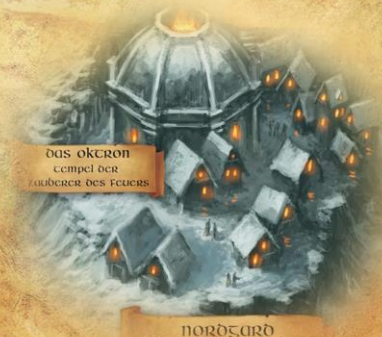


DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



NORDGARD

Ankunft in Nordgard 5
Diese Karte wird nach der Karte „Ankunft in Nordgard 4“ aufgedeckt.

Holzstämmen können nur auf der Stärkepunkteanzeige, links neben dem Holzstein, der die Stärkepunkte angibt, getragen werden.

Wenn ein bzw. zwei Holzstämmen auf Feld 154 liegen, wird die Legendenkarte „Die Aldebaran 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Hinweis: Die Helden können das Schiff vorher nicht betreten.


„Aber bevor ihr aufbrecht, nehmt noch etwas Met und gebratenes Fleisch zu euch, das einer unserer Köche in der Zwischenzeit zubereitet hat. Ihr seht aus, als könntet ihr eine Stärkung dringend gebrauchen.“

Jeder Held erhält **1 Stärkepunkt** und **3 Willenspunkte**. Einer der Helden bekommt außerdem auch noch einen Trinkschlauch überreicht.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Die Aldebaran 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die erforderliche Anzahl an Holzstämmen auf Feld 154 liegt.

Der Baumeister nahm das Holz entgegen und machte sich sogleich an die Arbeit. Schon jetzt konnten die Helden erkennen, dass sich die Aldebaran in einem wirklich mitleiderregenden Zustand befand. In Gedanken fragten sie sich schon, ob sie sich damit überhaupt aufs Meer trauen sollten.

Der Hauptmast des Schiffes ist immer noch zerstört und das Ruder stark beschädigt, so dass die Helden mit dem Schiff nur langsam vorankommen. Für **eine Stunde** auf der Tagesleiste kann das Schiff **bis zu 2 Felder** weit bewegt werden, kann dabei aber nicht die Richtung wechseln. Ein Richtungswechsel in eine beliebige andere Richtung ohne Vorwärtsbewegung des Schiffes kostet **eine weitere Stunde** auf der Tagesleiste.

Beispiel: Das Schiff startet auf der Windrose. Ein Held setzt eine Stunde ein, um das Schiff ein Feld nach Nordosten zu segeln. Wenn er jetzt aber die Richtung wechseln möchte, um Richtung Nordwesten zu segeln, so kann er dies nur tun, indem er eine zweite Stunde einsetzt. Diese Stunde ist allerdings nur für die Richtungsänderung (auf Kurs NW) da, damit kann das Schiff nicht weiterbewegt werden. Hier ist nun eine dritte Stunde nötig, um bis zu zwei Felder weit in die vorgesehene Richtung zu segeln.


Stellt das Schiff auf, mit dem Bug Richtung Südwesten. Die beiden Holzstämmen kommen nun aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Aldebaran 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Die Aldebaran 2
Diese Karte wird nach der Karte „Die Aldebaran 1“ aufgedeckt.

„Zwei Dinge noch, bevor ihr an Bord geht!“ sagte der Baumeister. „Ich weiß nicht, wie er es geschafft hat, aber offenbar habt ihr einen blinden Passagier aus dem Süden mitgebracht. Wahrscheinlich hat er sich an Bord geschlichen, als ihr auf einer der Nebelinseln einen Zwischenhalt eingelegt habt. Passt auf, dass er euch keinen Ärger macht!“

„Und das Zweite?“ fragte einer der Helden.

„Zum Glück war die Achter-Ballista in keinem so schlechten Zustand wie der Rest des Schiffes, und so habe ich mir die Mühe gemacht, wenigstens sie wieder ausreichend genug herzurichten. Wer weiß, ob ihr sie nicht noch brauchen könnt.“

Einer der Helden kann nun den **Diebischen Streifenmarder** aus der Kajüte nehmen und auf eines der kleinen Ablagefelder auf seiner Heldentafel legen.

Dreht den Ausbau **Achter-Ballista** auf die ausgebaute Seite.

Aufgabe (Legendenziel): Die Helden müssen das Wrackplättchen erreichen, bevor es durch die Erzählerbewegung außerhalb des Spielplans gerät.


Wenn die Helden das Feld mit dem Wrackplättchen erreichen, können sie es aufdecken und erhalten dadurch **Orweyns Hammer der Stärke**. Die Rückseite des Plättchens hat für diese Legende keine Bedeutung.

Sobald die Helden den Hammer in den Händen halten, wird die Legendenkarte „Orweyns Hammer“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Orweyns Hammer
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden Orweyns Hammer in dem Wrack gefunden haben.

Als die Helden den Hammer aus den Überresten des Schiffes herausholten, überkam sie mit einem Mal ein Gefühl des Triumphs. Mit dieser mächtigen Waffe rückte ihr Ziel einen gewaltigen Schritt näher. Doch als sie ihn in den Händen hielten, erschien es ihnen seltsam. Er war überraschend schwer, kaum zu tragen, und die grünliche Aura, die ihn üblicherweise umgab, war verschwunden. Hatte der Hammer womöglich seine Kraft verloren? Konnte der Schwarze Kristall damit wirklich zerstört werden?

Die Helden beschlossen, die Zauberer des Feuers diesbezüglich um Rat zu fragen. Vielleicht hatten sie eine Antwort darauf, auch wenn der Hammer lange Zeit nicht in ihrem Besitz gewesen war.

Einer der Helden erhält Orweyns Hammer und legt ihn auf zwei freie, nebeneinander liegende, kleine Ablagefelder auf seiner Heldentafel. Entfernt nun den Markierungsring von der Erzählerfigur.

Aufgabe (Legendenziel): Die Helden müssen den Hammer nach Nordgard (Feld 135) zu den Zauberern des Feuers bringen, damit diese ihm möglicherweise seine Kraft zurückgeben können.

Wichtig: Orweyns Hammer kann von den Helden zurzeit **nicht** eingesetzt werden. Er kann also nicht einem der Helden zwei zusätzliche Stärkepunkte verleihen, auch wenn dieser dafür einen Ruhm ausgibt. Dreht den Hammer zur besseren Verdeutlichung auf die schwarze Rückseite.

Wenn der Hammer ins Oktron gebracht wurde, wird die Legendenkarte „Rückkehr nach Nordgard 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Rückkehr nach Nordgard 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit Orweyns Hammer Feld 135 erreicht.

Als die Helden in Nordgard eintrafen, empfingen sie die Zauberer des Feuers umgehend. Doch sie waren nicht alleine. Der Zauberer Kirr war bei ihnen, sehr müde und abgekämpft aussehend, als hätte er eine wirklich schwere Zeit hinter sich. Verständlich, hatte man ihnen ja erzählt, dass er zuvor noch gegen die Dunkle Schwester gekämpft hatte und dann aus der Zauberfeste geflohen war.

Stellt die Figur des **Zauberers Kirr** auf das Feld **135**.

„Endlich! Habt ihr den Hammer bei euch?“ fragten die Feuerzauberer aufgeregt.

„Ja, haben wir!“ antwortete der Held. „Aber es scheint, als hätte er seine Kraft verloren. Er ist viel schwerer als üblich und es gelingt auch dem Stärksten unter uns kaum, ihn überhaupt zu schwingen. Von einem Schlag auf den Schwarzen Kristall wollen wir gar nicht reden!“

„Ich sehe es!“ mischte sich Kirr ein, der sich nun zur Gruppe gesellte. „Sein Feuer ist beinahe erloschen. Ich fürchte, es bleibt euch nichts anderes übrig, als es wieder zu erneuern.“

„Wie sollen wir das anstellen?“

„Ihr braucht dazu ein Ewiges Feuer.“ Kirr wandte sich einer kleinen Truhe zu, die auf einem Regal an einer Wand der Halle stand und vollführte ein paar Gesten. Dann nahm er sie an sich und reichte sie dem Helden. „Wenn ihr eines findet und es euch gelingt, es in diese Truhe einzusperrern und es mir bringt, dann kann ich dem Hammer vielleicht seine Kraft zurückgeben.“

Auf den ersten Blick wirkte sie genauso unscheinbar wie vor ihrer Verwandlung, und der Held hoffte, dass Kirrs Zauber wirklich Erfolg gehabt hatte.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Rückkehr nach Nordgard 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Rückkehr nach Nordgard 2

Diese Karte wird nach der Karte „Rückkehr nach Nordgard 1“ aufgedeckt.

Der Held auf Feld 135 erhält den Gegenstand **Truhe** und legt ihn auf ein freies kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel. Den Hammer der Stärke kann der Held vorerst auf Feld 135 ablegen.

Für das Wiederbeschaffen des Hammers erhalten die Helden als Belohnung **3 Ruhm** oder **3 Gold** oder **3 Willenspunkte** (oder eine beliebige Kombination daraus).

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Kirrs Zauber 1“.**



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Rückkehr nach Nordgard 3

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit der Truhe und einem Ewigen Feuer auf Feld 135 steht.

Kirr nahm dem Helden die Truhe ab und begab sich sogleich in eine der Kammern des Oktrons, wo der Hammer bereits auf einem Sockel aus schwarzem Basalt lag. Der Held konnte zuschauen, wie er die Truhe öffnete, das Feuer auf den Hammer zu lenkte und diesen mit einem violetten Schein umgab. Dann murmelte er einige Worte vor sich hin, breitete seine Arme aus und die violette Aura verwandelte sich in einen grünlichen Schein, der sich am Stiel des Hammers empor arbeitete und schließlich den Kopf der Waffe umhüllte.

„Es ist vollbracht!“ sagte Kirr. „Orweyns Hammer hat nun seine Stärke zurückgewonnen. Nehmt ihn und begeben euch zur Feste von Yra. Mit seiner Hilfe wird es euch möglich sein, den Schwarzen Kristall zu zerstören, damit die Dunkle Schwester endgültig besiegt werden kann.“

„Wirst du uns dorthin begleiten?“ fragte der Held.

„Leider nicht! Der Zauber, mit dem ich dem Hammer seine Macht zurückgegeben habe, hat bereits das Meiste meiner Kraft gekostet, die ich bislang zurückgewonnen habe.“

Auch ein Blick auf die kopfschüttelnden Zauberer des Feuers zeigte dem Helden, dass er hier keine weitere Hilfe mehr erwarten durfte.

„Hadria wird immer noch von vielen Kreaturen bedroht“, sagte Kirr. „Es wäre töricht, sich bloß auf die Dunkle Schwester zu konzentrieren und alles andere zu vergessen. Aber ich kann euch verraten, dass Koraph lebt. Er ist in den Eiswald im Südwesten Hadrias geflüchtet. Vielleicht kann er euch auf der letzten Etappe eurer Reise noch unterstützen. Geht nun, vollbringt eure Taten und beschützt Hadria vor dem Untergang!“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Rückkehr nach Nordgard 4“.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Rückkehr nach Nordgard 4

Diese Karte wird nach der Karte „Rückkehr nach Nordgard 3“ aufgedeckt.

Die Truhe und das Ewige Feuer auf dem Ablagefeld des Helden kommen nun aus dem Spiel.

Dreht den Hammer auf die **Gegenstandsseite**. Von nun an kann ihn ein Held in einer Kampfrunde nutzen. Jede Nutzung kostet die Helden sofort **1 Ruhm**. Der Held, der den Hammer einsetzt, erhält sofort **2 Stärkepunkte** und verschiebt seinen Holzstein auf seiner Stärkepunkteanzeige entsprechend. Diese zusätzlichen Stärkepunkte hat er nun dauerhaft.

Legt ein Sternchen auf das Feld **147**. Wenn ein Held dieses Feld erreicht, wird die Legendenkarte „Der Eiswald 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Hinweis: Diese Aufgabe ist optional.

Mit der Rückkehr des Hammers schien auch das Leben nach Hadria zurückzukehren. Zumindest war ein erster Anfang gemacht, denn an einigen Stellen im Land sprossen die ersten Kräuter aus dem Boden.

Ermittelt mit dem Winter-Würfel die Position von **2 der 3 Heilkräuter**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Rückkehr nach Nordgard 5“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Rückkehr nach Nordgard 5
Diese Karte wird nach der Karte „Rückkehr nach Nordgard 4“ aufgedeckt.

Um die Zauberfeste von Yra betreten zu können, müssen allerdings zuerst die beiden Wächter besiegt werden, welche den Zugang zur Feste bewachen.

Stellt die beiden Figuren der **Schwarzen Herolde** auf das Feld **142** und entfernt ein eventuell dort liegendes Schneepflättchen. In diesem Fall darf mehr als eine Kreatur auf einem Feld stehen. Bei Sonnenaufgang bewegen sich die Herolde nicht. Kreaturen, die sich bereits auf Feld 142 befinden, kommen nun aus dem Spiel. Sie werden **nicht** auf Feld 90 gesetzt. Die Abbildung der Spielerzahl sowie die Zahlen +4 und +8 auf den Figuren der Schwarzen Herolde haben in dieser Legende keine Bedeutung.

Hinweis: Bei Sonnenaufgang verlieren die Helden beim „Lied des Barden“ durch die Herolde **keinen Ruhm**.

Legendenziele:

Die Helden müssen beide Herolde besiegen, um die Zauberfeste von Yra betreten zu können.

Die Helden müssen die Dunkle Schwester besiegen und den Schwarzen Kristall mit „Orweyns Hammer“ zerstören, bevor der Erzähler den Buchstaben „Z“ auf der Legendenleiste erreicht.

Beide Herolde müssen nacheinander besiegt werden. Sie besitzen folgende Werte: **20 Stärkepunkte** und **10 Willenspunkte**. Beide Herolde würfeln mit **zwei Schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sollten die Willenspunkte eines Herolds unter 7 sinken, so benutzt er nur noch **einen Schwarzen Würfel**. Die Gabe des Nordens „Diebischer Streifenmarder“ **kann** gegen die Herolde eingesetzt werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Rückkehr nach Nordgard 6“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Rückkehr nach Nordgard 6
Diese Karte wird nach der Karte „Rückkehr nach Nordgard 5“ aufgedeckt.

Nach einem Sieg über einen der Herolde erhalten die Helden eine Belohnung von **3 Gold**, **3 Ruhm** oder **3 Willenspunkten** (oder einer beliebigen Kombination daraus). Die Herolde werden anschließend **auf Feld 90** gestellt und der Erzähler gegebenenfalls um ein Feld auf der Legendenleiste nach oben gerückt.

Wenn die Helden die Herolde besiegen und alle auf Feld 144 stehen, wird die Legendenkarte „In der Zauberfeste von Yra 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Kirrs Zauber 1
Diese Karte wird nach der Karte „Rückkehr nach Nordgard 2“ aufgedeckt.

„Ich weiss, eure bisherigen Anstrengungen haben euch schon viel Zeit gekostet“, sagte Kirr zu dem Helden. „Und ich kann euch auch nicht begleiten, da ich meine Kräfte noch nicht ausreichend genug regenerieren konnte. Aber es bleibt mir noch genügend Kraft, um euch wenigstens einen Zauber mit auf den Weg zu geben, mit dessen Hilfe ihr etwas Zeit gewinnen könnt.“

Die Gruppe erhält nun die drei kleinen Karten „Turmzauber“, die sie neben ihre Heldentafeln legen können. Die Rückseiten der Karten spielen für diese Legende keine Rolle. Einer der Helden kann jederzeit eine dieser Karten einsetzen, um die Holzscheibe eines beliebigen Helden (bei mehr als 4 Spielern eine beliebige schwarze Holzscheibe) auf der Tagesleiste **3 Felder nach links** zu verschieben. Dabei ist es auch möglich, sie weniger als drei Stunden zu versetzen, wenn der Holzstein bis dahin wieder das Sonnenaufgang-Feld erreichen würde. Die drei Stunden können jedoch nicht aufgeteilt und aufgehoben werden. Der Einsatz einer „Turmkarte“ kostet **keine Stunde** auf der Tagesleiste.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Kirrs Zauber 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Schwarze Blitze



Kirrs Zauber 2
Diese Karte wird nach der Karte „Kirrs Zauber 1“ aufgedeckt.

„Wir haben auch noch etwas für euch“, rief einer der Feuerzauberer dem Helden zu, als er gerade im Begriff war, das Oktron zu verlassen. Er hielt einen silbernen Schild in den Händen, der dem Helden recht vertraut erschien. „Dieser Schild wurde kurz nach eurer Ankunft in Hadria an der Küste angespült. Obwohl er schwer und stabil ist, scheint er nicht so leicht unterzugehen. Wenn ich mich recht erinnere, gehörte er euch. Nehmt ihn, ihr werdet ihn brauchen.“

Einer der Helden erhält den **Sturmschild**.

Aufgabe (Legendenziel): Der Held mit der magischen **Truhe** muss ein **Ewiges Feuer** finden. Diese verbergen sich unter den Schneepfättchen.

Wenn der Held, der die Truhe mit sich führt, ein Feld mit einem Ewigen Feuer betritt oder ein Schneepfättchen aufdeckt, unter dem sich ein Ewiges Feuer verbirgt, wird die Legendenkarte „Magisches Feuer“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



Magisches Feuer
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Held mit der Truhe ein Feld mit einem Ewigen Feuer betritt oder ein Schneeplättchen aufdeckt, das ein Ewiges Feuer zeigt.



Als sich der Held dem Feuer mit der geöffneten Truhe näherte, züngelten die Flammen in seine Richtung und umgaben ihn. Doch statt Schmerzen verspürte der Held eine angenehme Wärme, die sich in seinem Körper ausbreitete und ihm Kraft verlieh. Dann bündelten sich die Flammen zu einem kleinen Punkt und bewegten sich selbständig ins Innere der Truhe hinein, welche der Held umgehend schloss. Es war geschafft! Ein Ewiges Feuer war gesammelt. Nun musste es nur noch zurück zu Kirr gebracht werden, damit er mit seiner Hilfe dem Hammer seine Stärke zurückgeben konnte.

Der Held mit der Truhe erhält **1 Stärkepunkt**. Außerdem darf er den **Winter-Würfel** werfen und den angezeigten Wert zu seinen Willenspunkten hinzuaddieren. Dies gilt nur für ihn und nicht für ebenfalls auf diesem Feld stehende Helden. Das Ewige Feuer wird vom Spielplan entfernt und auf das Ablagefeld des Helden gesetzt, auf dem auch die Truhe liegt.

Aufgabe (Legendenziel): Die Truhe und das Feuer müssen zurück nach Nordgard auf Feld 135 gebracht werden.


Wenn Truhe und Feuer auf Feld 135 abgelegt werden, wird die Legendenkarte „Rückkehr nach Nordgard 3“ aufgedeckt und vorgelesen.

Truhe und Feuer können **nicht** mit einem Falken verschickt werden.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



Der Eiswald 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 147 steht.

Die Helden betraten den Eiswald und sie umgab sogleich ein seltsames Gefühl der Kälte. Noch schlimmer, als sie es aus dem übrigen Teil der Insel kannten. Welche Dunkelheit hatte diesen Wald befallen? Und warum war Koraph ausgerechnet hierher geflohen?

Nach kurzer Zeit traten die Helden auf eine Lichtung. Schon von weitem konnten sie das Brüllen eines schaurigen Wesens heraushören, so wie das Stöhnen eines Menschen und eilten darauf zu. Vor ihnen erblickten sie nun eine furchterregende Szenerie: Der Zauberer Koraph stand mit dem Rücken zu einer Mauer aus Bäumen und vor ihm lauerte ein Wardrak mit gefletschten Zähnen, dessen Rücken von einem seltsamen Panzer aus Eis und Stacheln bedeckt war. Eine zweite, leblose Kreatur lag bereits ein Stück entfernt auf dem Boden und eine schwarze Flüssigkeit floss aus einer tiefen Wunde in dessen Bauch heraus.

Stell die Figur des **Zauberers Koraph** auf das Feld 147 und einen **Wardrak** hinzu. Der Wardrak kann mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Aufgabe (Optional): Die Helden müssen den Wardrak besiegen, um Koraph zu retten. Bei einem Sieg über den Wardrak erhalten die Helden eine Belohnung von 6 Gold, 6 Willenspunkten und/oder 6 Ruhm, die beliebig unter den am Kampf beteiligten Helden aufgeteilt werden kann. Die Kreatur wird jedoch **nicht** auf Feld 90 gestellt, und der Erzähler wird auch **nicht** um ein Feld nach oben bewegt, sofern der Wardrak die dritte Figur auf dem Feld 90 gewesen wäre.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Eiswald 2“.





Der Wardrak besitzt **12 Stärkepunkte** und **7 Willenspunkte** und kämpft **immer mit 2 Schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.
Die Gabe des Nordens „Diebischer Streifenmäder“ kann gegen den Wardrak **nicht** eingesetzt werden.

Sobald der Wardrak besiegt wurde, wird die Legendenkarte „Koraphs Hilfe 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



„Ich danke euch für die Rettung! Nicht mehr lange, und es wäre aus mit mir gewesen. Aber wie kommt es, dass ihr hier seid?“ fragte Koraph die Helden.

Die Helden verloren keine Zeit damit, zu erzählen, was sie alles hatten tun müssen, um am Ende hier im Eiswald zu landen, sondern kamen sogleich auf den Grund ihres Hierseins zu sprechen.

„Wir sind gekommen, um der Herrschaft der Dunklen Schwester über Hadria ein Ende zu setzen. Wir haben Orweyns Hammer bei uns und mit seiner Kraft werden wir den Schwarzen Kristall zerstören, der ihr ihre Macht verleiht. Und wir haben nach dir gesucht, weil Kirr meinte, dass du uns dabei helfen könntest.“

„So? Meinte er das? Na gut, ich will es versuchen. Das ist das mindeste, was ich nach eurer Rettung anbieten kann. Aber der Kampf gegen diese Bestien hat mich viel Kraft gekostet. Nun, wir werden sehen.“

Von nun an kann ein Held die Figur Koraph mit seiner Heldenfigur mitbewegen. Dies kostet **keine zusätzliche Stunde** auf der Tagesleiste.

Koraph kann mit Kreaturen auf einem Feld stehen und er ist von den Auswirkungen eines Blitzschlags nicht betroffen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Koraphs Hilfe 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



Koraphs Hilfe 2

Diese Karte wird nach der Karte „Koraphs Hilfe 1“ aufgedeckt.

„Eine Warnung hätte ich für euch. Vor den Toren der Zauberfeste halten zwei finstere Gestalten Wache. Ich weiss nicht, woher sie stammen oder was das für Wesen sind, welche die Schwester aus ihrer Verbannung herbeigeholt hat. Aber sie folgen ihr blind, und sie sind bereit, für ihre Herrin ohne zu zögern bis zum Tode zu kämpfen. Ich will euch wenigstens im Kampf gegen diese Unholde helfen, wenn meine Kraft auch nicht ausreicht, um die Hexe zu besiegen.“

Solange Koraph die Helden begleitet, erhält jeder an einem Kampf beteiligte Held in der ersten Kampfrunde **einen zusätzlichen Stärkepunkt**. Dies gilt auch für den Kampf gegen die Schwarzen Herolde.

Aufgabe (Legendenziel): Die Helden müssen beide Herolde besiegen, um die Zauberfeste von Yra betreten zu können.

Zur Erinnerung: Die Regeln für den Kampf gegen die Schwarzen Herolde findet ihr auf der Legendenkarte „Rückkehr nach Nordgard 5“.

Wenn beide Herolde besiegt wurden und alle Helden auf Feld 144 stehen, wird die Legendenkarte „In der Zauberfeste von Yra 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



Der Handelszwerg Garz 1

Diese Karte wird aktiviert, nachdem das Schneepfättchen „Ruhm +1“ aufgedeckt wurde.

Die Helden traten an eine seltsame, etwas bucklig aussehende Schneewehe heran, die sich mit einem Mal bewegte, als sie sich ihr bis auf wenige Schritte genähert hatten. Unter dem Schneehaufen kam eine dickliche Gestalt zum Vorschein, die einen großen Rucksack auf ihrem Rücken mit sich trug und die ihnen sehr vertraut war. Kein geringerer als Garz, der Handelszwerg von Überall und Nirgendwo, versuchte sich aus der Schneewehe zu befreien, und die Helden taten alles Erdenkliche, um ihm dabei zu helfen.

„Garz? Was tust du denn hier?“ fragte einer der Helden. „Mit dir hätten wir hier in dieser Schneewüste sicher nicht gerechnet. Wie kam es, dass du unter diesem Schneehaufen gesteckt hast?“

„Ach, so viele Fragen auf einmal. Lasst mich doch erst einmal Luft holen, bevor ihr mir Löcher in den Bauch fragt.“

Der Schnee, den er sich abklopfte, hatte seinem bisweilen etwas hitzigen Gemüt offenbar keinen Abbruch getan.

„Ich bin hier, weil ich von eurer Aufgabe erfahren habe. Fragt mich nicht, was mir dabei wirklich in den Sinn gekommen ist, aber ich will euch helfen. Nehmt schon einmal dieses Geschenk an, dafür, dass ihr mich aus dieser Wehe befreit habt. Kurz vorher war eine Lawine ins Tal runter gegangen und ich konnte ihr gerade noch entkommen. Zumindest teilweise, eine ordentliche Ladung Schnee hat mich ja erwischt, wie ihr gesehen habt.“

Stellt die Figur **Garz** auf das Feld, dessen Schneepfättchen ihr soeben aufgedeckt habt.

Die Gruppe erhält nun einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (zusätzlich zu 1 Ruhm für das Schneepfättchen).

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Handelszwerg Garz 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



Der Handelszweig Garz 2

Diese Karte wird nach der Karte „Der Handelszweig Garz 1“ aufgedeckt.

„Auf dieser Insel bei all dem Beben und den Blitzen länger zu verweilen, grenzt schon beinahe an Torheit. Aber ich will euch zuliebe noch etwas bleiben. Lasst mich zuerst meine Habe sortieren, denn durch die Lawine habe ich einen Teil verloren. Oder er müsste verstreut hier herum liegen. Wenn ihr mich das nächste Mal aufsucht, kann ich euch ein paar meiner Waren verkaufen. Gegen den üblichen Preis versteht sich, denn trotz allem muss ich ja auch sehen, wo ich bleibe, nicht wahr?“ meinte er mit einem Auge zwinkernd.

Die Figur Garz bleibt auf dem Feld stehen und wird nicht weiterbewegt.

Von nun an können die Helden bei ihm Gegenstände von der Ausrüstungstafel und Stärkepunkte zum üblichen Preis (2 Goldmünzen) kaufen. Garz darf mit Kreaturen auf demselben Feld stehen. Bei Sonnenaufgang wird kein Schneeplättchen aus dem Vorrat mehr auf das Feld des Handelszweigs gelegt.

Hinweis: Der Held Kram/Bait kann bei Garz (genau wie in der Mine der Schildzweige im Rietland) 1 Stärkepunkt für je 1 Goldmünze kaufen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



In der Zauberfeste von Yra 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die beiden Schwarzen Herolde besiegt wurden und alle Helden auf Feld 144 stehen.

Dunkel und bedrohlich ragte die Zauberfeste vor den Helden auf. Aus den Fenstern des höchsten Turms drang ein unwirkliches, flackerndes Licht, und immerzu schossen Blitze heraus und verteilten sich über der Insel.

Hinweis: Lest nur weiter, falls der Zauberer Koraph die Helden begleitet. Sollte dies nicht der Fall sein, lest weiter beginnend beim Absatz „Mit gemischten Gefühlen...“

„Nun müssen wir uns trennen“, meinte Koraph zu den Helden. „Geht ihr weiter und bekämpft die Dunkle Schwester. Ich will versuchen, Torven zu finden. Er ist ein Gefangener hier in der Feste und ich hoffe, dass er noch am Leben ist.“

Auch wenn Koraph weiterhin auf Feld 144 stehen bleibt, so kann er die Helden nicht mehr im Kampf gegen die Dunkle Schwester unterstützen.

Stellt die Figur des **Zauberers Torven** auf das Feld 144.

Mit gemischten Gefühlen durchquerten die Helden die verlassenen Hallen und Wege der Feste, die sonst vom Gewimmel der geschäftig wirkenden Zauberer erfüllt waren. Keine Kreatur stellte sich ihnen entgegen und glücklicherweise schien auch die Dunkle Schwester nichts von ihrer Ankunft mitbekommen zu haben. Jedenfalls unternahm sie nichts, um sie am weiteren Vordringen zu hindern.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„In der Zauberfeste von Yra 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



In der Zauberfeste von Yra 2

Diese Karte wird nach der Karte „In der Zauberfeste von Yra 1“ aufgedeckt.

Mit ihren Waffen und dem Hammer der Stärke in den Händen näherten sich die Helden dem Eingang und der Treppe, die hinauf ins oberste Geschoss des Turms führte. Ein leichtes Beben erschütterte die Grundmauern der Feste, als sie auf die ersten Stufen traten. Mit jeder Treppenstufe, die sie hinter sich ließen, wurde das Zittern stärker, und immer wieder mussten sie sich an der Mauer festhalten, um nicht umzufallen. Auf den letzten Metern noch die Treppe hinunterzustürzen, wäre natürlich mehr als tragisch, nach all der Anstrengung, die sie unternommen hatten, um bis hierher zu kommen.

Nach einem ewig erscheinenden Anstieg erreichten die Helden eine Tür am Ende der Treppe. Hinter dieser, das spürten sie nun, wartete das Schicksal Hadrias auf sie. Ihre Hände klammerten sich fester um ihre Waffen, als einer von ihnen die Tür öffnete und sie mit raschen Schritten in den Raum dahinter eindrang. In der Mitte des Zimmers stand die Dunkle Schwester, ein bleicher, ausgezehrter Schatten, der kaum noch etwas Lebendiges an sich zu haben schien. Ihr Mund war zu einem stummen Schrei geöffnet, einem Schrei, den wohl kein Sterblicher jemals würde hören können. In der erhobenen Hand hielt sie den Schwarzen Kristall, aus dessen glühendem Inneren unentwegt Blitze hervorschoßen. Teilweise prallten sie gegen die mittlerweile mit Löchern übersäte Außenmauer des Turms und hinterließen weitere Löcher. Teilweise drangen sie durch die Fenster des Raums hinaus in den schwarzen Himmel. Die Schwester wandte sich den Helden zu, ihre kaum wahrnehmbaren Augen verengten sich zu schmalen Schlitzern, und mit einer geisterhaften Bewegung kam sie auf sie zu gestürzt. Sie hatten ihre Schwester im Rietland vernichtet und nun schien sie nur noch von einem Gedanken beflügelt zu sein: An den Helden von Andor Rache zu üben!

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Kampf gegen die Dunkle Schwester“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Schwarze Blitze



Kampf gegen die Dunkle Schwester

Diese Karte wird nach der Karte „In der Zauberfeste von Yra 2“ aufgedeckt.

Der entscheidende Kampf um das Schicksal Hadrias und wohl des gesamten Nordens begann.

Legendenziel: Die Helden müssen die Dunkle Schwester besiegen und den Schwarzen Kristall zerstören, bevor der Erzähler den Buchstaben „Z“ auf der Legendenleiste erreicht. Wenn die Helden den Kristall zerstören, wird der Erzähler auf den Buchstaben „Z“ vorgesetzt.

Die Dunkle Schwester besitzt bei **2 Spielern 20**, bei **3 Spielern 30** und bei **4 Spielern 40 Stärkepunkte** und würfelt immer mit **fünf weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Die Dunkle Schwester besitzt **keine Willenspunkte**. Wenn die Helden eine Kampfrunde gegen sie gewinnen, wird bestimmt, ob es ihnen gelungen ist, während des Kampfes den Schwarzen Kristall in ihrer Hand zu treffen.

Der Spieler, der Orweyns Hammer trägt, würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die entsprechende Auswirkung vor:



Der Schlag verfehlt sein Ziel.

Trotz dieses Fehlschlags werden die Helden noch erbitterter in ihrem Kampf. Jeder Held erhält 1 zusätzlichen Stärkepunkt.



Der Schlag trifft den Kristall nur sehr schwach.

Der Dunklen Schwester gelingt es, ihn in ihrer Hand zu behalten. Dieser kurze Moment der Schwäche jedoch bestärkt sie nur noch mehr in ihrem Vorhaben, die Helden zu vernichten. Die Dunkle Schwester erhält zusätzliche Stärkepunkte in der Anzahl der am Kampf beteiligten Helden.



Der Schlag trifft den Kristall in der Hand der Dunklen Schwester.

Der Kristall entgleitet ihr, so dass er zu Boden fällt. Die Helden zögern keinen Augenblick und lassen den Hammer ein weiteres Mal auf ihn niedersausen.
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Z1.