

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Diese Legende besteht aus 15 Karten:
A1, A2, A3, D, N
4x Der Ruf des Mondlichts, Mondlichtvisionen 1&2,
Entführer im Mondlicht, Entführer im Sonnenlicht, Bei
den Grehon, Bei den Iquar

Stille lag über der nächtlichen Zeltstadt der Yetohe. Plötzlich setzte sich einer der Helden auf. Hatte ihn nicht gerade etwas gerufen? Da war sie wieder: Eine wunderschöne Frauenstimme rief seinen Namen. Schlafwandlerisch stand er auf und tapste aus dem Lager.

Diese Legende spielt auf dem Steppen-Spielplan (der Vorderseite des Spielplans der Ewigen Kälte). An Material benötigt ihr außer der Ewigen Kälte die Figuren Mondseehexe und Schattenhäuptling sowie die dieser Legende beiliegenden Plättchen für den Nachtmodus in der Steppe.

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

Legt alle Legendenkarten dieser Legende bereit. Legt Sternchen auf die Buchstaben D und N der Legendenleiste.

Ein Held hielt gerade Wache, als einer seiner Freunde aus seinem Zelt gestolpert kam und sich mit unsicheren Schritten in Richtung des großen Sees aufmachte. Auf die Rufe des Wachenden erfolgte keine Reaktion.

Seit einigen Tagen waren immer wieder Barbaren der Yetohe verschwunden, das durfte mit ihrem Freund nicht passieren! Der Wächter trommelte seine Freunde zusammen und im Dunkel der Nacht rannten sie in Richtung des Sees.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Bestimmt einen zufälligen Helden. Dieser hört die mysteriöse Stimme und bekommt eine der Karten „**Der Ruf des Mondlichts**“. Legt die anderen Karten zurück in die Schachtel. Er darf die Karte den anderen Helden vorerst nicht zeigen. Stellt seine Figur auf Feld 404.

Der Held wird im Folgenden „Der Berufene“ genannt. Stellt alle anderen Helden auf die Zeltstadt 401.

Der Held, der in Zugreihenfolge nach dem Berufenen kommt, legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgangsfeldes.

Jeder Spieler erhält eine der Karten „**große Kräuterkunde**“.

Es ist Nacht.

Legt daher das Dämmerungs-Feld so auf das Sonnenaufgangsfeld, dass die Symbole auf dem Sonnenaufgangsfeld davon abgedeckt werden. Legt auf jede der Stunden 1 bis 7 ein Sternchen.

Wenn ein Zeitstein zum ersten Mal eine der Stunden erreicht, wird der Zug unterbrochen und der berufene Held liest dem entsprechenden Abschnitt der Karte „**Der Ruf des Mondlichts**“ vor. Dann wird das entsprechende Sternchen entfernen. Steht danach ein anderer Held auf dem Feld des Berufenen, liest die Karte „**Mondlichtvisionen 1**“.

Helden dürfen nicht schlafen, während Sternchen auf der Tagesleiste liegen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht

A₃

Warum mochten in letzter Zeit immer wieder Barbaren verschwunden sein? Waren auch sie schlafwandelnd in die Nacht gewandert und waren von Kreaturen gefressen worden? Hungrig genug waren die Kreaturen.

Stellt Gors auf die Felder 408, 416, 425, 438 und 445, einen Wagor auf 417, sowie Steppenbüffel auf 428 und 446 und einen Felltroll auf Feld 410.
Spielt ihr nicht zu zweit, stellt außerdem einen Wagor auf Feld 403.

Aufgabe 1:
Verteidigt die Zeltstadt.

Aufgabe 2:
Erreicht euren berufenen Freund, bevor ihm etwas geschieht und bringt ihn zurück.

Aufgabe 3:
Findet heraus, was es mit den verschwindenden Barbaren auf sich hat.

Die Helden auf der Zeltstadt starten mit je zwei Stärkepunkten und dürfen zwei weitere Stärkepunkte unter sich aufteilen.
Der Held, dessen Zeitstein auf dem Sonnenaufgangsfeld liegt, beginnt.

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht

D

Schwarze Schemen bewegten sich im Mondlicht. Wargors!

Stellt Wargors auf die Felder 430, 434 und 448.
Würfelt mit einem Heldenwürfel:

1-3: Stellt je einen Steppenbüffel auf die Felder 422 und 446.


4-6: Stellt einen Steppenbüffel auf Feld 445 und einen Felltroll auf Feld 415.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
...die Zeltstadt verteidigt wurde, und...
...ihr die verschwundenen Barbaren in die Zeltstadt gebracht habt.
Schon immer waren die Kraheder auf ihren Raubzügen in die Barbarenlande gekommen. Diesmal hatten ihnen die Helden von Andor ihre Beute aber weggenommen. Die Barbaren wahren ihnen dankbar und versprochen, nach der Schneeschmelze ein großes Fest zu feiern.

Autor: Phoenixpower

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...die Zeltstadt nicht verteidigt wurde, oder...
...ihr die verschwundenen Barbaren nicht in die Zeltstadt gebracht habt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Der Ruf des Mondlichts

Wie hypnotisiert stapfte der Held durch den Schnee.

Du kannst deine Heldenfigur vorerst nicht bewegen. Wenn ein Zeitstein zum ersten Mal eine der mit Sternchen markierten Stunden erreicht, musst du den entsprechenden Abschnitt vorlesen. Du deckst keine Schneeplättchen auf.

- 1: *Der Berufene stapft nach Süden.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 455.
- 2: *Während der Berufene sich weiter von der Zeltstadt entfernte, marschierten die Gors darauf zu.* Legt das Bewegungsplättchen der Gors auf die zweite Stunde. Wenn zum ersten mal an einem Tag ein Zeitstein eine Stunde mit einem Bewegungsplättchen erreicht, wird der aktuelle Zug unterbrochen und die entsprechende Kreaturenbewegung ausgeführt. In diesem Fall bewegen sich die Gors. Versetze deine Heldenfigur auf Feld 443.
- 3: *Weiter in den Süden wanderte der Berufene.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 444. Lege ein Bewegungsplättchen der Wargors auf die dritte Stunde (Sie bewegen sich).
- 4: *Die Kreaturen wichen dem Berufenen aus.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 446. Lege das Bewegungsplättchen der Steppenbüffel auf die vierte Stunde (Sie bewegen sich).
- 5: *Der Berufene schlug den Weg zum Knochenturm ein.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 449. Lege das zweite Bewegungsplättchen der Wargors auf die fünfte Stunde (Sie bewegen sich).
- 6: *Kurz nach Mitternacht erreichte der Held den Knochenturm.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 450. Lege das Bewegungsplättchen der Felltrolle auf die sechste Stunde (Sie bewegen sich).
- 7: *Der Berufene schien auf etwas zu warten.* Nichts passiert.

Immer: Sobald ein Held bei dir steht, lest die Karte **Mondlichtsvisionen 1**“.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Der Ruf des Mondlichts

Wie hypnotisiert stapfte der Held durch den Schnee.

Du kannst deine Heldenfigur vorerst nicht bewegen. Wenn ein Zeitstein zum ersten Mal eine der mit Sternchen markierten Stunden erreicht, musst du den entsprechenden Abschnitt vorlesen. Du deckst keine Schneeplättchen auf.

- 1: *Der Berufene stapfte nach Westen.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 407.
- 2: *Während der Berufene sich weiter von der Zeltstadt entfernte, marschierten die Gors darauf zu.* Legt das Bewegungsplättchen der Gors auf die zweite Stunde. Wenn zum ersten mal an einem Tag ein Zeitstein eine Stunde mit einem Bewegungsplättchen erreicht, wird der aktuelle Zug unterbrochen und die entsprechende Kreaturenbewegung ausgeführt. In diesem Fall bewegen sich die Gors. Versetze deine Heldenfigur auf Feld 408.
- 3: *Weiter in den Westen wanderte der Berufene.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 411. Lege ein Bewegungsplättchen der Wargors auf die dritte Stunde (Sie bewegen sich).
- 4: *Im purpurnen Schein aus der Höhle marschierte der Held dahin.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 413. Lege das Bewegungsplättchen der Steppenbüffel auf die vierte Stunde (Sie bewegen sich).
- 5: *Der Berufene schlug den Weg ins Gebirge ein.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 420. Lege das zweite Bewegungsplättchen der Wargors auf die fünfte Stunde (Sie bewegen sich).
- 6: *Kurz nach Mitternacht erreichte der Held den Fuß des Gebirges.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 421. Lege das Bewegungsplättchen der Felltrolle auf die sechste Stunde (Sie bewegen sich).
- 7: *Der Berufene schien am Fuß des Gebirges zu warten.*

Immer: Sobald ein Held bei dir steht, lest die Karte **Mondlichtsvisionen 1**“.

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Der Ruf des Mondlichts

Wie hypnotisiert stapfte der Held durch den Schnee.

Du kannst deine Heldenfigur vorerst nicht bewegen. Wenn ein Zeitstein zum ersten Mal eine der mit Sternchen markierten Stunden erreicht, musst du den entsprechenden Abschnitt vorlesen. Du deckst keine Schneepfützen auf.

1: *Der Berufene stapft nach Säden.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 455.

2: *Während der Berufene sich weiter von der Zeltstadt entfernte, marschierten die Gors darauf zu.* Legt das Bewegungsplättchen der Gors auf die zweite Stunde. Wenn zum ersten mal an einem Tag ein Zeitstein eine Stunde mit einem Bewegungsplättchen erreicht, wird der aktuelle Zug unterbrochen und die entsprechende Kreaturenbewegung ausgeführt. In diesem Fall (jetzt) bewegen sich die Gors. Versetze deine Heldenfigur auf Feld 443.

3: *Weiter in den Säden wanderte der Berufene.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 445. Lege ein Bewegungsplättchen der Wargors auf die dritte Stunde (Sie bewegen sich).

4: *Der Berufene stolperte durch das Lager der Händler.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 446. Lege das Bewegungsplättchen der Steppenbüffel auf die vierte Stunde (Sie bewegen sich).

5: *Der Berufene stapfte weiter in den Säden.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 447. Lege das zweite Bewegungsplättchen der Wargors auf die fünfte Stunde (Sie bewegen sich).

6: *Kurz nach Mitternacht blieb der Held an einem großen Abgrund stehen.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 448. Lege das Bewegungsplättchen der Felltrolle auf die sechste Stunde (Sie bewegen sich).

7: *Der Berufene schien auf etwas zu warten.* Nichts passiert.

Immer: Sobald ein Held bei dir steht, lest die Karte **Mondlichtsvisionen 1**“.

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Der Ruf des Mondlichts

Wie hypnotisiert stapfte der Held durch den Schnee.

Du kannst deine Heldenfigur vorerst nicht bewegen. Wenn ein Zeitstein zum ersten Mal eine der mit Sternchen markierten Stunden erreicht, musst du den entsprechenden Abschnitt vorlesen. Du deckst keine Schneepfützen auf.

1: *Der Berufene stapft nach Westen.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 407.

2: *Während der Berufene sich weiter von der Zeltstadt entfernte, marschierten die Gors darauf zu.* Legt das Bewegungsplättchen der Gors auf die zweite Stunde. Wenn zum ersten mal an einem Tag ein Zeitstein eine Stunde mit einem Bewegungsplättchen erreicht, wird der aktuelle Zug unterbrochen und die entsprechende Kreaturenbewegung ausgeführt. In diesem Fall bewegen sich die Gors. Versetze deine Heldenfigur auf Feld 408.

3: *Weiter in den Westen wanderte der Berufene.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 415. Lege ein Bewegungsplättchen der Wargors auf die dritte Stunde (Sie bewegen sich).

4: *Die Kreaturen wichen dem Berufenen aus.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 417. Lege das Bewegungsplättchen der Steppenbüffel auf die vierte Stunde (Sie bewegen sich).

5: *Der Berufene ging am Ufer des Sees entlang.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 418. Lege das zweite Bewegungsplättchen der Wargors auf die fünfte Stunde (Sie bewegen sich).

6: *Kurz nach Mitternacht erreichte der Held den Fuß des Gebirges.* Versetze deine Heldenfigur auf Feld 430. Lege das Bewegungsplättchen der Felltrolle auf die sechste Stunde.

7: *Der Berufene schien am Fuß des Gebirges zu warten.*

Immer: Sobald ein Held bei dir steht, lest die Karte **Mondlichtsvisionen 1**“.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Mondlichtvisionen 1

Sollten noch Sternchen auf der Zeitleiste liegen, entfernt diese und legt die Bewegungsplättchen an folgende Stunden: 2. Stunde: Gors; 3. Stunde: Wargors; 4. Stunde: Steppenbüffel; 5. Stunde: Wargors; 6. Stunde: Felltrolle. Immer wenn zum ersten Mal eines Tages ein Zeitstein eine Stunde mit Bewegungsplättchen erreicht, wird der aktuelle Zug unterbrochen und die entsprechende Kreaturenbewegung ausgeführt. Anschließend kann die Aktion fortgeführt werden.

„Was machst du denn?“, schrie einer der Helden dem Berufenen zu. Endlich war er stehengeblieben. Erst schien es, als ob der Berufenen seinen Freund gar nicht bemerken würde, aber als dieser nahe genug heran war, sprach der geflohene Held: „Sie ruft mich. Hierher. Aber es ist niemand hier.“

Als wäre das das Stichwort gewesen, erstrahlte ein silbernes Licht, in dem sich die Gestalt einer Frau formte.

Stellt die Figur „Mondseehexe“ auf das Feld des Berufenen.

„Ich brauche eure Hilfe, Helden von Andor“, sprach die Gestalt. „Seit vielen Jahren wache ich über die Bewohner dieses Landes. Doch in letzter Zeit geschehen Dinge, die meine Macht übersteigen. Jede Nacht kommt er und stiehlt mir meine Schäflein. Das muss aufhören.“

Mit großen Augen lauschten die zwei Helden der Hexe.

„Er entzieht sich meinem Blick, also werdet ihr ihn suchen müssen. Nachdem er sich ein Opfer geschnappt hat, zieht er sich meist an den Rand des Landes zurück.“

Legt Zielplättchen auf 424, 442 und 452. Wenn ein Held auf ein Feld mit Zielplättchen läuft, wird es aufgedeckt. Ist es das Plättchen mit dem Haken, dürft ihr die Karte „**Entführer im Mondlicht**“ vorlesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Mondlichtvisionen 2“

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Mondlichtvisionen 2

„Nicht nur die Yetohe verlieren Krieger an die Nacht. Auch die Iquar und Grehon beklagen Verluste. Sicherlich werden sie euch bei eurer Aufgabe helfen.“

Legt Sternchen auf die Felder 425 und 460. Steht ein Held auf einem dieser Felder, dürft ihr die entsprechenden Karten „**Bei den Grehon**“ bzw. „**Bei den Iquar**“ vorlesen.

„Meine Zeit bei euch neigt sich dem Ende zu“, sprach die Mondfrau nun etwas schneller. „Schützt meine Kinder.“

Und mit diesen Worten verblasste die Gestalt.

Entfernt die Mondseehexe vom Spielplan.

Ein wenig überfordert blickten sich die beiden Helden an. Konnten sie der Gestalt vertrauen? Nachsehen konnte wohl nicht schaden. Und dass immer wieder Barbaren verschwanden, war nicht zu leugnen. Vielleicht gab es für sie wirklich die Möglichkeit, das Rätsel um die verschwundenen Barbaren aufzuklären? „Da wir bereits unterwegs sind, können wir uns ja mal ein bisschen umsehen.“

Aufgabe:

Findet heraus, was der Grund für das Verschwinden der Barbaren ist. Findet die Barbaren, sofern sie noch leben.

Legt den Geheimgang zwischen die Felder 436 und 442. Die beiden Felder sind nun zueinander benachbart.

Der Berufenen legt seinen Zeitstein auf die 6. Stunde. Ab jetzt kann er seine Figur ganz normal bewegen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



**Entführer im
Mondlicht**

Ein Schemen huschte durch die Nacht. Eine Steppenechse mit einem Reiter ritt im Schein des Mondes. War das ein Barbar, der da in der Finsternis ritt? Es war zu dunkel, um etwas zu erkennen...

Um etwas zu erkennen, müssen die Helden am Tag noch einmal zurückkommen. Wann immer sich die Helden schlafen legen, dürft ihr entscheiden, dass die Helden jetzt am Tage aufstehen. Entfernt dazu, bevor die Symbole auf dem Sonnenaufgangsfeld ausgeführt werden, das Dämmerungsfeld sowie alle Bewegungsplättchen.

Ab diesem Sonnenaufgang werden die Symbole wieder normal ausgeführt.

Lasst das Zielplättchen offen liegen und entfernt alle anderen. Steht ein Held, nachdem ihr das Dämmerungsfeld entfernt habt, auf dem Feld des Zielplättchens, dürft ihr die Karte „**Entführer im Sonnenlicht**“ vorlesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



**Entführer im
Sonnenlicht**

Ein schauerlicher Anblick bot sich dem Helden, als er den Ort erreichte, an dem sie den schattenhaften Reiter gesehen hatten. Möglicherweise war das einst eine Steppenechse gewesen. Aber sowohl an der Echse als auch an ihrem Reiter war definitiv zu wenig Haut. An einigen Stellen am Rumpf, wo die Haut ein wenig aufgerissen war, konnte man Rippenbögen ausmachen. Kopf und Schwanz waren skelettiert. Der Reiter selbst schien nur noch aus Knochen zu bestehen. Er trug Schwert und Schild und hatte einen schweren Fellmantel angelegt. Aus den knöchernen Augenhöhlen blickten dem Helden zwei bedrohliche rote Punkte entgegen.

Stellt die Figur „**Schattenhäuptling**“ auf das Feld des Zielplättchens und entfernt das Zielplättchen aus dem Spiel.

Der Schattenhäuptling nutzt schwarze Würfel entsprechend der Kreaturenleiste, hat 10 Willenspunkte und bei zwei Spielern 8 Stärkepunkte, bei drei Spielern 14 Stärkepunkte und bei vier Spielern 20 Stärkepunkte.

Hinter dem Skelett konnten die Helden ein paar angekettete Barbaren erkennen.

Legt ein Iquar-Plättchen unter den Schattenhäuptling. Ist der Schattenhäuptling besiegt, dürft ihr das Iquar-Plättchen nach normalen Regeln mitbewegen. Wird dieses Plättchen in die Zeltstadt (Feld 401) gebracht, ist die Legende gewonnen und der Erzähler rückt auf „N“ vor.

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Bei den Grehon

Lest diese Karte, sobald ein Held auf Feld 425 steht, während dort ein Sternchen liegt

Seit die Grehon aus dem Eisschlaf erwacht waren, ging es im Greifenfels wieder lebhafter zu. Dennoch war die Stimmung gedrückt. Auch Grehon waren verschwunden, darunter auch einer ihrer Schamanen. „Helfen können wir euch durchaus“, sprachen die Grehon zu den Helden. „Aber leider können wir euch nicht direkt zur Seite stehen. Hier, die werden euch behilflich sein.“

Legt zwei Trinkschläuche auf Feld 425 und entfernt das Sternchen.

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Fanlegende

Entführung im Mondlicht



Bei den Iquar

Lest diese Karte, sobald ein Held auf Feld 460 steht, während dort ein Sternchen liegt

„Auf den See direkt verschwindet niemand, doch wehe dem, der bei Nacht am Ufer ist“, meinten die Iquar. „Auch wir haben Menschen an die Nacht verloren.“

Der Held bat die Inselbewohner um Unterstützung. „Wir könnten euch ein paar Krieger mitgeben, die euch helfen, die Zeltstadt zu verteidigen. Außerdem haben wir eine große Auswahl an Waren, die euch vielleicht weiterhelfen könnten.“

Legt ein Iquar-Plättchen auf Feld 460. Es kann nach den normalen Regeln bewegt werden und gibt euch einen Schild, wenn ihr es in die Zeltstadt bringt.

Helden, die auf dem Feld der Pfahlbausiedlung (Feld 460) stehen, dürfen ab jetzt Gegenstände mit den beiden Händlern (Felder 422 und 445) tauschen, als ob sie auf deren Feldern stehen würden.

Der Held auf Feld 460 darf sich sofort einen beliebigen Gegenstand von einem der Händler nehmen.