

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Vorbereitungen 1
Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem
Spelaufbau beginnt.

Dies ist der zweite Teil der Kampagne um die **Feinde von Andor** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse im ersten Teil („Schattenjagd“) an. Die Legende spielt auf der **Rückseite des Nord-Spielplans** („Hadria“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen „Reise in den Norden“ und „Neue Helden“.

Wichtig: Falls mehr als 4 Spieler an der Legende teilnehmen, können die Schwarzen Herolde (aus der Erweiterung „Neue Helden“) **nicht** zur Verstärkung des Endgegners verwendet werden. Die Herolde kommen auf eine andere Weise ins Spiel.

Hinweis: Der Held Kram/Bait kann auch in dieser Legende verwendet werden.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler spielt mit **der Figur** weiter, die er bereits im ersten Teil der Kampagne ausgewählt hat. Er erhält die dazugehörige **Heldenfigur** und in der Farbe des Helden **2 Holz-scheiben, 1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holz-scheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Legt verdeckt die **Heldenwappen** in den Farben der Helden bereit, die am Spiel teilnehmen.
- Legt das **Schiff** und die **Schiffstafel** bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem **Goldmünzen-Symbol** zeigen.
- Legt die **zwei schwarzen Holzsteine** auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste des Spielplans.
- Legt **alle Kreaturen** neben dem Spielplan bereit.
- Legt die **4 schwarzen, 2 roten und 5 weißen Würfel** bereit und legt neben die Kreaturanzeige den **weißen Holzstein** für die Stärkekpunkte und die **weiße Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



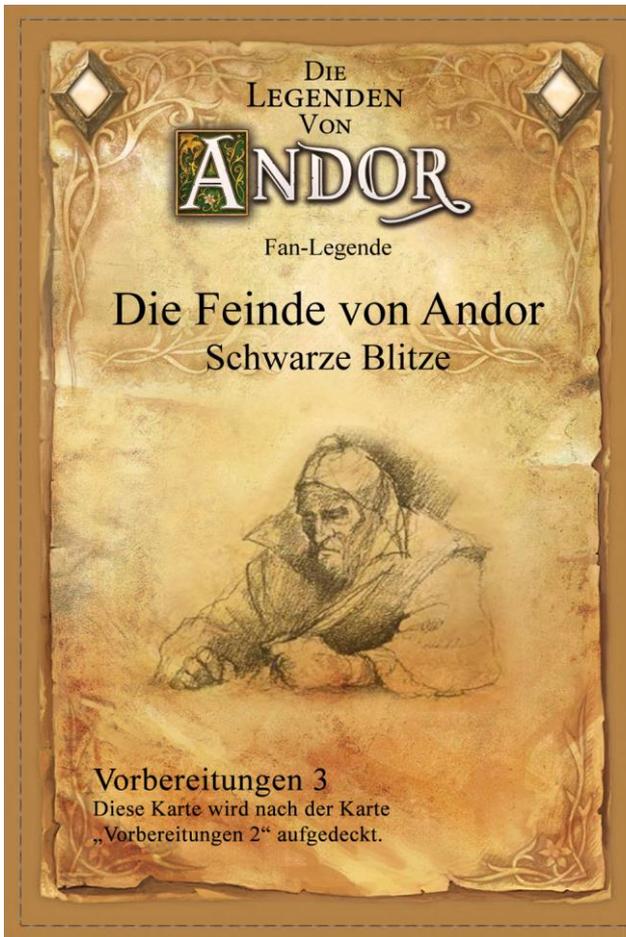
Vorbereitungen 2
Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt den **blau-grünen Winter-Würfel** bereit.
- Stellt die Figur **Barde** auf das **Feld 8** der Ruhmshalle.
- Legt die **3 Heilkräuter** neben den Spielplan und die **Gabe des Nordens** „**Diebischer Streifenmarder**“ in die **Kajüte** auf der Schiffstafel.
- Legt **alle Goldmünzen** und die Ausrüstungstafel (mit der „Hadria“-Seite) bereit und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** neben den Spielplan.
- Statt der 3 Brunnenplättchen aus dem Grundspiel werden in dieser Legende die **3 Nord-Brunnen** verwendet. Mischt die Brunnen verdeckt und legt sie mit der grauen Seite nach oben auf jeweils eines der Brunnen-Felder. Anschließend werden sie umgedreht.
- Legt ein **Schneepplättchen** verdeckt auf jedes Landfeld mit quadratischem Zeichen. (**Ausnahme:** Feld 151 erhält bei Spielbeginn kein Schneepplättchen)
- Stellt die Figuren **Grenolin, Garz, die Zauberer des Feuers, die 3 Zauberer des Turms, 1 Wardrak** (aus dem Grundspiel), die **2 Schwarzen Herolde** (aus der Erweiterung „Neue Helden“) sowie von den „Feinden von Andor“ eine der Figuren der **Drei Schwestern** bereit.
- Legt **1 beliebiges Wrackplättchen, die 6 Federplättchen, 2 Holzstämme, 4 Ewige Feuer, 5 Portale, den Markierungsring** und die Gegenstände „**Sturmschild**“, „**Schwarzer Kristall**“, „**Schatztruhe**“ und „**Orweyns Hammer der Stärke**“ bereit.
- Legt **3 Pergamente** (Wert beliebig) aus dem Grundspiel bereit.



**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 3“.**

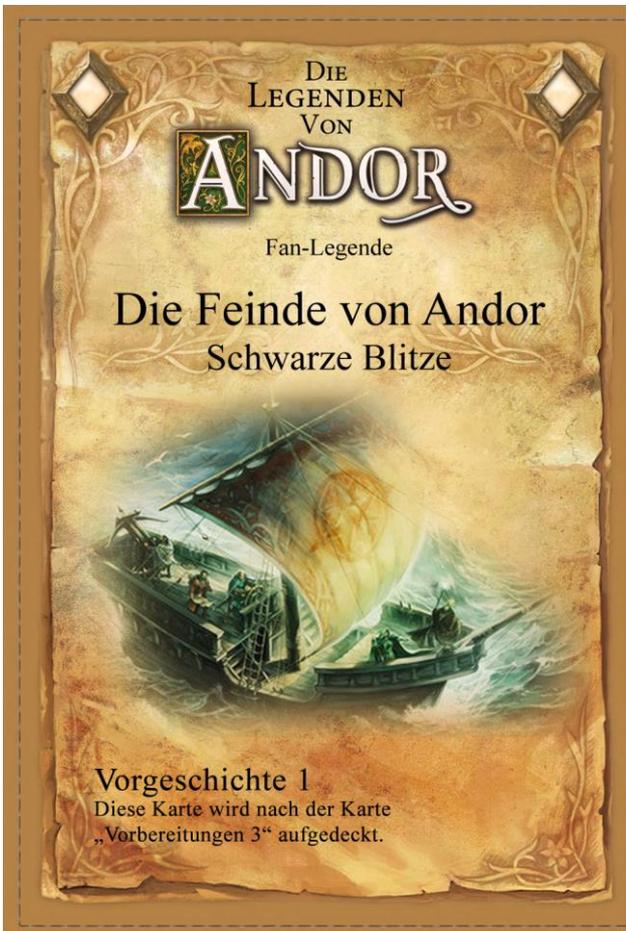




- Legt die **3 kleinen Karten** „Turmzauber“ neben den Spielplan.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „O“** der Legendensleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **O1, O2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **Z2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben Q, R, T, V und Z**.

Besonderheit: In dieser Legende werden bei Sonnenaufgang **keine** Windkarten gezogen. Deckt das Windkarten-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem roten X ab.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorgeschichte 1“. →



Nach und nach schlugen die Helden die Augen auf. Seltsame schwarze Blitze zuckten über den Himmel und tauchten die Landschaft immer wieder in ein unwirkliches Licht. Um sie herum herrschte eine grausame Kälte, ihre Körper froren unter der nassen Kleidung, die sie an sich trugen. Obwohl sie sicher waren, bereits am frühen Vormittag Hadria entdeckt zu haben, herrschte nun dunkelste Nacht. Hatten sie etwa so lange geschlafen? Und was war eigentlich passiert? Die Helden versuchten sich zu erinnern...

Nach einer langen Seereise näherte sich die Aldebaran der Insel der Zauberei. Seltsamerweise begegneten die Helden nur wenigen Kreaturen während ihrer Fahrt. Versammelten sie sich etwa hier im hohen Norden, so als spürten sie, dass hier das Schicksal des Nordens entschieden werden würde? Der Sieg über die erste der drei Dunklen Schwestern hatte die Helden in ihrem Glauben beflügelt, dass der Kampf nicht aussichtslos sein würde. Auch wenn sie wussten, dass die beiden überlebenden Schwestern auf Rache sinnieren würden für die Vernichtung von einer der ihnen, so tat dies ihrem Streben keinen Abbruch.

Nach einer gefühlten Ewigkeit auf hoher See tauchten bald am Horizont zwischen dichten Nebelschwaden die Umrisse der Insel Hadria auf. In weiter Ferne erkannten die Helden ein helles Licht weit über dem Boden, wie ein riesiger Leuchtturm, der aufs Meer hinausstrahlte, um den Schiffen den Weg zu weisen. Aber bei ihrem letzten Besuch hier war ihnen kein derartiges Gebäude aufgefallen. Was also hatte das zu bedeuten?

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorgeschichte 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Vorgeschichte 2

Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 1“ aufgedeckt.

Nur wenige Augenblicke später zuckten schwarze Blitze über den Himmel, dunkle Wolken türmten sich über der Aldebaran auf und verhießen ein drohendes Unwetter, dessen Ausmaße die Helden nicht einmal zu erahnen versuchten. Und das alles erschien so schlagartig, dass sie nicht anders konnten, als zu wissen, dass dies kein natürliches Unwetter sein konnte.

Weitere Blitze erschienen am Himmel und diesmal schlugen sie im Meer nahe dem Schiff ein. Lautes Donnern klang in ihren Ohren, Wasser spritzte auf und Wellen schlugen gegen das Boot. Mit verzweifelten Anstrengungen bemühten sich die Helden, die Aldebaran weiter auf Kurs zu halten, aber die Blitze kamen immer näher, die Wellen türmten sich zu immer höheren Bergen auf und es dauerte nur einige wenige Bruchteile von Sekunden, da schlugen sie an Deck und im Mast ein. Lautes Brechen von Holz erklang, das Segel des Hauptmastes geriet in Brand und die Aldebaran bekam Schlagseite. Die Helden hatten keine Zeit mehr, ein Rettungsboot zu Wasser zu lassen, sondern verließen das Schiff und tauchten in die kalten Fluten um sie herum ein...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O1. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Dieser Teil der Kampagne besteht aus den Legendenkarten O1, O2, Q1, Q2, R1, R2, T1, T2, V1, V2, V3, Z1, Z2, Vorbereitungen 1-3, Vorgeschichte 1&2, Ankunft in Nordgard 1-5, Die Aldebaran 1&2, Orweyns Hammer, Rückkehr nach Nordgard 1-6, Kirrs Zauber 1&2, Magisches Feuer, Der Eiswald 1&2, Koraphs Hilfe 1&2, Der Handelszweig Garz 1&2, In der Zauberfeste von Yra 1&2, Kampf gegen die Dunkle Schwester

Nun lagen die Helden erschöpft, aber am Leben, am steinigen Ufer der Insel und sie brauchten eine Weile, um zu erkennen, an welcher Küste Hadrias sie überhaupt gelandet waren. Nass und frierend erhoben sie sich und wrangen wenigstens notdürftig ihre Kleidung aus.

Stellt eure Helden auf das Feld 151.

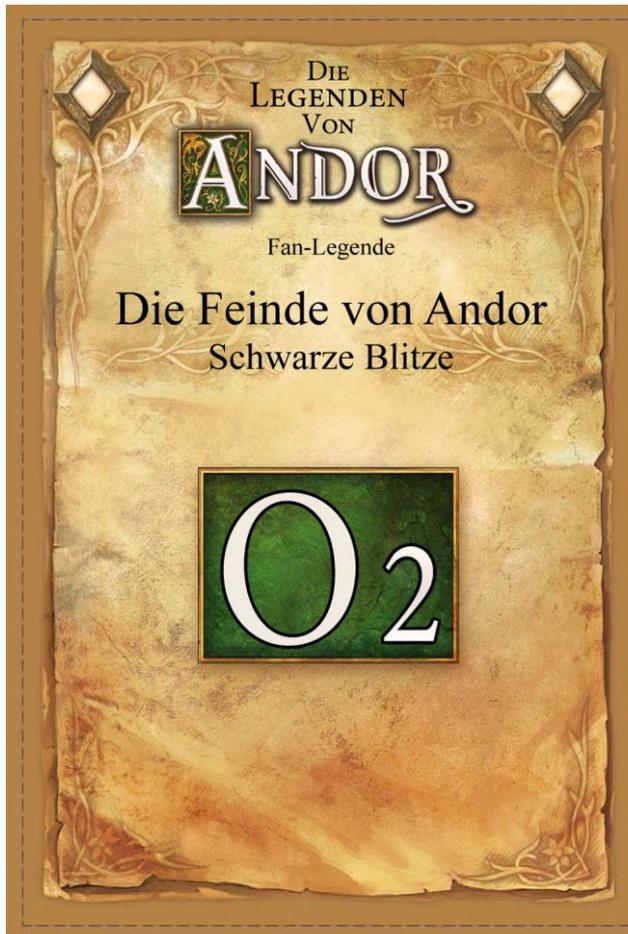
So durchgefroren wie sie waren, würden sie nicht lange in der Wildnis Hadrias überleben. Nicht weit entfernt lag zwar der Wintermarkt, aber wenn sie herausfinden wollten, was hier auf der Insel geschehen war, brauchten die Helden die Hilfe von einem der beiden Zaubererorden, die nach dem Sieg über Qurun ihre Feindschaft beigelegt hatten und ihre Kräfte seitdem gemeinsam zum Wohle des Landes einsetzten.

Ein Blick nach Nordwesten auf den höchsten Turm der Zauberfeste von Yra, aus dessen Fenstern immer wieder die bedrohlichen, schwarzen Blitze herauschossen, zeigte ihnen aber, dass es in dieser Richtung keine Unterstützung geben dürfte. Also blieb den Helden nur die Möglichkeit, es in der Hauptstadt Nordgard bei den Zauberern des Feuers zu versuchen und damit eine Reise quer über die Insel mit all ihren Gefahren zu unternehmen.

Stellt die Figur **Zauberer des Feuers** auf das Feld 135.

Ermittelt die Positionen von **2 Gors**, indem ihr jeweils mit 2 weißen Würfeln würfelt und 130 zum Ergebnis hinzuaddiert. **Besonderheit:** Gors auf den Feldern 141 und 142 werden mit Sternchen gekennzeichnet. Diese beiden Gors bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. (Selbst die finsternen Kreaturen wagen es nicht, der Dunklen Schwester zu nahe zu kommen.)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. →



Legt je **1 Federplättchen** auf die 3 Felder mit dem Feder-Symbol auf der Insel. Die Plättchen können aufgedeckt und ausgeführt werden, sobald einer der Helden das entsprechende Feld betritt. Das geht nicht im Vorbeigehen. Die 3 übrigen Federplättchen kommen aus dem Spiel.
Hinweis: Wenn ein Held das **Schneeplättchen „Ruhm +1“** aufdeckt, wird die Legendenkarte „Der Handelszweig Garz 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

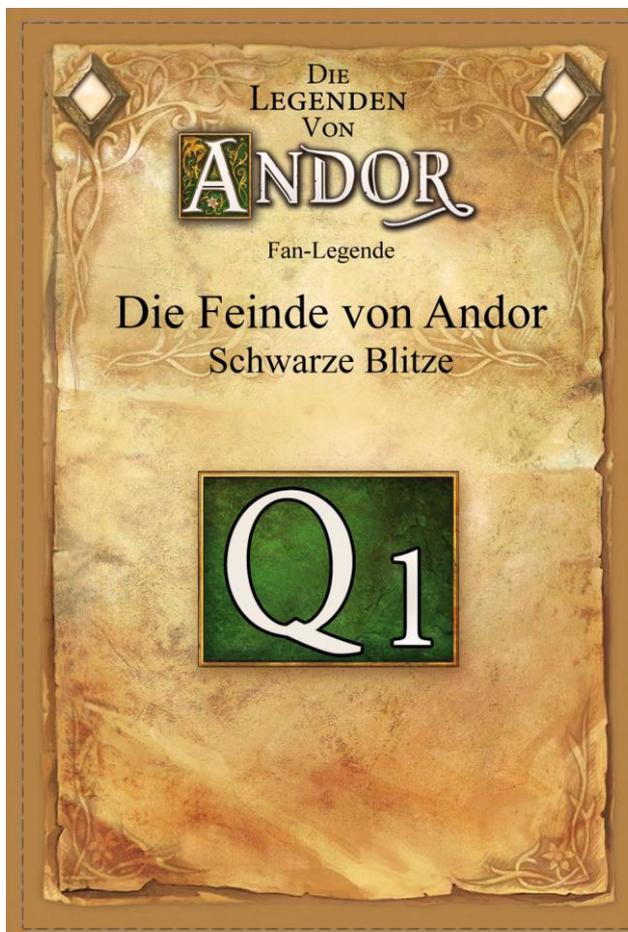
Legendenziele: Alle Helden müssen die **Hauptstadt Nordgard** (Feld 135) erreichen, bevor der Erzähler den Buchstaben „P“ auf der Legendenleiste erreicht.

Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Legt ein Sternchen auf das Feld **135**.
Wenn alle Helden auf Feld 135 stehen, wird die Legendenkarte „Ankunft in Nordgard 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt** und **7 Willenspunkten**. Von der Ausrüstung, die sie aus dem Rietland mitgebracht haben, sind lediglich ein **angeschlagener Schild** und ein **halbvoller Trinkschlauch** übrig geblieben. Die Gruppe kann entscheiden, welcher Held welchen der beiden Gegenstände erhält.

Deckt jetzt eins der **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Held legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld und beginnt das Spiel.



Dunkle Blitze zuckten über den Himmel und ein Beben ließ die Insel erzittern. Die Blitze kamen den Helden gefährlich nahe, und sie wussten, dass nur die Dunkle Schwester von der Zauberfeste aus sie ausgesandt haben konnte.

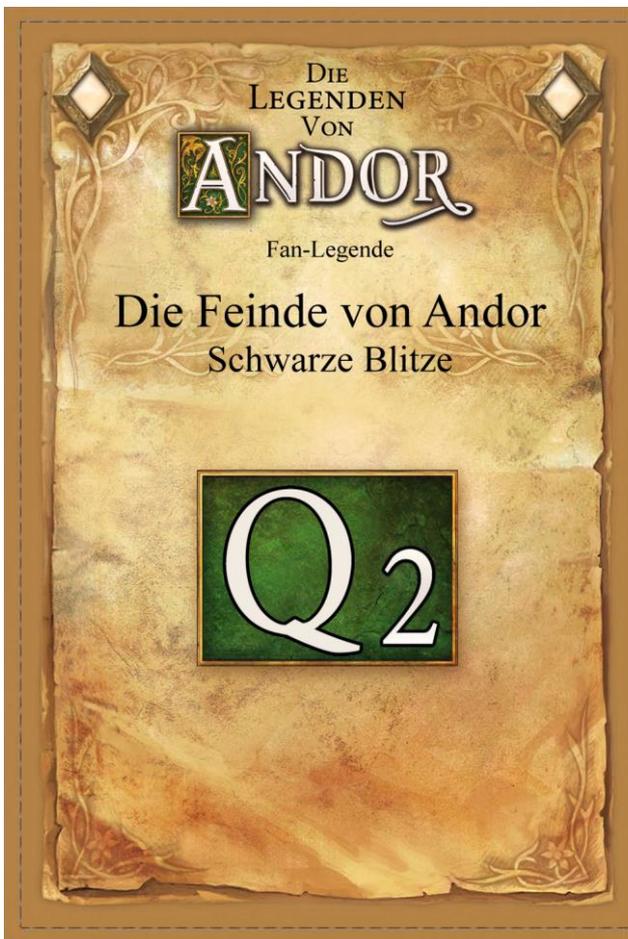
Jeder Spieler würfelt mit einem Heldenwürfel. Der Held, dessen Würfelwurf den kleinsten Wert anzeigt, wird von einem der Blitze getroffen. Haben zwei Spieler die gleiche Zahl gewürfelt, so würfeln sie erneut. Sollten mehrere Helden gleichzeitig auf einem Feld stehen und einer von ihnen das Opfer des Blitzes sein, so werden diese alle getroffen. Helden auf dem Schiff werden von dem Blitz ebenso getroffen wie Helden an Land. Der (oder die) Held(en) können wählen, ob sie durch den Blitzschlag einen Stärkepunkt oder lieber Willenspunkte verlieren möchten. Entscheiden sie sich für die zweite Möglichkeit, wird ein weißer Kreaturenwürfel geworfen und die gezeigte Zahl von den Willenspunkten jedes betroffenen Helden abgezogen. Verliert durch diese Aktion ein Held all seine Willenspunkte, büßt er einen Stärkepunkt ein und seine Willenspunkte werden wieder auf den Wert 3 erhöht. Besitzt er nur noch einen Stärkepunkt, so geschieht nichts.

Der Einsatz eines **Schildes** schützt alle Helden auf dem gleichen Feld vor dem einschlagenden Blitz. Der Schildbesitzer muss dabei von dem Blitz nicht betroffen sein.

Sollte auf dem Feld des betroffenen Helden ein **Ewiges Feuer** stehen, so bringt der Blitz die Flammen zum Erlischen und das Feuer wird vom Spielplan entfernt. Dies kann durch einen Schild **nicht** verhindert werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Q2.





Die Kreaturen spürten, dass die Macht der Dunklen Schwester wuchs und sie ihre Kraft auf die Helden konzentrierte, und begannen, sich für einen großen Angriff auf Hadria zusammen zu rotten.

Stell je einen **Nerax** auf die Felder **I** und **II**. Erwürfelt mit dem **Winter-Würfel** die Position von einem **Gor** und stell ihn auf das Feld mit dem zugehörigen blaugrünen Würfel.



Ein weiteres Beben erschütterte die Insel. Dunkle Wolken am Himmel ballten sich zu einer bedrohlichen Säule zusammen, aus der unentwegt Blitze herausschossen. Einer davon raste genau auf die Helden zu.

Jeder Spieler würfelt mit einem Heldenwürfel. Der Held, dessen Würfelwurf den kleinsten Wert anzeigt, wird von einem der Blitze getroffen. Haben zwei Spieler die gleiche Zahl gewürfelt, so würfeln sie erneut. Sollten mehrere Helden gleichzeitig auf einem Feld stehen und einer von ihnen das Opfer des Blitzes sein, so werden diese alle getroffen. Helden auf dem Schiff werden von dem Blitz ebenso getroffen wie Helden an Land. Der (oder die) Held(en) können wählen, ob sie durch den Blitzschlag einen Stärkepunkt oder lieber Willenspunkte verlieren möchten. Entscheiden sie sich für die zweite Möglichkeit, wird ein weißer Kreaturenwürfel geworfen und die gezeigte Zahl von den Willenspunkten jedes betroffenen Helden abgezogen. Verliert durch diese Aktion ein Held all seine Willenspunkte, büßt er einen Stärkepunkt ein und seine Willenspunkte werden wieder auf den Wert 3 erhöht. Besitzt er nur noch einen Stärkepunkt, so geschieht nichts.

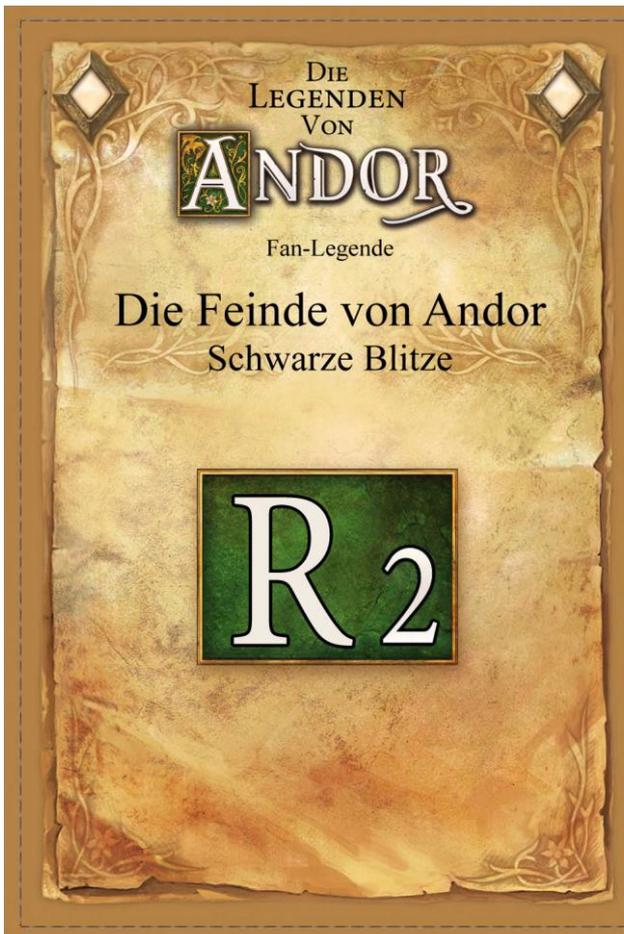
Der Einsatz eines **Schildes** schützt alle Helden auf dem gleichen Feld vor dem einschlagenden Blitz. Der Schildbesitzer muss dabei von dem Blitz nicht betroffen sein.

Sollte auf dem Feld des betroffenen Helden ein **Ewiges Feuer** stehen, so bringt der Blitz die Flammen zum Erlischen und das Feuer wird vom Spielplan entfernt.

Steht ein von einem Blitz getroffener Held auf einem Feld mit einem **Brunnen**, so zerstört der Blitz diesen und das Brunnenplättchen wird vom Spielplan entfernt. Dies alles kann durch einen Schild **nicht** verhindert werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte R2.





Finstere Wesen entstiegen den schäumenden Wogen und tauchten auf der Insel auf.

Stellt einen **Nerax auf II** und einen **Meerestroll auf III**.
Erwürfelt mit dem **Winter-Würfel** die Position von einem **Gor** und stellt ihn auf das Feld mit dem zugehörigen blau-grünen Würfel.



Das Unwetter nahm immer mehr zu. Zu den unzähligen Blitzschlägen, die um die Helden herum herniedergingen, gesellte sich nun noch ein stetiger Wind, der an ihren Kleidern zehrte und ihnen scharfe Eiskristalle entgegen wehte.

Ein beliebiger Held würfelt mit dem **Winter-Würfel**. Jeder Held verliert den entsprechenden Wert an Willenspunkten, außer er steht auf Feld 135, 144 oder auf Feld 148. Helden auf dem Schiff sind ebenfalls betroffen.

Sollte ein Held jetzt auf einem Feld mit einem **Ewigen Feuer** stehen (oder eines der Pergamente einsetzen), dann wird der gewürfelte Wert zu seinen Willenspunkten hinzuaddiert. Zusätzlich würfelt jeder Spieler mit einem Heldenwürfel. Der Held, dessen Würfelwurf den kleinsten Wert anzeigt, wird von einem der Blitze getroffen. Haben zwei Spieler die gleiche Zahl gewürfelt, so würfeln sie erneut. Sollten mehrere Helden gleichzeitig auf einem Feld stehen und einer von ihnen das Opfer des Blitzes sein, so werden diese alle getroffen. Helden auf dem Schiff werden von dem Blitz ebenso getroffen wie Helden an Land.

Der (oder die) Held(en) können wählen, ob sie durch den Blitzschlag einen Stärkepunkt oder lieber Willenspunkte verlieren möchten. Entscheiden sie sich für die zweite Möglichkeit, wird ein weißer Kreaturenwürfel geworfen und die gezeigte Zahl von den Willenspunkten jedes betroffenen Helden abgezogen.

Verliert durch diese Aktion ein Held all seine Willenspunkte, büßt er einen Stärkepunkt ein und seine Willenspunkte werden wieder auf den Wert 3 erhöht. Besitzt er nur noch einen Stärkepunkt, so geschieht nichts.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte T2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze

T₂

Der Einsatz eines **Schildes** schützt alle Helden auf dem gleichen Feld vor dem einschlagenden Blitz. Der Schildbesitzer muss dabei von dem Blitz nicht betroffen sein.

Sollte auf dem Feld des betroffenen Helden ein **Ewiges Feuer** stehen, so bringt der Blitz die Flammen zum Erlischen und das Feuer wird vom Spielplan entfernt.

Steht ein von einem Blitz getroffener Held auf einem Feld mit einem **Brunnen**, so zerstört der Blitz diesen und das Brunnenplättchen wird vom Spielplan entfernt.

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem **Händlersymbol** steht, so vertreiben das Unwetter und die Blitze die Händler. Legt ein rotes X auf das Händlersymbol. Bis zum Ende der Legende kann auf diesem Feld nicht mehr gehandelt werden.

Dies alles kann durch einen Schild **nicht** verhindert werden.

Wieder schäumte das Meer auf und grausame Gestalten entstiegen den Tiefen.

Stellt einen **Meerestroll auf IV** und einen **Arrog auf III**.
Erwürfelt mit dem **Winter-Würfel** die Position von einem **Nerax** und stellt ihn auf das Feld mit dem zugehörigen blaugrünen Würfel.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze

V₁

Lautes Dröhnen erklang. Die Insel bebte und eine wahre Kaskade an Blitzen fuhr hernieder. Die Helden schafften es kaum, ihnen auszuweichen, in solch großer Zahl sandte die Dunkle Schwester sie aus. Sie spürte wohl, dass ihre Herrschaft immer weiter in Gefahr geraten konnte, je länger sich die Helden auf der Insel aufhielten.

Ein beliebiger Held würfelt mit dem **Winter-Würfel**. Jeder Held verliert den entsprechenden Wert an Willenspunkten, außer er steht auf Feld 135, 144 oder auf Feld 148. Helden auf dem Schiff sind ebenfalls betroffen.

Sollte ein Held jetzt auf einem Feld mit einem **Ewigen Feuer** stehen (oder eines der Pergamente einsetzen), dann wird der gewürfelte Wert zu seinen Willenspunkten hinzuaddiert.

Zusätzlich würfelt jeder Spieler mit einem Heldenwürfel. Der Held, dessen Würfelwurf den kleinsten Wert anzeigt, wird von einem der Blitze getroffen. Haben zwei Spieler die gleiche Zahl gewürfelt, so würfeln sie erneut. Sollten mehrere Helden gleichzeitig auf einem Feld stehen und einer von ihnen das Opfer des Blitzes sein, so werden diese alle getroffen. Helden auf dem Schiff werden von dem Blitz ebenso getroffen wie Helden an Land.

Der (oder die) Held(en) können wählen, ob sie durch den Blitzschlag einen Stärkepunkt oder lieber Willenspunkte verlieren möchten. Entscheiden sie sich für die zweite Möglichkeit, wird ein weißer Kreaturenwürfel geworfen und die gezeigte Zahl von den Willenspunkten jedes betroffenen Helden abgezogen.

Verliert durch diese Aktion ein Held all seine Willenspunkte, büßt er einen Stärkepunkt ein und seine Willenspunkte werden wieder auf den Wert 3 erhöht. Besitzt er nur noch einen Stärkepunkt, so geschieht nichts.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte V2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze

V₂

Der Einsatz eines **Schildes** schützt alle Helden auf dem gleichen Feld vor dem einschlagenden Blitz. Der Schildbesitzer muss dabei von dem Blitz nicht betroffen sein.

Sollte auf dem Feld des betroffenen Helden ein **Ewiges Feuer** stehen, so bringt der Blitz die Flammen zum Erlischen und das Feuer wird vom Spielplan entfernt.

Steht ein von einem Blitz getroffener Held auf einem Feld mit einem **Brunnen**, so zerstört der Blitz diesen und das Brunnenplättchen wird vom Spielplan entfernt.

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem **Händlersymbol** steht, so vertreiben das Unwetter und die Blitze die Händler. Legt ein rotes X auf das Händlersymbol. Bis zum Ende der Legende kann auf diesem Feld nicht mehr gehandelt werden.

Dies alles kann durch einen Schild **nicht** verhindert werden.

Wichtig: Wenn das Feld, auf dem **Garz** steht, durch einen Blitzschlag getroffen wird, so entscheidet der Handelszweig sich dazu, seine Waren einzupacken und die Insel zu verlassen – unabhängig davon, ob der Held den Blitz mit einem Schild abwehren konnte oder nicht.

„So langsam wird es hier wirklich ungemütlich. Tut mir leid, aber mein Leben ist mir dann doch wichtiger“, sagte der Zwerg und begann bereits, seine Waren einzupacken. „Viel Glück bei eurem weiteren Unterfangen. Ich hoffe, wir sehen uns wieder, wenn ihr die Dunkle Schwester vernichtet habt.“

Die Figur Garz wird in diesem Fall vom Spielplan entfernt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte V3. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze

V₃

Ein weiteres Mal spie das Meer Kreaturen aus. Ihre Zahl wuchs und wuchs und die Insel stand kurz davor, von ihnen überrannt zu werden.

Stell einen **Meerestroll auf II** und einen **Arrog auf I**.
Erwürfelt mit dem **Winter-Würfel** die Position von einem **Nerax** und stell ihn auf das Feld mit dem zugehörigen blau-grünen Würfel.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze

Z₁

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... die Dunkle Schwester besiegt ...
... und der Schwarze Kristall mit dem Hammer der
Stärke getroffen wurden ...
... und der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist.

Der Hammer sauste auf den Schwarzen Kristall hinab, doch durch den Schlag zersplitterte er zunächst nicht. Dann aber zeigten sich Risse auf der Oberfläche, die sich innerhalb weniger Augenblicke ausbreiteten. Und mit einem Mal zerbarst der Kristall in unzählige winzige Splitter. Die Dunkle Schwester schrie auf, ein letztes Mal wohl hörten Sterbliche ihre Stimme. Sie streckte ihre Hand nach den Überresten des Kristalls aus, doch gleich darauf begann ihr Körper immer mehr zu vergehen, bis nichts mehr von ihr übrig blieb.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Z2.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Dunkle Schwester nicht besiegt ...
... oder der Schwarze Kristall nicht von dem Hammer der
Stärke getroffen wurden ...
... oder der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist.

Die Dunkle Schwester trümpferte. Es war den Helden nicht gelungen, sie aufzuhalten, und so verwüstete sie ganz Hadria mit ihren bösen Kräften. Es dauerte nicht lange, bis sie mit ihrer verbliebenen Schwester vereint war, die weit entfernt von hier ebenfalls den Gegenstand ihrer Macht gefunden hatte. Gemeinsam leiteten sie das Ende Andors ein, denn nichts und niemand konnte sich ihnen entgegen stellen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze

Z₂

Die Helden atmeten auf. Sie hatten die Schlacht gewonnen und die zweite Schwester vernichtet. Mit einem Mal vernahmen sie einen fernen, unmenschlichen Schrei, der nur aus der Kehle der letzten der drei Hexen stammen konnte. Doch woher stammte er? Kurz darauf trat Koraph in Begleitung des Zauberers Torven zu ihnen.

„Er war ein Gefangener der Dunklen Schwester“, berichtete Koraph. „Ich habe ihn befreit, während ihr ihrem Dasein ein Ende gesetzt habt.“

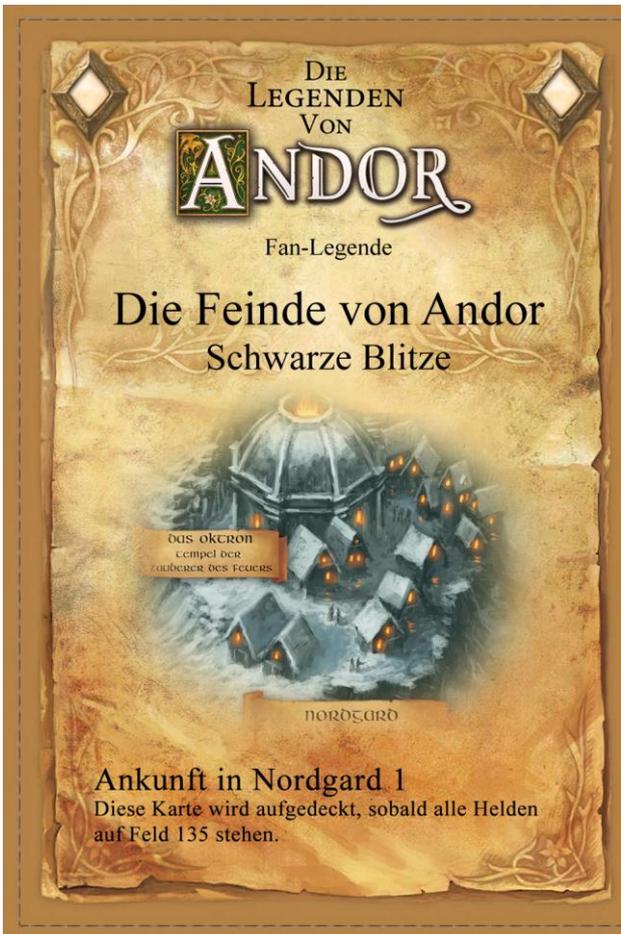
„Kannst du uns irgendetwas über die verbliebene Schwester erzählen?“ fragten die Helden, an Torven gewandt.

Dieser atmete noch ein paar Mal tief ein, man sah ihm förmlich an, dass die Gefangenschaft sehr an seinen Kräften gezehrt hatte. „Ja... und nein! Als ich in ihrem Kerker saß, erzählte sie mir in der Tat von ihrer Schwester. Sie war so siegesgewiss, dass es ihr nicht in den Sinn kam, ich könnte diese Informationen irgendwann gegen sie verwenden.“

Ihre Schwester ist Richtung Krahd gereist, genauer gesagt ins Graue Gebirge, auf der Suche nach dem letzten der drei Gegenstände. Nur wollte sie mir nicht verraten, um welchen Gegenstand es sich dabei handelt. Und ich hoffe, dass sie ihn noch nicht gefunden hat. Wir haben hier in Hadria ja erlebt, wozu sie instande sind, wenn sie ihre alte Macht zurückgewonnen haben. Und die Bewohner Krahds haben es ohnehin schon schwer.“

„Dann werden wir sobald wie möglich nach Süden aufbrechen“, sagten die Helden. „Das Graue Gebirge wartet auf uns.“

Diese Kampagne wird nun mit der Legende „Dunkle Schwingen“ fortgesetzt.



Nur wenn der Erzähler jetzt nicht auf dem Buchstaben „P“ steht, ist die Legende noch nicht verloren.

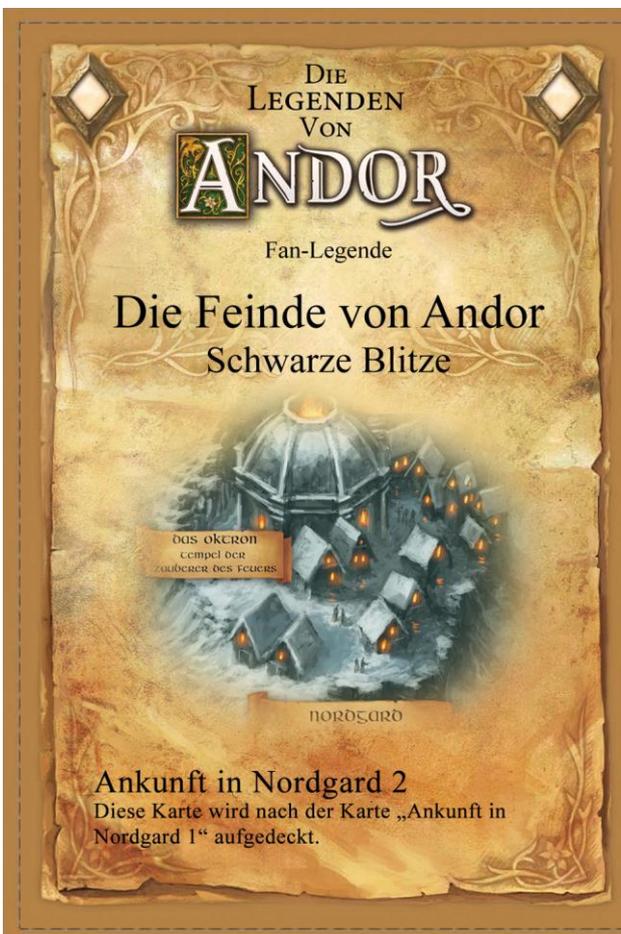
Die Helden betraten die Hauptstadt der Insel und wurden sogleich von einigen Einwohnern empfangen, die ihnen warme Decken und einen Becher heißen Met brachten, um sie aufzuwärmen. Offenbar hatte es seine Vorteile, wenn man so bekannt war wie sie. Anstatt aber auf die Fragen der Bewohner einzugehen, die von ihnen natürlich wissen wollten, ob sie gekommen waren, um zu helfen, eilten sie schnellen Schrittes auf das riesige Oktron zu, in der Hoffnung, dort Antworten auf die Fragen zu erhalten, die seit der Ankunft auf der Insel in ihren Köpfen umherschwirrten.

Als die Helden durch das Portal des Kuppelbaus in die weite Halle eintraten und sich dem großen Feuer in der Mitte näherten, traten sogleich die elegant gekleideten Zauberer des Feuers auf sie zu und begrüßten sie.

„Was ist hier in Hadria passiert?“ fragte einer der Helden ohne Umschweife. „Ist das alles das Werk der Dunklen Schwestern?“

„Ja, eine der Dunklen Hexen ist in der Tat hier, wie ihr euch schon gedacht habt. Und sie hat den Schwarzen Kristall gefunden, der ihr einst ihre Macht geschenkt hat. Wir wissen nicht, wo sie ihn entdeckt hat, aber das spielt nun auch keine Rolle mehr. Sie hält sich in der Feste von Yra auf und sendet von dort aus ihre Macht auf die Insel aus. Die schwarzen Blitze, deren Kraft ihr ja bereits Zeuge geworden seid, stammen von dem Kristall. Sie hat natürlich gespürt, dass ihre Schwester, wie wir erfahren haben, besiegt worden ist, und so trachtet sie danach, vor allen Dingen euch zu vernichten.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Ankunft in Nordgard 2“.



Stellt die Figur der **Dunklen Schwester** auf das Feld 144 und legt den Gegenstand **Schwarzer Kristall** dazu.

„Was ist mit den Zauberern des Turms geschehen? Sind sie tot?“

„Nein! Jedenfalls nicht, soweit wir wissen. Es gibt Gerüchte, nach denen sie ihr erbitterten Widerstand geleistet hätten. Aber dann sind wohl einige von ihnen geflohen, als sie merkten, dass sie nicht viel gegen sie ausrichten konnten. Was nützte es ihnen auch, im Kampf gegen die Hexe zu sterben, wenn ihnen zumindest noch die Möglichkeit blieb, Hilfe zu holen.“

„Es bleibt also für den Moment an uns, die Dunkle Schwester zu bestiegen“, stellten die Helden fest. „Unterstützt ihr uns im Kampf?“

„Wir werden euch gerne helfen, befürchten aber, dass Nordgard verloren sein wird, wenn wir diesen Ort verlassen. Das Meer ist unruhig und immer wieder tauchen finstere Kreaturen aus den Tiefen auf und verbreiten Schrecken auf der Insel. Wir werden euch aber zumindest etwas mitgeben können, was euch helfen wird, die herrschende Kälte für einige Zeit zu vertreiben.“

Die Helden erhalten die drei **Pergamente**, die sie auf die kleinen Ablagefelder ihrer Heldentafeln legen können. Wenn ein Held eines dieser Pergamente einsetzt, funktioniert es wie ein **Ewiges Feuer**. Wenn der **Winter-Würfel** (entweder bei Sonnenaufgang oder durch ein Schneeplättchen) geworfen wird, dürfen alle Helden auf dem gleichen Feld die angezeigte Zahl zu ihren Willenspunkten **hinzuaddieren**. Die Zahl auf der Rückseite der Pergamente spielt für diese Legende keine Rolle. Das Pergament kommt anschließend aus dem Spiel.

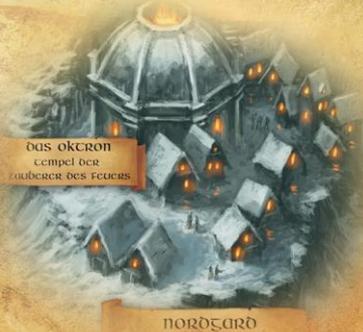
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Ankunft in Nordgard 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



OGIS OKRON
cempel der
zauberer des FEUERS

NORDGARD

Ankunft in Nordgard 3

Diese Karte wird nach der Karte „Ankunft in Nordgard 2“ aufgedeckt.

„Um die Dunkle Schwester zu vernichten, reicht es nicht, sie im Kampf zu besiegen, sofern dies überhaupt möglich ist“, fuhr einer der Zauberer fort. „Ihr müsst den Schwarzen Kristall, die Quelle ihrer Macht, zerstören. Und das vollbringt ihr nur mit einem sehr mächtigen Gegenstand: Orweyns Hammer der Stärke.“

Die Helden ahnten schon, dass es nicht leicht werden würde.

„Wo finden wir den Hammer?“

„Unglücklicherweise ist er nicht hier. Als die Dunkle Schwester die Feste von Yra in Besitz nahm und der Landweg durch die Kreaturen versperrt war, beschlossen die Turmzauberer, die magischen Waffen mit drei Schiffen hierherzubringen, damit sie nicht in die Hände der Hexe fallen konnten. Zwei der Schiffe sind durch den Sturm, der unsere Insel umgibt, weit abgetrieben und bis hinunter nach Sturmtal gelangt, wo sie zwar in Sicherheit, aber außerhalb unserer Reichweite sind. Das dritte Schiff, das den Hammer an Bord hatte, zerschellte an einer Klippe. Es liegt nun im Westen der Insel, aber treibt mit der Strömung immer weiter nach Süden. Es wird nicht lange dauern, bis es für uns unerreichbar sein wird.“



Legt ein **Wrackplättchen** auf das Feld vor der Westküste Hadrias oberhalb des Feldes mit einem Federsymbol (neben I) und legt den **Markierungsring** über die Erzählerfigur. Jedes Mal, wenn der Erzähler ein Feld auf der Legendenleiste **nach oben** bewegt wird, wird das Wrackplättchen auf dem Spielbrett ein Feld **nach unten** geschoben. Gerät es dabei außerhalb des Spielfelds, ist die Legende **sofort verloren**.

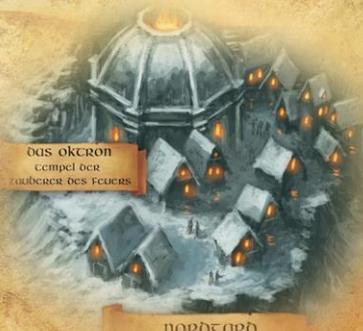
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Ankunft in Nordgard 4“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



OGIS OKRON
cempel der
zauberer des FEUERS

NORDGARD

Ankunft in Nordgard 4

Diese Karte wird nach der Karte „Ankunft in Nordgard 3“ aufgedeckt.

„Dann brauchen wir also schleunigst ein Schiff, um den Hammer bergen zu können. Könnt ihr uns eines geben?“ fragten die Helden. „Unseres haben wir dank der Dunklen Schwester leider bei unserer Ankunft in Hadria verloren.“

„Was euer Schiff, die Aldebaran, anbelangt, haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht für euch!“ sagten die Zauberer des Feuers.

„Was ist die Gute?“ fragte einer der Helden.

„Euer Schiff ist nicht gesunken. Es ist noch einigermaßen intakt, und ein paar Seeleute haben es zumindest bis an den südlichen Steg bringen können. Es wartet nur auf euch. Die schlechte Nachricht ist, dass es ziemlich beschädigt wurde und kaum Zeit bleibt, es zu reparieren.“

Die Menschen des Wintermarkts haben bestimmt noch etwas Holz in ihrem Vorrat. Holt es und bringt es zum Schiff. Dort kann euch ein befreundeter Baumeister helfen, wenigstens einen Teil der Schäden zu reparieren.“

Legt das **Schiff** an den Steg vor Feld 154 und legt **zwei Holzstämme** auf das Feld 148.

Aufgaben (Legendenziele): Die Helden müssen bei **2 oder 3 Spielern einen**, bei **4 oder mehr Spielern zwei Holzstämme** von Feld 148 holen und zur Aldebaran an den Steg vor Feld 154 bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „Z“ auf der Legendenleiste erreicht.

Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Ankunft in Nordgard 5“.

