Besessenen beliebig viele seiner Willenspunkte zu übertragen.

Fällt der Besessene auf **0 Willenspunkte**, ist die **Legende verloren!**

Wo in diesem fremden Land würden die Helden Informationen darüber bekommen, wie sie den Geist des Helden in seinen Körper zurückbekommen konnten? Die Helden würden alle nach Hilfe fragen, die sie treffen würden, und wenn es die verfluchten Geister dieses Landes waren.

Bestimmt mithilfe eines roten Würfels so viele „**Begegnung**“-Karten, wie Helden mitspielen. Seid ihr zu zweit, müsst ihr bei einer 6 neu werfen.

Anregung für erfahrene Spieler: Bestimmt eine zusätzliche Karte.

Legt auf die Karte „**Der Spruch**“ so viele Sternchen, wie Karten bestimmt wurden.

Lest jetzt die Vorderseiten der bestimmten „**Begegnung**“-Karten und führt etwaige Anweisungen darauf aus.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Begegnung: Der Geist eines Wahnsinnigen

Wenn das Nebelplättchen mit dem Ruinengeist aktiviert wird, lest diese Karte vor

Plötzlich verdichteten sich die Nebelschwaden. Es formte sich ein Gesicht und plötzlich glommen gelbliche Augen auf. „Ein ... Mensch?“ zischte die Erscheinung. „Aaaaargh“, kreischte die Erscheinung und klammerte sich an den Helden.

Der Held, der den Ruinengeist gefunden hat, legt ihn wie immer auf ein kleines Ablagefeld. Er nimmt außerdem den zweiten Ruinengeist und legt ihn auf ein anderes kleines Ablagefeld.

„So höre mir zu, Geist.“ Es fiel dem Helden nicht leicht, mit dem Geist, der sich an ihn klammerte, zu sprechen. „Ein Freund von mir wurde durch einen Geist von seinem Körper getrennt. Wie können wir ihn wieder in seinen Körper zurückbringen?“ Der Geist klammerte sich noch fester an den Helden. Doch dieser erkannte plötzlich Schriftzeichen im Körper der Erscheinung.

Entfernt ein Sternchen von der Karte „Der Spruch“.



Liegen dort jetzt keine Sternchen mehr, lest die Karte vor.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel

**Begegnung: Der Geist
eines Einstigen**

Stellt die Figur „Orweyn“ auf Feld 539. Sie stellt den Geist eines Einstigen dar. Erreicht ein Held dieses Feld, lest diese Karte vor. Deckt das Händlersymbol bei G mit einem roten X ab. Erreicht der Erzähler dieses Feld, wird die Händlerin nicht versetzt.

Eine andere geisterhafte Erscheinung konnte man auf dem Turm dieser Ruine erkennen. „Ich grüße dich, Geist. Kannst du mich hören?“, rief der Held den Turm hinauf. Die geisterhafte Erscheinung blickte stur geradeaus. Frustriert warf der Held einen Stein nach dem Geist. Legt die drei Felsenplättchen verdeckt auf Feld 539. Für eine Stunde kann der Held ein Plättchen aufdecken. Dann darf er Willenspunkte in Höhe der Zahl auf dem Plättchen zahlen, um das Plättchen vom Spielplan zu entfernen. Verdeckt das Plättchen dann wieder. Anschließend würfelt der Held mit dem grauen Augenwürfel. Würfelt der Held weniger als die Anzahl der Felsenplättchen beträgt, passiert nichts. Würfelt der Held mindestens die Anzahl der Felsenplättchen, dürft ihr hier weiterlesen:

Der Geist schien den Helden plötzlich zu bemerken. Er schwebte von seinem Turm herab und machte Gesten, als würde er Linien in die Erde zeichnen. Der Held verstand und ritzte die Linien, die der Geist ihm deutete, mit seiner Waffe in den Boden. Nach einiger Zeit stoppte der Geist damit, Linien zu zeichnen. Ein letztes Mal blickte er den Helden an, bevor er verblasste und verschwand.

Der Held betrachtete die Zeichnung, die sie gemeinsam angefertigt hatten. Es waren fremde Schriftzeichen. Der Held prägte sie sich genau ein.

Entfernt ein Sternchen von der Karte „Der Spruch“. Liegen dort jetzt keine Sternchen mehr, lest die Karte vor.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel




**Begegnung: Die Hilfe
der Händlerin**

Steht ein Held auf dem Feld der Händlerin, lest diese Karte vor

„Ich grüße euch. Was kann ich euch denn anbieten?“, fragte die Händlerin, als der Held auf sie zutrat. „Wir werden später bei dir einkaufen. Zuvor benötigen wir ein wenig Wissen über dieses Land. Ein Geist will Besitz vom Körper unseres Freundes ergreifen. Wir müssen den Geist loswerden und unseren Freund in seinen Körper zurückbringen.“

Die Händlerin lächelte: „Ah, davon hab ich schon mal gehört. Ich hab hier eine Schriftrolle, in der ein Ritual beschrieben ist, mit dem man einen Geist bannen kann. Ich würde euch die Schriftrolle verkaufen. Aber ich warne euch: Ich kann sie nicht lesen und weiß daher nicht, ob sie vollständig ist. Ihr müsst vielleicht die anderen Teile suchen und braucht außerdem noch jemanden, der diese Sprache lesen kann.“

Steckt ein Sternchen auf die Fahrende Händlerin. Ein Held kann die Schriftrolle fortan bei ihr kaufen. Das kostet 1 Gold pro mitspielendem Helden. Entfernt dann das Sternchen von der Fahrenden Händlerin und ein Sternchen von der Karte „Der Spruch“. Liegen dort dann keine Sternchen mehr, lest die Karte vor.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Begegnung: Der schwarze Ritter

Legt diese Karte an F an. Erreicht der Erzähler diesen Buchstaben, lest die Karte vor, nachdem ihr alle anderen Legendenkarten vorgelesen habt.

Die schwarzen Ritter, so unheimlich sie auch waren, waren sie länger im fernen Land als es die Helden waren. Doch wollten sie nicht mit den Helden sprechen, sondern griffen immer wortlos an. Die Helden mussten mit dem Schwarzen Ritter reden. Vielleicht wusste er etwas darüber, wie sie den Besessenen retten konnten.

Die Helden können ab jetzt gegen den Schwarzen Ritter kämpfen. Er hat einen Schwarzen Würfel und 2 Stärkepunkte pro mitspielendem Helden. Wenn Flaps auf seinem Feld steht, verliert er in der ersten Kampfunde keinen Würfel, würfelt aber nur mit einem roten Würfel anstelle des schwarzen Würfels. Wird sein Kampfwert nicht übertroffen, verliert ein am Kampf beteiligter Held einen Stärkepunkt (auch bei Gleichstand). Kein Held verliert Willenspunkte. Wird sein Kampfwert einmal übertroffen, dürft ihr „Der besiegte Ritter“ vorlesen.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Der besiegte Ritter

Lest diese Karte vor, wenn der schwarze Ritter besiegt wurde.

Der Schwarze Ritter stolperte zurück. „Wir brauchen deine Hilfe, Ritter. Wir müssen einen Geist bannen“, riefen die Helden. Der Ritter zitterte und hob sein Schwert. Doch nicht, um damit zuzuschlagen. Er zeigte in eine Richtung!

Legt ein Sternchen auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feld. Sobald ein Held dort steht, dürft ihr das Sternchen von dem Feld und ein Sternchen von der Karte „Der Spruch“ entfernen. Liegen dort dann keine Sternchen mehr, lest die Karte vor.

Der Ritter zog sich zurück. Ob er wiederkommen würde, um die Helden erneut zu jagen?

Stellt den Ritter einen Buchstaben über der aktuellen Position des Erzählers auf die Legendenleiste. Erreicht der Erzähler dieses Feld, wird der Ritter wieder eingewürfelt (Roter Würfel und Heldenwürfel + 500), bewegt sich aber erst bei der nächsten Erzählerbewegung wieder auf die Helden zu.

Der schwarze Ritter kann fortan nicht mehr angegriffen werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



**Begegnung: Der Geist
eines Liebenden**



Legt diese Karte an C an. Erreicht der Erzähler diesen Buchstaben, lest die Karte vor, nachdem ihr alle anderen Legendenkarten vorgelesen habt.

Stellt einen weiteren Geist auf Feld 599 und markiert ihn mit einem Sternchen. Wie alle Geister raubt dieser nahen Helden ihre Fähigkeiten. Sobald ein Held auf Feld 599 steht, dürft ihr hier weiterlesen:

„Geist, wir brauchen Hilfe“, sprach der Held die geisterhafte Erscheinung an, die vor dem Portal schwebte. Die Erscheinung antwortete in einer schrillen Stimme, die in den Ohren weh tat: „Hilfe, das brauchen viele. Auch ich brauche Hilfe. Ich wurde einen Tag vor meiner Vermählung ermordet. Ich werde erst ruhen können, wenn ich mit dem Geist meines Mannes wieder vereint bin. Bringt uns zusammen und wir werden euch helfen.“

Auf Feld 524 steht der zweite Geist. Ein Held kann den mit Stern markierten Geist von 599 einfach mit seiner Figur mitbewegen.

Stehen beide Geister auf dem selben Feld, dürft ihr **„Die Liebenden vereint“** vorlesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel

Die Liebenden vereint

Lest diese Karte vor, wenn die beiden Geister auf dem selben Feld stehen

„Endlich wieder vereint.“ Die beiden Geister fielen sich in die Arme. „Ich hatte versprochen euch zu helfe“, meinte der eine Geist, als sich die beiden wieder aus der Umarmung lösten. „Nun sprecht, wofür braucht ihr meine Hilfe?“

Schnell erklärte der Held die Situation.

„Es macht mich traurig, dass der Geist aus der Silbertruhe sich noch immer nicht damit abfinden kann, dass er tot ist. Ihr braucht den Bannspruch, mit dem er bereits einmal gebannt wurde, um ihn wieder zu bannen“, meinte der zweite Geist. Seine Stimme erklang tief und laut, wie das Grollen einer Felslavine. „Ich kenne einen Teil des Spruchs. Merke ihn dir gut.“ Genau einmal sagte der Geist den Teil des Spruchs auf. Dann verblassten die vereinten Geister.

Nehmt die Geister vom Spielplan.

Der Held, der den Geist nach Feld 524 gebracht hat, gebracht hat, erhält einen **Stärkepunkt**.

Entfernt ein Sternchen von der Karte **„Der Spruch“**. Liegen dort jetzt keine Sternchen mehr, lest die Karte vor.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



**Begegnung: Die Schriftrolle
im Spornennetz**

Legt ein Sternchen und eine Sporne auf
Feld 551. Sobald alle Sporne auf Feld 551
besiegt sind, dürft ihr diese
Karte vorlesen

*Die Helden wischten sich die Spinnweben von den
Waffen. Das Nest der Sporne war zerstört. Widerliche
Kreaturen. In den Überresten des Nestes konnten die
Helden ein Stück Pergament ausfindig machen.*

Entfernt ein Sternchen von der Karte „Der Spruch“.
Liegen dort jetzt keine Sternchen mehr, lest die Karte
vor.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Der Spruch 1

Lest diese Karte vor, wenn das letzte
Sternchen von ihr entfernt wurde.

*Das ganze Land hatten die Helden abgesucht.
Schließlich hatten sie einige Fragmente gefunden, von
denen sie sich viel versprochen. Doch eine Hürde war
noch zu überwinden: Sie mussten noch die fremde
Sprache lesen können. Die Helden vereinbarten, sich
beim Steppenvolk zu treffen, um sich zu beraten.*

Legt ein Sternchen zum Steppenvolk. Lest die Karte
„**Der Spruch 2**“ erst dann, wenn alle Helden auf dem
Feld des Steppenvolks stehen und dort ihren Tag
beendet haben (bevor ihr die Symbole auf dem
Sonnenaufgangsfeld ausführt).

*Als würde dieses fremde Land nicht wollen, dass die
Helden den Geist bannten, erbebte das Land.*

Jeder Held außer dem Besessenen wird auf das
angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl versetzt.
Ihr dürft eine Kreatur eurer Wahl hinlegen. Wenn sie
sich das nächste Mal bewegen würde, wird sie
stattdessen aufgestellt.

Ihr dürft außerdem die Händlerin wieder auf das Feld
des Steppenvolkes stellen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Der Spruch 2

Lest diese Karte vor, wenn ihr die auf der Karte
„Der Spruch 1“ angegebene
Bedingung erfüllt.

Ratlos saßen die Helden ums Feuer. „Wir müssen doch irgendwie diese Schriftzeichen lesen können!“, rief einer frustriert aus. Der Besessene, dessen Geist still neben dem Feuer schwebte, hatte plötzlich eine Idee: „Meint ihr, die Schamanin Ellin könnte die Schrift lesen?“ „Eine gute Idee, lasst uns sie suchen.“ Schnell war Ellin gefunden. Und tatsächlich war ihr die Schrift bekannt. „Hier steht, dass ihr am Abend ein Feuer entzünden und den Zauberspruch aufsagen müsst, um den bösen Geist zu erkennen. Wenn ihr ihn besiegt, könnt ihr seinen Zauber aufheben!“

Würfelt alle Holzstämme ein, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel würfelt und 511 addiert.
Aufgabe: Führt das Ritual durch. Dafür braucht ihr bei 2/3/4 Spielern Holz im Wert von 4/6/8.
Das Holz muss auf dem selben Feld wie der Körper des Besessenen liegen. Sobald ihr genügend Holz gesammelt habt, dürft ihr, wenn der Besessene auf dem Feld des Körpers ist, die Karte „**Das Ritual**“ vorlesen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Seelenfessel



Das Ritual

Lest diese Karte vor, wenn alle für das Ritual
benötigte Holzstämme und der Besessene auf
dem Feld des Körpers stehen.

Die Helden entzündeten das Feuer. Der Besessene schwebte über die Flammen und begann, die Worte zu murmeln, die sie herausgefunden hatten. Er spürte, wie sich der Geist in ihm wehren wollte. Jetzt hieß es: Alles oder nichts!

Mit einem ohrenbetäubenden Kreischen trennte sich der alte Geist des Geistes aus der silbernen Truhe vom Geist des Helden. Sein Körper wurde stofflich und er griff die Helden an!

Helden, die auf dem Feld des Körpers stehen, können jetzt gegen den bösen Geist kämpfen.
Der Geist hat bei 2/3/4 Spielern 30/40/50 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte. Er würfelt mit roten Würfeln entsprechend der Kreaturenanzeige.

Aufgabe: Ihr müsst den Geist besiegen und das Ritual somit beenden. Dann wird der Erzähler auf Feld N versetzt.

Der Besessene darf am Kampf teilnehmen.
Für jeden Willenspunkt, den der Besessene hat, verliert der Geist einen Stärkepunkt.
Kann der Besessene nicht 20 Willenspunkte erreichen, verliert der Besessene trotzdem 20 Stärke, wenn der Besessene seine maximale Willenspunkte hat.

Der Besessene kann Feld 505 nicht mehr verlassen.