





***** Fan Legende*****

Eara's Schicksal



Der Eingang zur Unterwelt

So machte sich Eara auf den Weg. Eisig blies der Wind, als sie die Ebene erreichte wo sich der Eingang zur Unterwelt befand. Dort sollte sie Kirr treffen und letzte Informationen über ihren Auftrag erhalten.

- Stellt Eara auf das Feld oben links (Kopfsymbol).
- Sie startet mit 3 SP und erhält einen Trinkschlauch
- Stellt Kirr auf das Feld II.

Aufgabe:

Kirr muss innerhalb von sieben Stunden aufgesucht werden. Wenn Eara auf Feld II steht lest die Karte „*Kirr's Hinweise*“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2 →





***** Fan Legende*****

Eara's Schicksal



Der Eingang zur Unterwelt

Auf einmal vernahm Eara Hilferufe. Diese wurden übertönt von dem Kriegsschrei eines Gors. Doch Eara hatte es eilig. Das Ultimatum Kenvelars lief bald aus und sie musste Kirr schleunigst erreichen, bevor der Zauber, der den Eingang zur Unterwelt offenhielt, seine Wirkung verlor. Was sollte sie tun? Ein Leben zugunsten Tausender opfern oder versuchen Hilfe zu leisten?

- Legt ein Bauernblättchen auf Feld I und stellt einen Gor darauf.

Optionale Aufgabe:

Eara KANN den Bewohner Hadrias befreien und zu Kirr bringen, indem der Gor besiegt wird. Dies muss innerhalb der sieben Stunden geschehen!

Die Legende beginnt JETZT ...



*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Kirr's
Hinweise
1a

Lest diese Karte, wenn der
Hadrianer befreit und zu Kirr
gebracht wurde.

Eara erreichte mit einem verängstigten und erschöpften Hadrianer die Stelle, wo Kirr bereits wartete. „Kirr, nimm Dir bitte Seiner an.“ sprach Eara.

Versetzt der Gesinnungsstein ein Feld nach rechts.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Kirr's Hinweise 2 →



*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Kirr's
Hinweise
1b

Lest diese Karte, wenn der
Gor angegriffen, aber der
Hadrianer nicht befreit
wurde.

Eara erreichte Kirr. Traurig war ihr Blick, als sie von dem Geschehenen am Steg berichtete. „Lass Dich nicht entmutigen,“ sprach Kirr, „Du kannst nicht die ganze Welt retten. Manchmal müssen für das höhere Wohl Opfer erbracht werden.“

Der Gesinnungsstein wird nicht versetzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Kirr's Hinweise 2 →





***** Fan Legende*****

Eara's Schicksal

**Kirr's
Hinweise
1c**

Lest diese Karte, wenn Eara
DIREKT zu Kirr bewegt
wurde.

„Ein weiter Weg bis hierher.“ Begrüßte Eara Kirr, „Nun erzähl mir, was zu tun ist!“

Der Gesinnungsstein wird um ein Feld nach links versetzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Kirr's Hinweise 2 →





***** Fan Legende*****

Eara's Schicksal

**Kirr's
Hinweise 2**

„Wie Dir ja bereits berichtet, musst Du hinabsteigen in die hadrische Unterwelt und den Sohn Kenvilars, welchen ich verbannte, zurück zu holen. Den Legenden nach wirst Du Prüfungen gegenüberstehen. Nur wenn Du diese erfolgreich bestehst, kannst Du den Verbannten retten.“

„Die Zauberer des Turmes und des Feuers haben nützliche Gegenstände für Dich bereitgelegt. Aber nur EINES davon ist Dir gestattet mit hinab zu nehmen. Wähle weise! Und Viel Glück, Eara!“

Du darfst nun zwischen „Varlion, dem Flammenschwert“ und dem „diebischen Marder“ wählen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Kirr's Hinweise 3 →



Auswirkung:

- Hat Eara das Schwert gewählt, versetzte den Gesinnungsstein ein Feld nach links.
- Hat Sie den diebischen Marder genommen, wird der Gesinnungsstein nicht versetzt.

Wenn Eara noch im Besitz des Trinkschlau-ches sein sollte, kommt dieser nun aus dem Spiel (Eara hat ihn an Kirr übergeben.)

Legt nun den Zeitstein auf das Hahnsymbol und bewegt die Erzählerfigur auf den Buchstaben P der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P 1→



Dunkelheit umschloss Eara, als sie sich tiefer und tiefer in die Unterwelt Hadrias vorwagte. Desto weiter sie kam, desto dunkler wurden ihre Gedanken und Gefühle. Stimmte es also wirklich, das hier der Quell' der dunklen Magie lag?

Plötzlich wurde ihr bewusst, dass sie sich für eine Philosophie der Magie entscheiden musste, wollte sie diesen Auftrag erfolgreich beenden. Auch kam ihr die Erkenntnis, dass die Anwendung dunkler Magie keine Schwäche, sondern lediglich ein anderer Weg war, sich die Kräften des Universums zu Nutze zu machen.

Aber was würden ihre Weggefährten sagen, sollte sie den Pfad der dunklen Magie gehen? Was, wenn sich ihr Charakter wie der Varkur's entwickeln würde? Besessen von Macht?

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P 2→



STOPP! Ermahnnte sie sich selbst und ballte die rechte Hand zur Faust bis der Schmerz einsetzte. Sie hatte einen Auftrag, von der das Wohl Hadrias abhing. Wenn Opfer erbracht werden müssten, so sollte dies so sein. Dies war ihr Weg, egal wo und wie er Enden mochte.

Rötliches Licht glomm am Ende des Tunnels den Earra eben durchschritt. Als sie sein Ende erreichte fand sie sich auf einem kleinen, steinernen Vorsprung wider, umgeben von rotem Wasser.

Kleine Inseln ragten aus dem Gewässer empor und bildeten eine Art Weg zu einer Treppe. Aber war sie allein hier? Sie spürte eine dunkle, nicht näher definierbare Präsenz.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P 3→



- Stellt jetzt die Heldenfigur auf den Felsen mit Earra's Kopfsymbol
- Legt ein Sternchen auf den ersten Felsen der an das Startfeld angrenzt.
(Wenn Earra dieses Feld betritt, lest die Karte „Präsenz“ vor)

Auf einmal vernahm sie eine Stimme, die direkt in ihrem Kopf ertönte. „Halt Fremde!“ schrie sie und keine zwei Schritte vor ihr begann die Luft zu wabern.

- Stellt nun die Figur VISION auf das Feld mit Earra's Heldenfigur.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P 4→



ANDOR

*** Fan Legende***

Eara's Schicksal



„Seid gewarnt. Sobald ihr den Fluss der Seelen überwunden habt, gibt es kein Zurück mehr. Erst wenn das, was euch hierher führte vollbracht ist, wird es euch gestattet sein, die Unterwelt zu verlassen. Doch zuvor müsst ihr euch als Würdig erweisen und drei Prüfungen bestehen.

Gelingt euch dies nicht so seid ihr für immer in der Unterwelt gefangen.“ mit diesen unheilvollen Worten verschwand die Vision und Eara war wieder mit ihren Gedanken allein.

- Nehmt nun die Vision von der Gebietskarte und lest die **Karte P5** um die nächste Aufgabe zu erfahren.



ANDOR

*** Fan Legende***

Eara's Schicksal



Aufgabe:

Eara muss innerhalb von sieben Stunden die andere Seite des „Seelenflusses“ erreichen. (Feld mit Treppe). Gelingt ihr das nicht, ist die Legende verloren.

Sobald Eara das Feld mit der Treppe erreicht, lest die Karte „**Tiefer in die Unterwelt**“ vor.

Bewegungsregeln:

Eara kann immer nur von einem Felsen zum nächsten springen. Ein Sprung kostet eine Stunde. Sobald sie einen neuen Felsen betritt, wird mit einem schwarzen Würfel gewürfelt und das Ereignis auf der Ereigniskarte „Unterwelt“ vorgelesen. Jedes Ereignis kann nur einmal eintreten. Zurückspringen ist nicht möglich. Deckt bereits erwürfelte Ereignisse mit einem roten Kreuz ab. Zeigt ein Würfelwert ein Ergebnis welches bereits mit einem Kreuz abgedeckt wurde, würfelt einfach erneut.

Achtung: Die Karte Präsenz wird erst nach dem erwürfelten Ereignis vorgelesen.



Eara hielt inne. Eine vertraute Präsenz erfüllte ihren Geist. Ihre eigene?

War sie bereits tot? Aus einem Reflex heraus blickte sie nach links.

Auf einem schwarzen Felsen schimmerte etwas.

Nur wenn Eara mindestens 10 Willenspunkte hat darf sie – für eine Stunde pro Weg – auf den schwarzen Felsen springen. Sowohl der Sprung zum schwarzen Felsen als auch der Rückweg, lösen KEIN Ereignis aus (es wird also nicht gewürfelt).

Wenn sich Eara entscheidet auf den schwarzen Felsen zu springen lest auf der Karte „Die Präsenz 2“ weiter.

Ansonsten legt bitte alle Karten für „Die Präsenz“ beiseite und bewegt Euch weiter Richtung Treppe.



Eara nahm Anlauf, soweit es auf diesem glitschigen, kleinen Felsen möglich war, und sprang. Eine dunkle Aura schlug ihr entgegen, als sie auf dem schwarzen Fels aufkam und ließ sie taumeln. Vor ihr stand, besser, schwebte eine Art Schatten. Eara spürte ein Gefühl der Macht und ein gleichzeitig eine Emotionale Bindung zu diesem Wesen. Als wie wenn sie gleichermaßen an zwei Stellen existieren würde. Eara schloß alle anderen Gedanken aus und konzentrierte sich allein auf den Schatten vor ihr. Da wurde ihr klar, dass sie dieses Geschöpf kontrollieren konnte.

Mochte sie aber wirklich diese dunkle Magie nutzen?

Schattenbewegung:

Für eine Stunde kann der Schatten 4 Felder bewegt werden. Solange Eara 7 oder mehr Willenspunkte hat kann sie mit dem Schatten Plätze tauschen (freie Handlung). Der Schatten löst kein Ereignis aus.

Wichtig: Der Schatten muss sich auf der Treppe befinden BEVOR Eara diese erreicht. Nur dann steht er in den weiteren Gebieten zur Verfügung.





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal



Tiefer in die Unterwelt

Die erste Hürde war geschafft. Eara blickte die Stufen hinauf. Was würde sie wohl am Ende der Treppe erwarten?

Auswirkungen:

Wenn Eara mit dem Schatten auf der Treppe steht oder der Schatten mindestens einmal bewegt wurde, versetzt den Gesinnungsstein um ein Feld nach links.

Wenn Eara den Schatten hätte bewegen können, es aber nicht getan hat, versetzt den Gesinnungsstein ein Feld nach rechts.

Wenn Eara den schwarzen Felsen gar nicht erst betreten hat, wird der Gesinnungsstein nicht versetzt.

Der Erzähler wird nun auf den nächsten Buchstaben versetzt. **Lest nun weiter auf der Legendenkarte Q →**





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal



EREIGNISKARTE

Informationen zu dieser Karte erhaltet ihr auf Legendenkarte P5.

6.

Der Fels war durch die Gischt des Flusses glitschig geworden. Eara verlor fast den Halt. Wenn Eara 2 Willenspunkte abgibt kann sie verhindern, dass der Zeitstein um eine Stunde versetzt wird.

8

Die Seelen des Flusses zerrten an Earas Lebenswillen. Wenn Eara jetzt weniger als 7 WP hat, verliert sie einen 1 SP. Die Willenspunktzahl ändert sich dadurch nicht.

10

Eara sprang, landete und schloß die Augen. Das ging ja mal gut. Eara erhält 1 Willenspunkt.

12

Gerade als ihre Füße halt fanden, löste sich ein Stein und brachte Eara ins wanken... - Es geschieht nichts weiter.



„Soweit so gut.“ dachte Eara, als sie die letzte Stufe hinter sich brachte und nun begann einen dunklen, nicht enden wollenden Gang entlang zu laufen.

Hinweis zum Schatten:

Von nun an muss der Schatten nicht mehr zusammen mit Eara auf dem Zielfeld eines Gebietes stehen.

Deckt jetzt das erste Gebiet „Prüfung“ auf (obere Reihe Mitte) und lest die Legendenkarten vor, welche den Namen des Gebietes tragen.



Vorbereitung:

- Stellt die Heldenfigur und wenn vorhanden den Schatten auf das Startfeld unten links und stellt die Figur Vision dazu.
- Legt die Eisenblättchen auf die rechteckigen Felder, die mit den Buchstaben T gekennzeichnet sind.
- Stellt die Turmspitze in den Raum oben links und legt das Schlüsselblättchen und das Feuerblättchen dazu.
- Mischt die Pergamente mit den Nummern 7, 8, 10 und 11 und legt diese verdeckt in den Raum mit der Nummer I.
- Legt das Brunnenblättchen in den Raum Nummer II.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Prüfung des Willens - 2“ →



ANDOR

*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Prüfung des Willens - 2

Eara schritt durch einen Torbogen und befand sich nun in einem bургähnlichen Raum. Steinböden und gemauerte Wände? Die Unterwelt hatte sie sich irgendwie anders vorgestellt. In dem Moment des Loslaufens, erschien ihr erneut die Vision.

„Zwei Tore müsst Ihr öffnen, damit Eure Reise hier nicht endet“, sprach sie. „Ein Tor wird von Feuer bewacht, das andere von einem Zauber geschützt.“ Mit diesen Worten verschwand die Vision wieder. Zwei Tore öffnen? Diese Prüfung hätte sich Eara schwerer vorgestellt. Doch auf einmal legte sich ein Schleier der Traurigkeit und Mutlosigkeit über sie. Umdrehen, aufgeben, schoß es ihr durch den Kopf. Doch dann übernahm der Instinkt der Kämpferin wieder die Oberhand und sie zwang die negativen Gedanken zurück – für dieses Mal. Diese Aufgabe sollte wohl doch nicht so leicht werden ...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte

„Prüfung des Willens - 3“ →



ANDOR

*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Prüfung des Willens - 3

Aufgabe:

Eara muss innerhalb von sieben Stunden den Raum mit Nummer III erreichen. Hierzu muss sie die Aufgaben „Feuerprobe“ und „Portalzauber“ bestehen. Sobald Eara den Raum mit dem Flammenblättchen betritt, lest die Legendenkarte „Feuerprobe“ vor. Betritt sie den Raum mit den Pergamenten lest die Legendenkarte „Portalzauber“ vor.

Sonderregeln für diese Prüfung:

Auf Eara liegt ein Zauber, welcher ihren Willen brechen soll. Jede Bewegung stellt eine Überwindung für Sie da. Aus diesem Grund muss für jeden Schritt auf ein neues Feld eine Willenswurfprüfung absolviert werden.

Ablauf:

1. VOR der Bewegung würfelt Eara mit ihrem lila Heldenwürfel (der Feuerwürfel darf nicht verwendet werden) und addiert die Anzahl ihrer aktuellen Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte

„Prüfung des Willens - 4“ →



*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Prüfung des Willens - 4

2. Hat Eara 7 oder mehr Willenspunkte, würfelt mit 2 roten und dem grünen Würfel.
Hat Eara weniger als 7 Willenspunkten würfelt mit 1 roten und dem grünen Würfel.
3. Vergleich der Würfelwerte. Ist Earas Ergebnis gleich hoch oder höher, ist die Willensprobe erfolgreich und sie kann für eine Stunde, ein Feld weit laufen. Ist Earas Wurf niedriger, verliert sie einen Willenspunkt und die Willensprüfung wird wiederholt.
Das Auswürfeln kostet KEINE Stunden!
Eara darf ihre Sonderfähigkeit anwenden!

Schattenbewegung:

Der Schatten kann für eine Stunde 4 Felder weit bewegt werden. Eine Willensprobe ist nicht notwendig. Der Schatten kann verschlossene Tore NICHT passieren. Will Eara Platz mit dem Schatten tauschen, muss sie mit ihrem Heldenwürfel und dem grünen Würfel würfeln. Das Ergebnis darf nicht höher als ihre Willenspunkte sein. Unterliegt sie, verliert Eara einen Willenspunkt.



*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Prüfung des Willens *Feuerprobe*

1

Eara betrat den Feuerraum. Heiß loderten ihr die Flammen entgegen. Mitten im Raum lag ein großer Eisenschlüssel, umgeben von Flammen. Wie sollte sie ihn nur bekommen?

Je nach Gesinnung ist diese Prüfung unterschiedlich schwer, da Anwender der dunklen Magie Feuer besser beherrschen können als andere Zauberer.

Befindet sich der Gesinnungsstein LINKS von dem Wert 0 lest hier weiter:

Eara muss eine Willenswurfprobe bestehen um den Schlüssel zu erhalten.

Hierzu wird, wie vor der Aktion Laufen, eine Willensprobe vorgenommen (siehe oben).

Einziger Unterschied: Das Ergebnis für Eara wird um den Wert (Flammenblättchen - Wert des Gesinnungssteines) reduziert.

Beispiel siehe *Die Feuerprobe 2*





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Prüfung des Willens

Feuerprobe

2

Beispiel:

Eara hat 7 WP und würfelt eine 4.
 Gesinnungsstein liegt links von der 0 auf 2.
 Wert des Flammenblättchens ist -4.
 Eara's Ergebnis ist demnach: $(7+4)-(4-2)=9$

Hat Eara die Willensprobe verloren verliert sie einen Willenspunkt und es wird erneut ausgewürfelt. Das Auswürfeln kostet KEINE Stunden.

Ist sie Erfolgreich lest weiter auf *Feuerprobe bestanden*

Befindet sich der Gesinnungsstein RECHTS von dem Wert 0 lest hier weiter:

Eara muss eine Willenswurfprobe bestehen um den Schlüssel zu erhalten.
 Hierzu wird, wie vor der Aktion Laufen, eine Willensprobe vorgenommen (siehe oben).
Einziger Unterschied: Das Ergebnis für Eara wird um den Wert (Flammenblättchen + Wert des Gesinnungssteines) reduziert.

Beispiel siehe *Die Feuerprobe 3*





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Prüfung des Willens

Feuerprobe

3

Beispiel:

Eara hat 7 WP und würfelt eine 4.
 Gesinnungsstein liegt rechts von der 0 auf 2.
 Wert des Flammenblättchens ist -4.
 Eara's Ergebnis ist demnach: $(7+4)-(4+2)=5$

Hat Eara die Willensprobe verloren, verliert sie einen Willenspunkt und es wird erneut ausgewürfelt. Das Auswürfeln kostet KEINE Stunden.

Ist Eara erfolgreich lest weiter auf *Feuerprobe bestanden* →



ANDOR

*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

**Prüfung des
Willens**

***Feuerprobe*
Bestanden**

*Eara hielt den Schlüssel in ihren Händen.
Er fühlte sich kalt an. War das Feuer nur eine
Illusion? An der rechten Seite des Raumes sah sie
eine Schließvorrichtung. Der Schlüssel passte. Sie
drehte ihn um und hörte ein metallenes klacken
und klicken. Dann öffnete sich das Tor.*

Nehmt nun das Feuerblättchen, das
Schlüsselblättchen und das erste Tor aus dem
Spiel.

Die Felder links und rechts neben dem
„Torfeld“ gelten von jetzt an als verbunden.



ANDOR

*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

**Prüfung des
Willens**

Portalzauber

*Eine Bibliothek? Hier? Eara traute ihren Augen
kaum. In einem dieser Pergamente musste sich der
richtige Zauberspruch befinden um das zweite Tor zu
öffnen. Eara begann mit ihrer Recherche.*

Deckt jetzt das oberste Pergamentblättchen auf
und würfelt mit einem roten Würfel.

Würfelt anschließend mit dem lila Helden-
würfel und addiert Eara's Willenspunkte.

Ist Eara's Ergebnis gleich hoch oder höher wie
das der Pergaments plus roter Würfel, hat Eara
die Prüfung bestanden und das Tor öffnet sich.
Lest dann weiter auf *Portalzauber bestanden*

Andernfalls verliert sie einen Willenspunkt und
das nächste Pergament wird aufgedeckt und die
Würfelprobe wiederholt.

**Verliert Eara alle Würfelproben ist die Legende
verloren.**





*** Fan Legende***
Eara's Schicksal

Prüfung des Willens

Portalzauber

Bestanden

Dies musste der richtige Zauberspruch sein. Eara ließ die Zeilen und hörte von draußen ein schweres, knarrendes Geräusch. Der Weg war frei.

Entfernt jetzt das zweite Torblättchen.

Sollte sich Eara's Zeitstein jetzt auf der Stunde 7 befinden, ist die Legende verloren.

Hat sie noch mindestens eine Stunde übrig, muss sie noch eine Willensprüfung auf die Aktion Laufen, erfolgreich, absolvieren um das Gebiet zu verlassen.

Zur Erinnerung: Eara's Schatten muss sich diesmal nicht auf demselben Feld wie Eara befinden um ins nächste Gebiet mitkommen zu dürfen.

Bewegt jetzt den Erzähler ein Feld weiter und lest die Legendenkarte mit dem entsprechenden Buchstaben →





*** Fan Legende***
Eara's Schicksal

R

Jeder Schritt tiefer in die Unterwelt begann schwerer und schwerer zu werden und eine drückende Leere machte sich in Eara's Geist breit.

- Hat Eara weniger als 7 Willenspunkte verliert sie einen Stärkepunkt und die Willenspunkte werden auf 7 erhöht.
- Hat Eara genau 7 Willenspunkte geschieht nichts.
- Hat Eara mehr als 7 Willenspunkte, würfelt mit dem grünen Würfel und zieht den Wert von den Willenspunkten ab (bis max. 7 Willenspunkte).

Deckt jetzt das nächste Gebiet auf und lest auf der entsprechenden Prüfungskarte weiter →





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Prüfung des Kampfgeistes

- 1-

Vorbereitung:

- Stellt Eara und den Schatten (wenn im Spiel) und die Vision auf das Startfeld.
- Mischt die Lichtblättchen 6,8 und 10 und legt je ein Blättchen auf die Lichtblättchenfelder (oben und unten bei der Schlucht). Das dritte Lichtblättchen kommt aus dem Spiel.
- Legt das Brunnenblättchen auf den Brunnen und stellt einen Gor darauf.
- Stellt 1 Skelett auf Feld I
- Stellt 1 Gor auf Feld II
- Stellt 2 Skelette auf Feld III

Sonderregeln:

- Die Kreaturen bewegen sich nicht.
Wenn Eara ein Feld mit einer Kreatur betritt MUSS sie Ihre Laufenaktion beenden und gegen die Kreatur(en) kämpfen. Erst wenn alle Kreaturen auf einem Feld besiegt sind, darf sie weiterlaufen.
- Um den Brunnen zu leeren, MUSS zuerst der Gor besiegt werden.

Lest weiter auf Prüfung des Kampfgeistes 2 →





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

Prüfung des Kampfgeistes

- 2-

Eine weite Ebene öffnete sich vor Eara als sie das Ende eines weiteren Ganges erreichte. Aus der Ferne hörte sie das metallische Schlagen von Schwertern und Kampfplaute von Gors. Was würde sie hier erwarten? Unvermittelt erschien ihr wieder die Vision. „Vor Euch liegt das ewige Schlachtenfeld“ sprach sie „Hier sind die rastlosen Seelen des Krieges versammelt, verdammt, auf alle Zeit die Gräuelt des Krieges zu sehen. Die Zeit ist knapp bemessen und ihr müsst jede Kreatur bezwingen die Euren Weg kreuzt. Auch ist hier die Macht der Magie nicht so stark wie anderswo. Aber dafür läuft die Zeit hier etwas langsamer.“

- In diesem Gebiet kann Eara 2 Felder pro Std. laufen. Eine Kampfrunde beträgt aber weiterhin eine Stunde und der Sprung über die Schlucht ebenfalls.

Lest weiter auf Prüfung des Kampfgeistes 3 →





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

**Prüfung des
Kampfgeistes**

- 3-

→ Nutzt Eara das Flammenschwert, muss sie neben dem großen roten Würfel auch den Heldenwürfel werfen und den Wert vom lila Würfel von dem Ergebnis des roten Würfels abziehen. Earas Stärkepunkte fliesen NICHT in den Kampfwert mit ein. Ihre Sonderfähigkeit, kann nur auf den roten Würfel angewendet werden.

„Ich habe hier noch etwas für Euch“ fuhr die Vision fort „Jeder der diese Prüfung bestreitet, darf das Stundenglas der Zeit nutzen“

→ Eara erhält jetzt das Stundenglas. Das Stundenglas kann 2x eingesetzt werden um den Zeitstein eine Stunde zurück zu versetzen. Dies kostet pro Anwendung 2 Willenspunkte.

Lest weiter auf Prüfung des Kampfgeistes 4→





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

**Prüfung des
Kampfgeistes**

- 4-

→ Deckt jetzt die Lichtblättchen auf.

Um die Schlucht zu überwinden wird mit dem grünen Würfel gewürfelt und der Wert des Lichtblättchens hinzuaddiert. Anschließend würfelt Eara mit ihrem Heldenwürfel und addiert ihre Willenspunkte. Hat sie mindestens den Wert von Lichtblättchen + grüner Würfel erreicht, kann sie die Schlucht überwinden. Das würfeln kostet keine Stunden, wenn sie die Würfelprobe NICHT besteht, verliert sie KEINE Willenspunkte.

Wenn Eara den Schatten nutzt lest hier weiter, andernfalls auf Karte Prüfung des Kampfgeistes 5:

Die Vision verschwand. Als Eara sich umsah fühlte sie das etwas fehlte an das sie sich schon irgendwie gewohnt hatte. Ihr Schatten war verschwunden.

Nehmt nun den Schatten und die Vision vom Spielfeld.

Lest weiter auf Prüfung des Kampfgeistes 5→





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

**Prüfung des
Kampfgeistes**

- 5-

Aufgabe:

Eara muss innerhalb der sieben Stunden das Feld IV erreichen. Gelingt ihr das nicht ist die Legende verloren.

→ Wenn Sie Feld IV erreicht muss die das Stundenglas wieder ablegen.

→ Danach wird der Erzähler ein Feld weiter gesetzt und die entsprechende Legendenkarte vorgelesen.

Hinweis: Der Schatten steht Eara ab dem nächsten Gebiet wieder zur Verfügung.





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

S

Die zweite Prüfung war bestanden. Wieder lief Eara durch dunkle Tunnel, wieder hatte sie das Gefühl, dass eine dunkle, unbekannte Macht ihren Willen brechen wollte.

Würfel mit einem schwarzen Würfel.

Befindet sich der Gesinnungsstein auf einem Feld LINKS der 0 so ziehe den Wert dieses Feldes von dem Würfelergbnis AB. Liegt der Stein RECHTS der 0 so wird der Wert des Feldes zu dem Würfelwert addiert.

Nun würfelt Eara mit ihrem Heldenwürfel (die Sonderfähigkeit darf NICHT eingesetzt werden).

Die Differenz der beiden Ergebnisse verliert Eara an Willenspunkten. Sinkt sie dadurch auf 0 Willenspunkte, verliert sie einen Stärkepunkt.

WICHTIG: Würde Eara hiermit ihren letzten Stärkepunkt verlieren, ist die Legende sofort verloren.

Deckt jetzt das nächste Gebiet auf und lest die entsprechende Prüfungskarte vor →



Vorbereitung:

- Mischt die Lichtblättchen mit den Nummern 2, 4 und 6 und legt diese verdeckt auf die Felder I, II und III
- Mischt die Pergamente mit Nummern 7, 8, 10 und 11 und legt eines, verdeckt auf das Feld IV
- Stellt Eara (Schatten wenn im Spiel) und die Vision auf das Startfeld.
- Legt je ein rotes Sternchen auf die Felder II und III

Sonderregel Schatten:

Der Schatten kann in diesem Gebiet nicht für eine Stunde bewegt werden. Stattdessen bewegt er sich immer mit Eara mit. Im Kampf verleiht der Schatten 2 Stärkepunkte extra.

Bewegung:

Die Aktion Laufen kostet KEINE Stunde. Eara kann aber nur immer ein Feld weit gehen.

Lest weiter auf Prüfung der Gesinnung 2→



Fortsetzung Bewegung:

Eine Kamprunde kostet weiterhin 1 Stunde.

Betritt Eara ein Feld, wird ZUERST das Lichtblättchen aufgedeckt und die dazugehörige Legendenkarte gelesen. Sollte auf diesem Feld auch ein Sternchen liegen, wird die dazugehörige Legendenkarte erst vorgelesen wenn der Gegner auf diesem Feld besiegt wurde.

+++++
Eara hörte Wasserrauschen. Würde sie wieder Tageslicht zu sehen bekommen? Nein. Sie befand sich nur an einem unterirdischen Fluss. Eine steinerne Brücke überquerte diesen. Der Boden war mit fluorizierendem Moos bedeckt. Alles wirkte so friedlich.
Aber als Eara die Brücke überqueren wollte, versperrte ihr die Vision den Weg.
„HALT!“ tönte sie. „Die Brücke wird von den Geistern Eurer vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Feinde beschützt. Über jeden müsst ihr den Sieg erringen. Erst dann könnt ihr Euren Weg fortsetzen.“

Lest weiter auf Prüfung der Gesinnung 3→





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

**Prüfung der
Gesinnung**

- 3-

„Doch müsst Ihr nicht wehrlos gegen diese Gegner kämpfen. Ihr dürft zwischen zwei Ausrüstungen wählen. Aber wählt weise! Denn jeder Gegenstand kann nur ein einziges mal verwendet werden.“ mit diesen Worten verschwand die Vision.

Wählt nun EINE der beiden hier aufgeführten Ausrüstungen:

1. Ausrüstung der Macht:

- Varatans Helm der Macht:
Die aktuellen Willenspunkte werden zum Kampfwert addiert.
- Diamant des Kraftraubes:
Der Würfelwert des Gegners wird halbiert

2. Ausrüstung der Verteidigung:

- Tarenmaske:
die aktuellen Stärkekpunkte verdoppeln sich für eine Kampfrunde
- Heilkraut:
der Wert des Heilkrauts erhöht den Kampfwert

Lest weiter auf Prüfung der Gesinnung 4→





*** Fan Legende***

Eara's Schicksal

**Prüfung der
Gesinnung**

- 4-

Auswirkung:

- Hat sich Eara für die Ausrüstung 1 entschieden, versetzt den Gesinnungsstein um ein Feld nach links.
- Hat sie sich für Ausrüstung 2 entschieden, versetzt den Gesinnungsstein um ein Feld nach rechts.

Kampfregeln:

Bei den Gegnern handelt es sich NICHT um Endgegner.

Da es sich bei dieser Prüfung um Kämpfe gegen Illusionen handelt, haben diese auch keine Stärke- und Willenspunkte. Eara muss in einer Kampfrunde den Würfelwert des Gegners übertreffen. Bei gleichem Ergebnis wird eine neue Kampfrunde begonnen (Zeitstein eine Stunde weiter).

Verliert Eara eine Kampfrunde, verliert sie Willenspunkte in Höhe ihrer Stärkekpunkte.

Ist ein Gegner besiegt, zieht sie ein Feld weiter.

Es müssen alle Gegner besiegt sein, wenn der Zeitstein auf der siebten Stunde liegt. Ansonsten ist die Legende verloren.



Der Feind der Vergangenheit

Stellt die Figur von Vakur auf.



*Das Abbild Varkurs
erschien vor Eara.
Sollte sie dieser Mann
ihr Leben lang
verfolgen?
Hoffentlich würde sie
ihn diesmal
endgültig besiegen.*

Vakur würfelt mit einem schwarzen Würfel.

Hinweis: Nur bei diesem Gegner kann der diebische Mader NICHT verwendet werden.



Der Feind der Gegenwart

Stellt die Figur des Krahder auf.



*Krahder! Diese
abscheulichen
Kreaturen die
Andor überfielen.
Ihre Freunde
jagten diese Wesen
bereits.
Bald, so hoffte sie,
würde sie sich dem
Kampf gegen die
Krahder anschließen.*

Der Krahder würfelt mit 2 schwarzen Würfeln (gleiche Werte werden addiert).



Der Feind der Zukunft

Stellt die Figur von Torven auf.



*Torven?
Was sollte dies?
Weder in der
Vergangenheit
noch aktuell
waren sie Feinde.
Torven war ihr
immer ein guter
Mentor gewesen.
Angst überkam*

*Eara, vor dem was die Zukunft bringen
würde. Diese Ungewissheit trübte ihre
Konzentration.*

Torven würfelt mit 2 roten Würfeln
(gleiche Werte werden addiert).

Eara darf ihre Sonderfähigkeit NICHT
verwenden



Eara darf für eine Stunde pro Weg auf den Felsen
bewegt werden.

**Wenn sie das tut, lest hier weiter, ansonsten
geht es auf das nächste Feld:**

*Auf einem Felsen inmitten des Flusses sah Eara etwas
liegen. Sie sprang hinüber und fand ein altes
Pergament, geschrieben in einer fast vergessenen
Sprache.*

Deckt jetzt das Pergament auf. Würfelt mit dem
lila Heldenwürfel. Ist der Würfelwert plus
Willenspunkte gleich hoch oder höher als der
Wert auf dem Pergament, lest hier weiter,
ansonsten kann Eara das Pergament nicht
entziffern.

*Nach einigem Versuchen brachte sie die Zauberformel
zusammen und sprach die Worte.
Sie spürte plötzlich eine Veränderung in ihrem Geiste.*

Eara erhält jetzt die Hälfte des Pergamentwertes
als Willenspunkte. Bei ungeradem Wert wird
abgerundet.



Wenn jetzt alle Gegner besiegt sind und der Zeitstein auf Stunde 7 oder davor liegt, ist die Legende NICHT verloren.

Stellt die Vision auf Feld III.

„Ihr habt diese Prüfung gemeistert.“

Setzt nun Eure Reise fort.

Legt nun alle Gegenstände die ihr für diese Aufgabe erhalten habt und sich noch auf dem Heldentableau befinden neben dem Spielplan ab.

Hinweis: Das Schwert und den Mader dürft ihr natürlich behalten.

Setzt nun den Erzähler einen Buchstaben weiter und lest die entsprechende Legendenkarte vor.



Eara spürte, dass sie ihrem Ziel nicht mehr weit entfernt war. Drei Prüfungen lagen nun hinter ihr und sie fühlte eine Müdigkeit wie schon lange nicht mehr. Ihre Zweifel dieser Aufgabe gewachsen zu sein, wurden immer größer. Noch einmal ging sie tief in sich und griff auf ihre letzten Verbleibenden mentalen Reserven zurück.

Eara erhält jetzt drei Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Das Gefängnis“.



*** Fan Legende*** Eara's Schicksal

Das Gefängnis - 1 -

Vorbereitung:

- Stellt Eara (und Schatten wenn verfügbar) und die Vision auf das Startfeld.
- Stellt den Wächtergolem (Figur Unbekannter Krieger) auf Feld I
- Stellt den Sohn Kenvilar's (Nerax) auf Feld U
- Mischt die Nebelblättchen und legt diese verdeckt auf die Kreissymbole.

Heiße und stickige Luft schlug Eara entgegen, als sie eine moorartige Umgebung betrat. Die Luft flimmerte so stark, dass die die Vision, welche scheinbar zu ihrem stetigen Begleiter wurde, fast übersah. „Hier nun seid ihr am Ende Eurer Reise.“ Sprach sie. „Seht, dort auf dem Felsen, inmitten der Wasser der Verdammung steht er. Der Sohn Kenvilar's! Doch um ihn zu befreien müsst ihr seinen Wächter bezwingen. Dies wird Eure letzte Aufgabe sein.“ Mit diesen Worten verschwand die Vision. Für immer?

Lest nun weiter auf „Das Gefängnis 2“ →



*** Fan Legende*** Eara's Schicksal

Das Gefängnis - 2 -

Aufgabe:

Eara muss 4 Kampfrunden gegen den Wächtergolem bestehen. Hat sie nach 4 Kampfrunden noch wenigsten einen Stärkepunkt ist die Legende gewonnen. **Lest dann weiter auf Karte U.**

Regeln für dieses Gebiet:

Bewegung:

Aufgrund der schlechten Sicht kann sich Eara nur Feld für Feld fortbewegen. Sie muss jedes Nebelblättchen auf dem Weg zu Feld I aufdecken und ausführen. Jede Bewegung kostet eine Stunde.

Der Schatten:

Er bewegt sich immer mit Eara mit und verleiht ihr im Kampf einen +1 SP.

Lest nun weiter auf „Das Gefängnis 3“ →





*** Fan Legende***
Eara's Schicksal

Das
Gefängnis
- 3 -

Kampf gegen den Wächtergolem:

Allgemeines:

- Eine Kampfrunde dauert eine Stunde.
- Hat Eara das Flammenschwert in ihrem Besitz zu MUSS sie dieses auch verwenden.

Vorbereitung:

- Wenn Eara das Schwert in Ihrem Besitz hat mischt die 6 Pergamente und legt sie auf das Feld mit dem Wächtergolem.
- Hat sie das Schwert nicht, so mischt die 7 Lichtblättchen und legt diese auf das Feld mit dem Wächtergolem.

Ablauf:

Eara würfelt und addiert die Anzahl Stärkekpunkte (+1 SP wenn Schatten im Spiel)

Danach deckt sie das Pergament oder Lichtblättchen auf und zieht von diesem ihr Ergebnis ab. Das Ergebnis verliert Eara an Willenspunkten.

Lest nun weiter auf „Das Gefängnis 4“ →





*** Fan Legende***
Eara's Schicksal

Das
Gefängnis
- 4 -

Fortsetzung Ablauf:

Kommt Sie dadurch auf 0 oder weniger Willenspunkte verliert sie einen Stärkekpunkt. Hat sie am Ende der 4 Kampfrunden noch mindestens einen Stärkekpunkt ist Legende gewonnen.

Eara's Sonderfähigkeit:

Die Sonderfähigkeit darf nur verwendet werden um einen Würfelwert zu erhöhen, NIE um ihn zu verringern.

Beispiel 1:

Eara würfelt eine 5 und hat 3 SP. Ergebnis = 8.
Sie deckt ein Lichtblättchen mit Wert 4 auf.
Differenz = 4.

Eara hat noch 3 Willenspunkte. Somit kommt sie auf unter 0 Willenspunkte und verliert einen Stärkekpunkte. Die Willenspunkte werden wieder auf 7 erhöht. Da die Differenz 4 betrug nur 3 WP abgezogen wurden, werden nun Earas Willenspunkte nochmal um 1 reduziert.

Lest nun weiter auf „Das Gefängnis 5“ →





*** Fan Legende***
Eara's Schicksal

Das
Gefängnis
- 5 -

Beispiel 2:

Eara würfelt eine 6 und hat 3 SP. Ergebnis = 9.
Sie deckt ein Pergament mit Wert 14 auf.
Differenz = -5.
Eara verliert in diesem Beispiel 5 Willenpunkte.

WICHTIG:

Abweichend zur Standardregel, erhält Eara nach dem Verlust eines Stärkepunktes, wieder SIEBEN Willenspunkte.

Beginnt nun Euren Endkampf gegen den Wächtergolem.

Seid ihr erfolgreich lest weiter auf
Legendenkarte U.





*** Fan Legende***
Eara's Schicksal

U
1

Legende gewonnen:

Die roten Augen des Golem änderten die Farbe in ein tiefes Blau. Eine blecherne Stimme ertönte: „Ihr habt die letzte Prüfung des Willens bestanden. Der Weg zu dem, den ich bewachen sollte ist nun frei.“ Eara trat an dem Golem vorbei.

Geschwächt war sie und müde war ihr Geist. Doch sie hatte es geschafft. Da saß er. Der Sohn Kenvilar's und Warx'. Ungläubig war sein Blick, dann aber erhob er sich und bewegte sich auf Eara zu ...“

*Gerwin beendete seine Erzählung:
„Tja liebe Andori. Wie Eara und der Nerax die Unterwelt verließen, ist mir leider nicht bekannt ...“*

Lest weiter auf Legendenkarte 2 →



ANDOR

*** Fan Legende***

Eara's Schicksal



Legende gewonnen:

*„Was man aber sagt ist, dass seine Eltern
hoherfreut waren ihr Kind zu sehen und
natürlich hielten sie das Versprechen
Hadria zu verschonen.“*

*„Und Eara? Nun dieses Abenteuer zeigte,
ob sie sich nun „dunkler Magierin“ nennen
wird oder nicht ...“*

Tipp: Sich auch die dunkle Magie ein-
zulassen kann einiges vereinfachen.
Schicksal vieler anderer zu teilen.
Da war Sie nun, gefangen in der Unter-
welt, dazu verdammt auf ewig das

Legende verloren: