



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie

 

Eine erste Spur
Lest diese Karte auf Anraten von Garz, falls sich der **Erzähler** nun beim **Buchstaben Q** der Legendenleiste befindet.

3



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie

 

Eine erste Spur
Lest diese Karte auf Anraten von Garz, falls sich der **Erzähler** nun beim **Buchstaben R** der Legendenleiste befindet.

4



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie

  / 

Eine erste Spur
Lest diese Karte auf Anraten von Garz, falls sich der **Erzähler** nun beim **Buchstaben S oder T** der Legendenleiste befindet.

5



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Der Rat des Handelszwergs 2
Diese Karte wird nach der Karte «Eine erste Spur» vorgelesen.

6

Garz machte eine ausladende Handbewegung, um seinen Worten gebührenden Nachdruck zu verleihen. „Merrik wohnt an der südlichen Küste, ihr werdet sein Haus in der Einöde leicht finden!“

Legt ein Sternchen auf Feld 156, stellt die Figur Merrik dazu.

Wichtig: Sollte dort oder in einem direkt angrenzenden Feld bereits ein Held stehen, wird der betreffende Held jetzt auf das Feld 128 versetzt! Ein allfälliges Plättchen auf 128 wird dabei **nicht** aktiviert. Sollte der Held Garz auf einem so beschriebenen Feld gefunden haben, wird Garz gleich mit dem oder den Helden auf Feld 128 mit-versetzt.

Sollte sich ein Held mit dem Schiff nun angrenzend an Feld 156 befinden, wird er mit dem Schiff zusammen auf das Windrosensymbol im Süden versetzt.

Aufgabe: Sucht Merrik in seinem Heim auf, Koraph wird hoffentlich noch bei ihm sein. Wenn ein Held bei Merrik steht, lest die Karte «**Im Haus des Kartographen**» vor.

Zur Erinnerung: Koraph oder Kirr müssen gefunden worden sein, bevor der Erzähler den Buchstaben U der Legendenleiste erreicht!

Lest jetzt aber auf der Karte
«**Der Rat des Handelszwergs 2**» weiter. →

Garz deutet auf das Meer. „Die Sicht im Süden ist noch klar, seht selbst! Könnt ihr die jämmerliche Badewanne dort draussen erkennen?“ Tatsächlich... Im Süden, nahe der hadrischen Küste konnten die Helden ein Floss ausmachen. Das konnte doch bei der nun so stürmischen See nicht gut kommen...! „Ich habe dem Narren noch gesagt, er könne seine Karten doch auch vom Festland aus zeichnen, aber wer hört den schon auf den Zwerg...?!“

Legt ein Sternchen auf Feld 138, dort befindet sich Merriks Haus.

Legt ein Fass auf das Federsymbol im unteren rechten Teil des Spielplanes (in der Nähe des Kompasssymbols). Dies stellt Merriks Floss dar. Stellt die Figur Merrik auf das Floss.

Aufgabe: Rettet Merrik aus den unruhigen Fluten und bringt ihn in sein Heim an der Küste auf Feld 138! Sobald Merrik auf dem Feld 138 steht, lest die Karte «**Im Haus des Kartographen**» vor.

Ihr könnt Merrik mit auf das Schiff nehmen, sobald ihr auf dem Feld des Flosses steht. Dies kostet keine Stunde auf der Tagesleiste. Danach könnt ihr ihn wie gewohnt mit einem Helden zusammen mitbewegen.

Lest jetzt aber zunächst auf der Karte
«**Der Rat des Handelszwergs 2**» weiter. →

Garz wurde nun ungehalten. „Wollt ihr eigentlich auch noch irgendwas kaufen oder nur eure Neugierde stillen? Ich habe nämlich noch anderswo richtige Geschäfte zu machen...“

Der Held kann jetzt noch was einkaufen, wenn er möchte, anschliessend wird mit dem Winterwürfel gewürfelt und Garz auf das entsprechende Feld versetzt. Er darf dabei aber nicht wieder auf dem gleichen Feld landen.

Garz verabschiedete sich brüsk und stapfte mit seinem grossen Warensack davon. Der Held schnupperte in der Luft, etwas hatte sich geändert... Er schaute in den Himmel und eine einzelne Schneeflocke landete auf seinem Gesicht.

Vom nächsten Morgen an, wird beim Schneesymbol auf dem Sonnenaufgangfeld jedes Mal wieder nach den üblichen Regeln eingeschneit. Entfernt den grauen Marker vom Sonnenaufgangfeld. Zum Einsatz kommen nur noch die nicht benutzten Schneepüttchen aus dem Vorrat. Reicht der Vorrat irgendwann nicht mehr für alle freien Felder, beginnt man auf der höchsten freien Feldzahl mit der Verteilung des Restschnees.

Die Zeit drängte, die Helden wollten vor dem grossen Neuschnee möglichst viel erledigt haben!



Garz machte eine ausladende Handbewegung, um seinen Worten gebührenden Nachdruck zu verleihen. „Merrik wohnt an der südöstlichen Küste, ihr werdet sein Haus in der Einöde leicht finden!“

Legt ein Sternchen auf Feld 138, stellt die Figur Merrik dazu.

Wichtig: Sollte dort oder in einem direkt angrenzenden Feld bereits ein Held stehen, wird der betreffende Held jetzt auf das Feld 128 versetzt! Ein allfälliges Plättchen auf 128 wird dabei **nicht** aktiviert. Sollte der Held Garz auf einem so beschriebenen Feld gefunden haben, wird Garz gleich mit dem oder den Helden auf Feld 128 mit-versetzt.

Sollte sich ein Held mit dem Schiff nun angrenzend an Feld 138 befinden, wird er mit dem Schiff zusammen auf das Windrosensymbol im Süden versetzt.

Aufgabe: Sucht Merrik in seinem Heim auf, Koraph wird hoffentlich noch bei ihm sein. Wenn ein Held bei Merrik steht, lest die Karte «**Im Haus des Kartographen**» vor.

Zur Erinnerung: Koraph oder Kirr müssen gefunden worden sein, bevor der Erzähler den Buchstaben U der Legendenleiste erreicht!

Lest jetzt aber auf der Karte
«**Der Rat des Handelszwergs 2**» weiter. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Im Haus des Kartographen

Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert.

7

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Merriks Geschenk 1

Diese Karte wird nach der Karte «Im Haus des Kartographen» vorgelesen.

8

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Merriks Geschenk 2

Diese Karte wird nach der Karte «Merriks Geschenk 1» vorgelesen.

9

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Stürmische Ankunft im Wintermarkt 1

Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert.

10

Entfernt Merrik nun vom Spielplan.

Nehmt jetzt ein beliebiges Pergament als Merriks Karte auf die Heldentafel des Helden, der Merrik aufgesucht hat. Der Held **muss** die Karte jetzt aufnehmen und dafür **alle** seine sonstigen Gegenstände von den drei kleinen Ablagefeldern auf dem Feld des Spielplanes ablegen!

Der Held breitete die grosse Karte aus und studierte sie eingehend. Doch, warum wurde denn jetzt auf einmal das Licht schlechter?! Der Held bemerkte, wie sich der Himmel mit einem Mal verdunkelte und der dumpfe Donner, den er schon beinahe dazu erwartete, liess ihn erstarren. Denn er war just über seinem Kopf hereingebrochen! Wie von Geisterhand konnte der Held auf einmal nichts mehr auf der Karte erkennen und um ihn herum begann ein tosender Schneesturm zu wüten, der nicht von dieser Welt zu sein schien!

Die Karte ist ab sofort verhext! Der Held kann die Karte bis auf weiteres nicht mehr von seiner Heldentafel entfernen.

Auch die anderen beiden Ablagefelder bleiben gesperrt. Legt dafür jetzt zwei kleine X auf die entsprechenden Felder seiner Heldentafel.

Die Schwarzmagie-Anzeige geht wieder einen Schritt vorwärts.

Lest nun weiter auf der Story-Karte
«**Merriks Geschenk 2**».



„Welche Freude, euch wiederzusehen!“ Merrik war sichtlich gerührt, räumte schnell den über und über mit Karten voll gestapelten Tisch frei und wies dem Helden einen Stuhl zu. Allerdings war er sehr verwundert, als der Held ihn nach Koraph fragte. „Hmmm... Also Koraph ist auf jeden Fall nicht hier! Ich habe ihn aber vor einigen Tagen im Wintermarkt getroffen. Er meinte, er hätte dort einige Zeit zu tun, bis alle Händler mit den verschiedensten neuen Kräutern für Heiltränke auf dem Markt vorbeigekommen wären. Hmmm... Ich denke mal, Garz hat uns dort gesehen und darum ist dieses Missverständnis entstanden!“ Merrik lachte laut auf. Für die Helden war der Fall klar: Es galt, keine Zeit zu verlieren und schnellstmöglich zum Wintermarkt aufzubrechen!

Entfernt nun das Sternchen bei Merrik und legt es stattdessen auf den Wintermarkt (Feld 148).

Auch Merrik war in Aufbruchsstimmung, als seine Stimme plötzlich viel aufgeregter wurde. „Oh... Ich hätte da aber noch etwas für euch! Ich habe nämlich eine neue Karte Hadrias gezeichnet, sie könnte eure Bewegungen auf dem Festland erheblich verbessern. Hmmm... Wisst ihr was? Ich schenke sie euch!“ Merrik reichte dem Helden eine riesige Karte und strahlte übers ganze Gesicht. Er stand vom Tisch auf, wünschte den Helden viel Glück und machte sich, bewaffnet mit seinem Rucksack voller Schreib- und Kartenmaterial gleich wieder Richtung Westen auf. „Das Meer werde ich in nächster Zeit aber sicher meiden!“ hörten ihn die Helden aus der Ferne noch einmal auflachend rufen.

Lest nun weiter auf der Karte «**Merriks Geschenk 1**».

Achtung: Lest nur weiter, wenn sich jetzt der Held mit der verhexten Karte im Wintermarkt befindet!

Kaum hatte der Held den Wintermarkt betreten, beruhigte sich der Wind allmählich und man konnte die eigene Hand wieder vor den Augen erkennen. Der Fluch der Karte, ja sogar die Karte selbst, schien sich aufzulösen! Aber nicht nur die Hand konnte man wieder sehen... Tatsächlich! Koraph stand in gebückter Haltung bei einem Händler und redete auf ihn ein!

Entfernt das Sternchen und stellt Koraph auf Feld 148.

Merriks Karte kommt aus dem Spiel, ebenfalls die beiden X auf den Ablagefeldern.

Alle Helden können sich wieder normal bewegen.

Der Held stürmte auf Koraph zu, der vom Händler abliess und die nächsten Minuten gebannt den Ausführungen des Helden lauschte. Auch er hatte schon bemerkt, dass etwas in Hadria nicht stimmen konnte, allerdings war er wie Torven überfragt. „Das ist alles sehr merkwürdig. Weder Grossmeister Torven selbst noch bei den Zauberern des Feuers kann sich jemand einen Reim auf die Vorkommnisse machen? Ich bin wohl der älteste Bewohner Hadrias und kenne viele Geheimnisse, aber auch ich kann mich nicht erinnern, jemals etwas Ähnliches erlebt zu haben. Wie soll ich euch nur helfen? Alles, was ich tun kann, ist euch etwas Linderung zu verschaffen...“

Lest nun weiter auf der Karte
«**Stürmische Ankunft im Wintermarkt 2**».



Alle Helden haben fortan extrem Mühe durch den Schneesturm zu kommen und sich zu orientieren. Jeder Mitspieler darf deshalb pro Runde nur noch 1 Schritt auf dem Spielplan machen, auch wenn kein Schnee oder Nebel auf dem nächsten Feld liegen sollte. Ausserdem darf man sich nur auf ein Feld bewegen, das sich **nicht in Pfeilrichtung vorwärts** befindet! Bewegungen sind nur noch auf andere Felder möglich.

Achtung: Aktivierte Eisplättchen lassen einen trotzdem noch in Pfeilrichtung schlittern.

Auch auf dem Schiff ist nur noch 1 Segelzug pro Runde in der entsprechenden Windstärke möglich! Es darf nicht auf Landfelder mit Pfeilsymbol abgestiegen werden.

Wichtig: Ein Fernkämpfer kann keine Kreaturen angreifen, die auf einem in Pfeilrichtung liegenden Feld stehen.

Nur der Held mit der verhexten Karte auf seiner Tafel ist imstande, Koraph im Wintermarkt zu finden! Sobald jener Held den Wintermarkt erreichen konnte, lest die Karte «**Stürmische Ankunft im Wintermarkt 1**» vor. Bei allen anderen Helden wird diese Karte nicht ausgelöst. Sie können jedoch normal im Wintermarkt handeln, auch wenn sie kaum bis über die Nasenspitze hinaus etwas erkennen können.

Aufgabe: Koraph muss im Wintermarkt gefunden werden, bevor der Erzähler den Buchstaben U auf der Legendeneiste erreicht!

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Stürmische Ankunft im Wintermarkt 2
Diese Karte wird nach der Karte «Stürmische An-
kunft im Wintermarkt 1» vorgelesen.

11

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Garz in Bedrängnis
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine
andere Karte dazu auffordert.

12

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Die südliche Schiffflände
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine
andere Karte dazu auffordert.

13

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Hoffnung in Nordgard
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine
andere Karte dazu auffordert.

14

Ungehalten packte der Held Garz an der Schulter. „Was wollt ihr denn nun schon wieder von mir, hä?“ „Was wir wollen?! Du hast uns das letzte Mal einen schönen Bären aufgebunden! Koraph hat sich nicht bei Merrik aufgehängt, sondern war die ganze Zeit über im Wintermarkt!“ „Koraph – Merrik – Magiegedöns... Sehe ich aus wie ein Bänkelsänger? Ich kann mich nur an meinen letzten Verkäufer erinnern, was erwartet ihr von mir?!“ „Wir erwarten von dir, dass du uns hilfst! Nehmen irgendwelche dunklen Kräfte Hadria ein, wirst auch du keine lockeren Geschäfte mehr machen können! Und wer weiss, ob Hadria nicht erst der Anfang wäre... Hilf uns! Wir brauchen Kirr, weisst du, wo er sich aufhält?“ Garz grummelte vor sich hin und fuhr dann den Helden an „Es ist aber das letzte Mal, dass ich euch ohne Bezahlung helfe...! Ihr habt Glück, Kirr habe ich erst gerade vor einigen Stunden an der Südküste Hadrias gesehen, wo er seinen Blick gen Andor gerichtet hatte und sorgenvolles Gemurmel und Beschwörungen von sich gab!“

Legt ein Sternchen auf Feld 154. Sobald ein Held Feld 154 betritt, lest die Karte «**Die südliche Schiffslände**».

Garz war dieses Mal nicht zu einem weiteren Handel zumute. „Lasst mich nun gehen!“ und er stapfte ohne Angabe eines Zieles im Schnee davon.

Garz wird nun vom Spielplan entfernt, es kann nicht noch zuvor bei ihm eingekauft werden.

Zur Erinnerung: Kirr muss gefunden werden, bevor der Erzähler den Buchstaben V der Legendenleiste erreicht. Versucht euer Glück bei der Schiffslände auf Feld 154!

Koraph stärkt den Willen des Helden, der jetzt bei ihm steht: Er darf seine Willenspunkte auf 14 anheben, falls er nicht bereits mehr hat! Ausserdem erhält er bei kleineren Heldengruppen folgende zusätzliche Ausrüstung:

Bei 2 Helden: 1 4er Heilkraut und 1 Trinkschlauch
Bei 3 Helden: 1 4er Heilkraut

„Mehr kann ich für euch im Moment nicht tun... Aber Kirr... Kirr hatte schon immer das magische Auge jenseits aller Zeitvorstellung und wenn jemand eine Ahnung hat, was hier vor sich geht, wird er es sein! Ihr müsst ihn schnellstmöglich finden. Die Zeit drängt, denn die schwarzen Kräfte werden offenbar immer stärker! Garz hat Kirr bestimmt gesehen und weiss, wo er ist“ – „Nun, Garz meinte auch, euch bei Merrik gesehen zu haben... und von Kirr erwähnte er das letzte Mal gar nichts!“ Koraph wurde rot im Gesicht „Dieser sture Bock...! Nehmt euch Garz nochmals zur Brust! Er weiss sicher was, man muss nur in aller Deutlichkeit mit ihm reden. Er weiss einfach nie den Ernst der Lage richtig einzuschätzen, denkt nur immer ans Geschäft... pfff!“

Steht nun ein Held bei Garz, wird er von dem betreffenden Helden via Winterwürfel auf ein freies Feld versetzt.

Aufgabe: Geht zu Garz, bringt ihn dazu euch zu sagen, wo sich Kirr befindet. Kirr muss gefunden werden, bevor der Erzähler den Buchstaben V der Legendenleiste erreicht! Wenn ein Held auf Garz trifft, lest die Karte «**Garz in Bedrängnis**» vor.

Die Helden mussten die Stadt nicht lange absuchen. Im innersten Kern, auf dem Platz vor dem Oktron, fanden sie die verhüllte Gestalt von Kirr! Hoffnung keimte auf...

Stellt Kirr auf das Feld 135.

Die Helden hatten Kirrs vollständige Aufmerksamkeit während ihren Erzählungen. Er wirkte äusserst beunruhigt. „Es ist gut, dass ihr mich gefunden habt! Die Einflüsse schwarzer Magie werden normalerweise zusammen mit den magischen Waffen im Eisernen Turm gebunden. Solche Dinge dürfen in Hadria eigentlich nicht geschehen. Kehrt zu Torven zurück! Er muss in der Zwischenzeit etwas herausgefunden haben. Sputet euch!“ Dies waren keine leeren Worte, wie die Helden sogleich merkten. Denn Kirr, der Zauberer der Zeit, überliess den Helden seinen wertvollsten Besitz um ihnen zu helfen...

Der Held bei Kirr erhält nun das hadrische Stundenglas! Ihr könnt es einmal pro Tag einsetzen, um den Zeitstein eines beliebigen Helden drei Felder zurückzusetzen.

Besteht eure Heldengruppe aus 2 oder 3 Helden, beschwört Kirr zusätzlich noch einen mächtigen Portalzauber bei einem seiner Ordensbrüder!

Bei 2 Helden: Legt ein Portal auf Feld 144 (Yra)

Bei 3 Helden: Legt ein Portal auf Feld 148 (Wintermarkt)

Legt das Sternchen von Feld 135 auf das Feld 144.

Aufgabe: Kehrt zum eisernen Turm zurück! Sobald ein Held dort steht, lest die Karte «**Das dunkle Geheimnis wird gelüftet 1**» vor.

Der Held betrat den Schiffssteg und sah sich um. Nichts! Er machte einige Schritte in den Schnee hinaus und schaute angestrengt. Nichts! Weit und breit war kein Magier, noch sonst irgendetwas zu sehen. War Kirr bereits wieder aufgebrochen? Oder hatte sie Garz in dieser Zeit der Bedrängnis tatsächlich noch an der Nase herumgeführt? Doch auf einmal viel es dem Helden wie Schuppen von den Augen... Wo fand denn die ganze Zeit über der grösste Angriff der Kreaturen statt?! Nordgard! Die Stadt wurde seit dem letzten Besuch der Helden derart belagert und eingekesselt, das konnte wohl kaum nur an den hadrischen Einwohnern liegen! Vermutlich war Kirr von Anfang an dort. Wenn es jedenfalls Sinn machte, irgendwo nach Kirr zu suchen, dann wohl dort!

Entfernt das Sternchen von Feld 154 und legt es auf Feld 135 (Nordgard). Die letzte Hoffnung, Kirr noch zu finden, muss dort liegen!

Aufgabe: Kirr muss gefunden werden, bevor der Erzähler den Buchstabe V der Legendenleiste erreicht! Sobald ein Held auf Feld 135 steht, lest die Karte «**Hoffnung in Nordgard**» vor.





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Das dunkle Geheimnis wird gelüftet 1
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert.

15



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Das dunkle Geheimnis wird gelüftet 2
Diese Karte wird nach der Karte «Das dunkle Geheimnis wird gelüftet 1» vorgelesen.

16



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Der Heiler macht sich auf den Weg
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert.

17



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Des Widerspenstigen Zähmung
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert.

18

Torven erhob mahndend seine tiefe Stimme „Ich bitte euch: Setzt die Magie der Waffen weise ein. In der Magie ist es wie in der Natur, alles muss in Balance bleiben, sonst sind wir verloren... Doch nun gilt es, eine Spur des Diebes zu finden.“ Auf dieses Stichwort hatte der Held gewartet „Wenn ihr erlaubt, Torven, ich habe vermutlich eine heisse Spur: Wir müssen nochmals Garz aufspüren! Die ganze Zeit über hat er uns mit falschen Informationen versorgt und was ihr über die Unbedarftheit des Diebes gesagt habt... Es würde mich nicht wundern, wenn Garz den Hammer wider besseres Wissen gestohlen hat, um ihn irgendeinem schwarzen Magier zu verkaufen!“ Torven nickte langsam „Da könnte durchaus was dran sein. Garz ist sehr geschickt und die Zwerge haben Wissen über Schlösser und Verliese, welches unseres weit übersteigt. Ausserdem habe ich heute Morgen einen Raben mit einer Nachricht von Koraph bekommen. Auch er hat von einigen befremdlichen Begegnungen mit Garz gesprochen. Koraph weiss auch, wo der Zwerg zu finden ist... Sucht Koraph auf und nehmt ihn mit zu Garz! Er wird bestimmt ein geeignetes Mittel haben, die Wahrheit aus dem Handelszwerg herauszubekommen.“

Entfernt das Sternchen von Feld 144 und legt es stattdessen auf Feld 148.

Aufgabe: Sucht Koraph auf dem Wintermarkt auf. Sobald ein Held bei ihm steht, lest die Karte **«Der Heiler macht sich auf den Weg»** vor.

Endlich! Garz war gefunden und eingeholt. „Lasst mich in Ruhe!“ krächzte er mit Panik in seiner Stimme. „Ihr müsst ihn festhalten, damit ich meine Hand auf seine Stirn legen kann!“ rief Koraph. Doch Garz wehrte sich mit aller Kraft. Der Held musste seine gesamte Stärke aufwenden, um ihn festzuhalten!

Ihr müsst jetzt sofort mit dem Helden wie in einer Kampfrunde würfeln und somit einen Kampfwert (Grundstärke plus Würfelwert) ermitteln.

Um Garz festhalten zu können, braucht der Held einen Kampfwert von mindestens 20 Punkten! Diese Aktion kostet keine Zeit auf der Tagesleiste. Alle Gegenstände, sowie Wölfe und/oder magische Waffen können natürlich dabei helfen, Garz einzuschüchtern, sofern sie dem Helden jetzt zur Verfügung stehen. Koraph selbst unterstützt euch bei dieser Aktion mit 2 Stärkepunkten.

Schafft ihr es jetzt nicht, analog einer Kampfrunde den Kampfwert 20 zu erreichen, entgleitet euch Garz wieder und setzt sich erneut mit dem Winterwürfel ab! Sucht ihn in diesem Fall wieder mit Koraph auf (siehe Karte **«Der Heiler macht sich auf den Weg»**) und sorgt für bessere Voraussetzungen...

Habt ihr es geschafft? Dann – und nur dann, lest jetzt die Karte **«Die dunklen Kräfte offenbaren sich 1»** vor!



Der Held betrat die Treppen, die in den eisernen Turm führten, als sich ihm Torven bereits in den Weg stellte, als hätte er ihn erwartet. „Kirr hat das vollkommen richtig gesehen. Die schwarzen Kräfte sind erstarkt, da jemand in das geheime Verlies der magischen Waffen eingedrungen ist und Orweyns Hammer gestohlen hat! Es ist unglaublich... Dieses Verlies ist stark gesichert, aber der Diebstahl ist eine Tatsache. Da die Macht der drei Waffen nun nicht mehr gebündelt vom eisernen Turm gebannt werden kann, sind wohl alle diese Vorkommnisse aufgetreten. Ich würde mich nicht wundern, wenn dies nicht mal in der Absicht des Diebes geschehen ist...“ „Was können wir gegen dieses Ungleichgewicht tun?“ fragte der Held. „Nun, manchmal muss man über seinen Schatten springen, selbst als Zauberer, der einen Eid geschworen hat“, fuhr Torven fort. „Denn eines ist klar: Schwarze Magie muss mit schwarzer Magie bekämpft werden. Ich sehe nur eine Möglichkeit...“

Der Held auf Feld 144 erhält Varlion, das Flammenschwert und den Helm Varatans.

Achtung: In dieser Legende können die magischen Waffen **ausschliesslich** mithilfe der gesammelten Punkte auf der Schwarzmagie-Anzeige benutzt werden und nicht mit Ruhm! Der Einsatz einer Waffe kostet euch pro Kampfunde einen Punkt auf der Anzeige der schwarzen Magie. Rückt den entsprechenden Marker nach einem magischen Waffeneinsatz sofort um 1 zurück! Pro Kampfunde darf nur eine magische Waffe eingesetzt werden.

Lest nun weiter auf der Karte

«Das dunkle Geheimnis wird gelüftet 2».



Kaum hatte der Held den Wintermarkt erreicht, stürmte Koraph auf ihn zu. „Torven hat mich bereits informiert! Hört, ihr müsst mich zu Garz bringen! Er scheint mir nicht mehr bei Sinnen zu sein und es wird wahrscheinlich schwer, seiner habhaft zu werden. Leider fürchte ich, dass er Bescheid weiss... Seit mir bewusst ist, dass etwas mit ihm nicht stimmt, weicht er mir immer aus und stürmt davon, sobald ich mich bewege. Ich weiss aber, wo er sich verkrochen hat.“

Entfernt das Sternchen von Feld 148.

Würfelt mit dem Winterwürfel und stellt Garz auf das so ermittelte Feld. Sollte sich bereits ein Held dort befinden, würfelt, bis Garz auf ein freies Feld zu stehen kommt.

Bringt Koraph zu ihm, ihr könnt ihn mit einem Helden mitbewegen. Immer wenn sich Koraph jedoch bewegt und seinen Zug nicht bei Garz beendet, müsst ihr Garz per Winterwürfel wieder auf ein neues Feld versetzen!

Ohne Koraph werdet ihr Garz nicht fassen können: Landet ein Held ohne Koraph auf Garz' Feld (oder umgekehrt), wird er sofort wieder per Winterwürfel versetzt.

Koraph ist leider nicht mehr so gut zu Fuss... Bewegt ihr ihn weitere Strecken als 1 Feld mit euch mit, müsst ihr folgende Stunden einsetzen: bei 2 Feldern = 3 Stunden; bei 3 Feldern = 4 Stunden; bei 4 Feldern = 6 Stunden.

Aufgabe: Zieht Koraph in Begleitung eines Helden zu Garz. Sobald ihr das geschafft habt, lest die Karte **«Des Widerspenstigen Zähmung»** vor.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Die dunklen Kräfte offenbaren sich 1
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert.

19



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Die dunklen Kräfte offenbaren sich 2
Diese Karte wird nach der Karte «Die dunklen Kräfte offenbaren sich 1» vorgelesen.

20



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Die dunklen Kräfte offenbaren sich 3
Diese Karte wird nach der Karte «Die dunklen Kräfte offenbaren sich 2» vorgelesen.

21



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Magischer Kampf 1
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert.

22

Deckt das Händlersymbol mit einem X ab. Hier kann ab sofort nicht mehr eingekauft werden.

Stellt die Zauberer des Feuers auf den Wintermarkt.

Die Zauberer des Feuers beschworen eine magische Feuerwand rund um den Wintermarkt!

Entfernt nun auch von allen angrenzenden sieben Feldern des Wintermarktes sämtliche Plättchen und Kreaturen, sie kommen ebenfalls aus dem Spiel (nicht auf Feld 90)! Auch Ewige Feuer und Portale werden dabei entfernt.

Verteilt auf diese angrenzenden Felder nun die sieben Feuerplättchen mit dem «-4» Symbol oben.

Steht ein Held jetzt auf so einem Feld, muss er sofort 4 Willenspunkte abgeben.

Steht ein Wolf auf so einem Feld, muss ihn der Wolfsfreund aus dem Spiel entfernen oder pro betroffenen Wolf 4 Willenspunkte abgeben und ihn in den Wintermarkt verschieben!

Zieht ein Held auf ein Feld mit Feuerplättchen, muss er seinen Zug beenden und 4 Willenspunkte abgeben. Wölfe können ein Feld mit Feuerplättchen **nicht** betreten oder passieren.

Für die Kosten eines Punktes auf der Schwarzmagie-Anzeige könnt ihr allerdings ab jetzt jederzeit ein – für mehrere Punkte auch mehrere – Feuerplättchen aus dem Spiel entfernen, falls ihr dies möchtet.



Der Held hatte mit Koraph zusammen Garz nun im eisernen Griff. Koraph legte ihm seine Hand auf die Stirn und murmelte Beschwörungen. Garz hatte dabei blanke Panik in den Augen! Doch nach und nach verschwand der Wahn aus Garz' Gesicht und sein Widerstand wurde geringer. Mit einer letzten energischen Beschwörung von Koraph sackte Garz erschöpft zur Erde. Sein Blick war nun klar, nur sein sonst so schelmisches Funkeln in den Augen war noch nicht zurückgekehrt. „Wie.... Wo... Was ist geschehen?“ Es ging einen Augenblick, dann hatte sich Garz soweit wieder gefangen, dass seine Erinnerungen in ihm wieder hochkamen. Er hatte Orweyns Hammer nicht gestohlen! Aber er hatte beobachtet, wie die Zauberer des Feuers eines Nachts aus der Festung Yras kamen und einen grünlich schimmernden Beutel bei sich trugen. Sie entdeckten Garz und von jenem Augenblick an konnte Garz keinen eigenen Gedanken mehr fassen. „Ich war nicht mehr Herr über meine Sinne. Es tut mir wirklich sehr leid, was alles passiert ist. Das war gewiss nicht meine Absicht!“ Kaum hatte Garz seinen Bericht beendet, verdüsterte sich der Himmel wieder und eine donnernde Stimme dröhnte durch Hadria „Garz, du Narr...! Wir haben dich verschont und dies ist nun der Dank?!“ In einem hellen Blitz offenbarten sich die Zauberer des Feuers im nahen Wintermarkt! Die Leute stieben in Panik in alle Himmelsrichtungen davon.

Entfernt alle Kreaturen und Plättchen von Feld 148, sie kommen aus dem Spiel (nicht auf Feld 90)! Helden und Wölfe können stehen bleiben, Helden verlieren dabei aber sofort 4 Willenspunkte.



Die Zauberer des Feuers haben **13** Willenspunkte und folgende Stärkekpunkte: Bei 2 Helden **24** / bei 3 Helden **34** / bei 4 Helden **46**.

Markiert die Werte auf der Karte «**Magischer Kampf 2**».

Die Zauberer würfeln mit einem schwarzen Würfel. Lest nach dem Würfelwurf und der Ermittlung ihres Kampfwertes unten jeweils die zusätzlichen Auswirkungen vor!

Denkt daran, beim Einsatz von magischen Waffen die Schwarzmagie-Anzeige sofort um 1 zurückzusetzen!

Wichtig: Sinkt eure schwarze Magie auf 0, ist keine magische Waffe mehr einsetzbar, jedoch ist dann der Bann über die Runensteine und den Zauberer gebrochen! Steigt die Schwarzmagie-Anzeige später wieder an, sind die Steine aber erneut verhext! Die magischen Waffen können dann dafür natürlich wieder eingesetzt werden.

Zusätzliche Auswirkungen:

6 *Feuerwand!* Die Zauberer des Feuers verlieren in dieser Kampfunde maximal 3 Willenspunkte.

8 *Feuerwalze!* Die Zauberer des Feuers verlieren in dieser Kampfunde maximal 6 Willenspunkte.

10 *Geisterflammen!* Würfelt nun mit einem roten Würfel und zählt diesen Wert zusätzlich zum ermittelten Kampfwert der Feuerzauberer hinzu.

12 *Die Feuerzauberer benutzen Orweyns Hammer!* Sie erhalten nun dauerhaft 2 Stärkekpunkte mehr, das gilt bereits für die aktuelle Kampfunde. Eure schwarze Magie steigt nun wieder einen Punkt!

Garz schauderte und auch alle Helden waren ob der Entwicklung der Situation mehr als überrascht. Koraph fand als Erster wieder Worte: „Ich bleibe hier bei Garz und werde ihm beistehen, bis er sich wieder gefangen hat“. Garz schaute den greisen Zauberer dankbar an und sagte seinerseits in die Runde: „Falls ich noch irgendwas für euch tun kann...“

Koraph bleibt bei Garz stehen, ihr könnt bei Garz wieder zu normalen Bedingungen einkaufen.

Die Helden blickten sich wortlos an und es war ihnen allen klar: Orweyns Hammer musste wieder zurück in den Turm, wo er hingehörte. Die Zauberer des Feuers mussten gestellt werden!

Aufgabe/Legendenziel: Besiegt die Zauberer des Feuers und erkämpft euch somit Orweyns Hammer wieder zurück! Sind die Zauberer des Feuers besiegt, rückt der Erzähler sofort auf den Buchstaben Z vor.

Wie sich die Kampfbedingungen gegen die Zauberer des Feuers darstellen, könnt ihr auf der Karte «**Magischer Kampf 1**» einsehen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Magischer Kampf 2
Diese Karte wird erst vorgelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert.

23



