



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Material und Spielvorbereitung 1



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Material und Spielvorbereitung 2



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Unheilvoller Sonnenaufgang 1
Diese Karte wird erst zu Beginn des ersten Sonnenaufgangs der Legende vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie



Unheilvoller Sonnenaufgang 2
Diese Karte wird nach der Karte «Unheilvoller Sonnenaufgang 1» vorgelesen.

Legt die grüne Startwindkarte zur Seite und platziert stattdessen als erste Windkarte des Spiels auf dem Plan die Karte mit der Windstärke 3 oben. Würfelt mit einem Heldenwürfel und dreht diese Karte wie üblich je nach Würfelwurf um 90 Grad. Mischt die restlichen Karten, legt sie als Stapel neben dem Spielplan bereit und legt die beiseitegelegte, grüne Startwindkarte zuoberst auf den Reservestapel. Sie kommt folglich dann beim ersten Sonnenaufgang zum Einsatz.

Beim ersten Sonnenaufgang dieser Legende wird zuerst die Karte **«Unheilvoller Sonnenaufgang 1 und 2»** vorgelesen; legt als Erinnerung ein Sternchen auf das Windkartensymbol des Sonnenaufgangfeldes.

Das Schiff kommt zum Steg auf Feld 154 und hat folgende Ausbauten:

Bei 2 Helden: Alle drei Ausbauten

Bei 3 Helden: Balliste und Bugfigur

Ab 4 Helden: keine Ausbauten

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.

Ausrüstung: 1 Schild und der hadrische Kompass werden in die Kojen des Schiffes gelegt.

Drei Hirten (Bauernplättchen) werden auf dem Spielplan verteilt, und zwar auf die Felder 152, 153 und 155.

Der Held mit dem höchsten Rang stellt seine Figur auf das Feld 152; der Held mit dem zweithöchsten Rang stellt sie auf Feld 153, alle weiteren Helden starten auf dem Schiff.

Diese Legende wird in Hadria, also auf der Rückseite der Erweiterung «Die Reise in den Norden», gespielt.

Ihr benötigt neben den beteiligten Helden und einem zusätzlichen, freien, grauen Stärkepunkte-Marker (von Orfen oder Arbon) folgendes Material:

Aus dem Grundspiel:

die Sternchen, die roten X, Gold, das Material für die Hadria-Ausrüstungstafel, ein Fernglas, drei Brunnenplättchen, zwei Heilkräuter mit Wert 4, die Runensteine, drei Bauernplättchen, ein beliebiges Pergament, die Gors zusammen mit ihren Markern und Würfeln, zwei schwarze Würfel

Aus der Nord-Erweiterung:

die Aldebaran mit Tafel, die Hadria-Ausrüstungstafel, die Windkarten, den Winterwürfel, alle weissen Kreaturen zusammen mit ihren Markern und Würfeln, den Markierungsring, die Nord-Nebelplättchen, die Schneeplättchen, ein Fass, Portale, die ewigen Feuer, den Kompass und das Stundenglas, die magischen Waffen mit Zubehör, den Sturmschild, den Barden, alle Zauberer-Figuren, Merrik, Garz

Aus der Sternenschild-Erweiterung:

die drei Wölfe, das Wolfsymbol, die Feuerplättchen, den Markierungsring

Stellt den Barden auf die Stufe 4 der Ruhmeshalle und verteilt die Brunnenplättchen auf dem Spielplan.

Legt Sternchen auf die Felder P, Q, R, S, U, V und Z der Legendenleiste.



Achtung: Dies gilt ab jetzt auch beim Auslösen des entsprechenden Schneeplättchens. Die ewigen Feuer sind mit ihrer uralten Magie hiervon aber nicht betroffen. Sie behalten ihre positive Wirkung wie gewohnt bei.

Schneeplättchen auslegen:

Nicht nur die Kälte war aussergewöhnlich, es machte sich zudem ein seltsam verhexter Dunst in Hadria breit.

Es wird beim Schneesymbol bis auf weiteres nicht eingeschneit, sondern die Nebelplättchen werden auf den quadratischen Feldern verteilt, bis sie aufgebraucht sind. Können irgendwann nicht mehr alle freien Felder belegt werden, beginnt man auf der höchsten Feldzahl mit der Verteilung der restlichen Plättchen. Deckt als Erinnerung das Schneesymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld mit dem grauen zusätzlichen Marker ab. Die Nebelplättchen können im Gegensatz zum Schnee durch ein allfälliges Fernglas wie üblich aufgedeckt werden.

Achtung: Der Nebel ist nicht gewöhnlich, sondern ein verhexter Dunst; auch auf jedem Nebelplättchen muss man seine Bewegung jeweils abbrechen und das Plättchen sofort aktivieren! Man darf nicht über vernebelte Felder hinweg laufen.

Brunnen: werden wie üblich aufgefrischt.

Erzählerbewegung: auch dies erfolgt ohne Änderung.

Diese Vorgehensweise gilt ab sofort bei jedem Sonnenaufgang bis auf weiteres.

Entfernt nun das Sternchen vom Sonnenaufgangsfeld und führt die Symbole jetzt der Reihe nach wie folgt aus:

Windkartensymbol: Dies geschieht nach den üblichen Regeln. (Beim ersten Sonnenaufgang der Legende folgt nun somit die grüne ursprüngliche Startwindkarte).

Wolfsbewegung: Nun wird das Wolfsymbol oberhalb des Gorsymbols platziert, ab jetzt bewegen sich hier jeweils zuerst die Wölfe einen Schritt in Pfeilrichtung. Vom Wintermarkt aus (Feld 148) bewegen sie sich weiter auf das Feld 125, danach wieder in Pfeilrichtung. In Nordgard (Feld 135) bleiben sie schliesslich stehen.

Kreaturenbewegungen: fallen wie üblich aus. Man beachte die Situation vor Nordgard, denn Gors auf der kleineren Feldzahl bewegen sich zuerst!

Lied des Bardens: Abgesehen von der Sonderregel für Gors (Karte O4) wird dies wie üblich ausgeführt.

Winterwürfel auswürfeln:

Ein unerklärlicher Kälteeinbruch traf die Helden aus heiterem Himmel. Vor allem an sonst warmen Orten schlug eine bittere Eiseskälte zu. Die Helden erinnerten sich an Bornes Erzählung, die Hirten hatten tatsächlich Recht. Irgendwas stimmte hier in Hadria gar nicht!

In der gesamten Legende wirkt von nun an der Winterwürfel umgekehrt wie sonst üblich! Das heisst, man **verliert** Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfes, wenn man sich in Nordgard (135), Yra (144), auf dem Wintermarkt (148) oder auf dem Schiff befindet! Auf den restlichen Feldern ist man dafür sicher.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie

O1

Diese Legende besteht aus 45 Karten, davon:
17 Erzählerkarten: O1, O2, O3, 2xO4, P1, P2,
2xP3, Q1, Q2, R, S1, S2, U, V, Z;
5 Anleitungskarten: «Material und Spielvorbe-
reitung 1&2», «Unheilvoller Sonnenaufgang
1&2», «Die Wölfe Hadrias wurden gezähmt»;
23 Storykarten (unten nummeriert)



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie

O2



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie

O3



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan Legende

Im Bann der schwarzen Magie

O4

 und 

Borne, der älteste unter ihnen, empfing die Helden. „Wir Hirten kennen die Natur Hadrias wie sonst niemand auf der Insel und ich sage euch, werde Helden aus dem Süden, irgendetwas stimmt nicht mehr mit Mutter Natur! Die Tiere sind seit einigen Tagen extrem unruhig, seit gestern erleben wir ausserdem immer wieder, dass uns beim Entzünden eines Lagerfeuers auf einmal eine Kältewelle erfasst, als würde uns das Feuer frosten statt wärmen! Der eigenartige Schneefall heute hat uns nun bewogen, nach euch zu schicken. Würdet ihr uns in die Sicherheit Nordgards begleiten und den schauerlichen Umständen auf den Grund gehen, die auf einmal herrschen? In eurer Begleitung würden wir uns sicher fühlen. Wir können euch natürlich nichts weiter bieten als unsere aufrichtige Dankbarkeit!“ Der Held blickte in die tief vergrabenen Augen Bornes. „Seid versichert, dies ist uns mehr als Lohn genug, mein Freund!“

Die Helden können die Hirten nach den üblichen Regeln mit sich mitbewegen, auch auf das Schiff. Die Hirten können allerdings nicht selber segeln, dürfen aber bei Bedarf auf dem Schiff alleine gelassen werden. Hirten, die nach Nordgard gebracht werden, können auf die Schildseite gedreht werden und zählen dann einmalig als zusätzlicher Kreaturenabstellplatz bis das Tableau auf Feld 90 voll ist und sich der Erzähler weiterbewegt!

Aufgabe: Wenn der Erzähler den Buchstaben P der Legendenleiste erreicht, muss mindestens ein Hirte in Begleitung eines Helden in Nordgard stehen. Der Barde darf während der ganzen Legende nicht auf 0 Ruhm sinken!

Wie Borne berichtete, waren die Wölfe aber nicht die einzige offensichtliche Bedrohung für die Hirten auf ihrer Reise, auch andorische Gors trieben sich um! Solange diese tragen Gors aber die grösseren Stätten mieden, wurden sie von den Bewohnern kaum als Bedrohung empfunden.

Stellt Gors auf die Felder 130 und 137.

Sonderregel für Gors: Auch Gors zählen nicht zum Lied des Bardens, solange sie nicht in Nordgard, Yra oder dem Wintermarkt sind! Werden sie ausserhalb dieser Plätze besiegt, kann als Belohnung dafür aber auch kein Ruhm gewählt werden, sondern nur Gold, bzw. Willenspunkte. Ausserdem werden sie in diesem Fall auch nicht auf das Feld 90 gestellt, sondern kommen aus dem Spiel!

Achtung: Sobald sie aber in Nordgard, Yra oder dem Wintermarkt sind, gelten sie als Bedrohung der Bewohner und zählen dann wie gewohnt zum Lied des Bardens! In diesem Fall kann bei einem Sieg über sie dafür auch wieder Ruhm als Belohnung gewählt werden und sie werden auf Feld 90 gestellt!

Würfelt nun noch verdeckt 5 der 6 Runensteine mit einem Heldenwürfel in den Spielplan ein.

Stein 1 und 2: Würfelwurf plus 125

Stein 3 und 4: Würfelwurf plus 130

Stein 5: Würfelwurf plus 150

Platziert ausserdem ein Portal auf Feld 133. Das momentan dort liegende Schneepfätzchen kommt unbeschadet wieder zum Vorrat.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt jetzt.

Lest zuerst die beiden Karten «**Material und Spielvorbereitung 1&2**». Danach beginnt die Legende hier.

Die Helden von Andor hielten sich nun schon eine Weile in Hadria auf, die Rückkehr nach Andor stand unmittelbar bevor. Der Schrecken Quruns war nur noch ein Schatten auf den Gemütern der Bewohner Hadrias, in den Ohren der Helden aber hallten seine Worte immer wieder nach und liess sie unruhig den Tag ihrer Abreise ersehnen. Gewiss, Andor brauchte die Helden. Doch es kam jener verhängnisvolle Morgen, an dem es – höchst ungewöhnlich für die milden Temperaturen – zu schneien begann.

Schneit nun den Spielplan gemäss den üblichen Regeln von Hadria ein.

Wichtig: Trifft man auf Eis und sollte Figuren jedweder Art mit sich mitbewegen, rutscht man während der ganzen Legende **mit** den Figuren **zusammen** in Pfeilrichtung weiter. Die Figur kann nicht vor dem Rutschen liegengelassen werden.

Hadria war kein Land, das durch Bestellung reiche Früchte hervorbringen konnte. Die wenigen Bewohner der Insel lebten vom Fischfang, vom Handel oder die unentwegtesten von ihnen von der Schafzucht in den unwirtlichen Öden. Und so wurden die Helden an jenem verschneiten Tag zu den Hirten des Nordens gerufen. Die Hirten waren äusserst beunruhigt und dies hatte nicht nur mit dem unerwarteten Schneefall zu tun.



Die Helden waren ob den Worten Bornes sehr beunruhigt. Es war ihnen nämlich auch nicht entgangen, dass sich seit einigen Tagen auch Unheil verheissende Geschöpfe in Hadria umtrieben. So wurden erstmals hungrige Wölfe in den verschneiten Weiten beobachtet!

Stellt den schwarzen Leitwolf auf Feld 128, die grauen Wölfe auf Feld 126 und 131. Sie werden sich beim nächsten Sonnenaufgang erstmal in Pfeilrichtung bewegen. Die weiteren, genauen Bedingungen werden später erklärt.

Wölfe haben auf das Lied des Bardens keinen Einfluss! Sie im Kampf zu besiegen bringt weder Ruhm noch Belohnung. Möchte man dies zur Sicherheit von Hirten dennoch tun, kommen besiegte graue Wölfe auf Feld 90. Besiegt man den Leitwolf, zählt man damit das ganze Rudel und es wird einem fortan von grosser Unterstützung sein. Die Werte und Kampfbedingungen der Wölfe, sowie die Zähmvoraussetzungen des Leitwolfes entsprechen den Regeln des Sternenschildes und können bei Bedarf dort nachgelesen werden (Karte «Wolfskampf»). Sobald der Leitwolf besiegt und die Wölfe damit gezähmt worden sind, lest sofort die Karte «**Die Wölfe Hadrias wurden gezähmt**» vor. Legt jene Karte als Erinnerung jetzt über das Sonnenaufgangsfeld.

Achtung: Hirten werden von ungezähmten Wölfen und anderen Kreaturen auf dem gleichen Feld geschlagen und vom Spielplan entfernt!






Wenn jetzt nicht mindestens ein Held mit einem Hirten auf Feld 135 (Nordgard) steht, ist die Legende verloren.


Der Schock über die unheimliche Kältewelle sass tief bei den Helden. Hier musste schwarze Magie am Werke sein! Und wie als Antwort auf die Gedanken der Helden verdunkelte sich plötzlich der Himmel mitten am Morgen und ein dumpfer Donner liess alle zusammensucken! Vor den Augen aller verwandelte sich der eskortierte Hirte in einen Gor! Die Kreatur erschreckte sich zunächst selbst fast zu Tode und stürmte aus der Stadt!

Das Hirtenplättchen in Nordgard kommt nun aus dem Spiel. Befinden sich mehrere Plättchen bereits in Nordgard, betrifft dies zunächst nur eines. Es wird dafür ein Gor aufgestellt und zwar auf das nächste freie Feld entgegen der Pfeilrichtung der Linie 136 – 130 – 125.

Platziert nun parallel zur Bardenleiste einen roten SP-Marker und stellt ihn auf den Wert «1». Diese Anzeige zeigt ab jetzt Präsenz und Stärke von schwarzer Magie!

Befindet sich nun noch ein weiterer Hirte in Nordgard, bzw. werden weitere Hirten hierhin gebracht, würfelt der begleitende Held jeweils mit einem roten Würfel:

 Der Hirte wird in einen Gor verwandelt und flüchtet wie oben beschrieben aus der Stadt. Die Schwarzmagie-Anzeige wird um 1 Zähler vorgerückt.

 Der Hirte wird als Schild auf Feld 90 gelegt und zählt einmal als zusätzlicher Abstellplatz für Kreaturen. Die Schwarzmagie-Anzeige bleibt unverändert.



Wie Borne berichtete, waren die Wölfe aber nicht die einzige offensichtliche Bedrohung für die Hirten auf ihrer Reise, auch andorische Gors trieben sich um! Solange diese tragen Gors aber die grösseren Stätten mieden, wurden sie von den Bewohnern kaum als Bedrohung empfunden.

Stellt Gors auf die Felder 127 und 130.

Sonderregel für Gors: Auch Gors zählen nicht zum Lied des Bardens, solange sie nicht in Nordgard, Yra oder dem Wintermarkt sind! Werden sie ausserhalb dieser Plätze besiegt, kann als Belohnung dafür aber auch kein Ruhm gewählt werden, sondern nur Gold, bzw. Willenspunkte. Ausserdem werden sie in diesem Fall auch nicht auf das Feld 90 gestellt, sondern kommen aus dem Spiel!

Achtung: Sobald sie aber in Nordgard, Yra oder dem Wintermarkt sind, gelten sie als Bedrohung der Bewohner und zählen dann wie gewohnt zum Lied des Bardens! In diesem Fall kann bei einem Sieg über sie dafür auch wieder Ruhm als Belohnung gewählt werden und sie werden auf Feld 90 gestellt!

Würfelt nun noch verdeckt 5 der 6 Runensteine mit dem Winterwürfel und einem Heldenwürfel in den Spielplan ein. Der Winterwürfel gibt euch hierbei die 10er Stelle und der Heldenwürfel die 1er Stelle des zu ermittelnden Zielfeldes (bei Resultat 21 - 24 muss nochmals gewürfelt werden).

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt jetzt.

Im gesamten Oktron wurde es auf einmal still. Von draussen drangen Geräusche ins Innere, die immer lauter und lauter zu werden schienen. Das Meer im Norden wurde zunehmend unruhig und von der Küste her war ein unheimliches Zischen in der Brandung zu vernehmen. Angstvolle Schreie folgten sogleich: Mitten in Nordhom war ein Nerax aufgetaucht!

Stellt einen Nerax auf Feld 133 und stellt einen weiteren Nerax auf III.

„Was in Orweyns Namen...!“ Die Zauberer des Feuers waren entsetzt. „Bitte, Helden von Andor, wir brauchen hier wohl nun selbst jede Hilfe, die wir bekommen können!“

Aufgabe:

Helft den Zauberern des Feuers, Nordgard zu verteidigen!



Die Helden brauchten bei dieser Entwicklung nun magischen Rat! Sie suchten daher die Zauberer des Feuers in der grossen Halle, dem Oktron, auf.

Stellt die Figur «Zauberer des Feuers» auf Feld 135.

Auch wenn der Orden schon mit schwarzer Magie zu tun hatte, waren alle Zauberer doch sehr entsetzt und – was für die Helden beinahe noch schwerer wog – ratlos. „So ein starker Zauber sollte unbemerkt hier gar nicht stattfinden können. Es müssen mächtige Kräfte im Spiel sein, wenn sie sich vor uns verbergen können! Im Moment vermögen wir leider nicht mehr zu sagen. Wir können euch aber unterstützen und helfen, wo es uns möglich ist!“ Die Zauberer standen in einen engen Kreis zusammen und beschworen einen Heil- und Schutzzauber.

Der Held, der nun auf Feld 135 steht, bekommt einen Stärkepunkt. Sollten mehrere Helden dort stehen, entscheidet die Gruppe, wer den Stärkepunkt bekommt.

Alle Helden der Gruppe steigen nun auf 7 Willenspunkte an, sollten sie weniger haben. Ausserdem fällt ein Held, der auf dem Feld 135 steht, nicht unter 7 Willenspunkte (bzw. darf seine Willenspunkte auf 7 anheben), solange die Zauberer des Feuers dort stehen! Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 135.

Kleinere Heldengruppen erhalten zudem noch folgende, frei verteilbare Ausrüstungsgegenstände von den Zauberern:

Bei 2 Helden: 2 Trinkschläuche

Bei 3 Helden: 1 Trinkschlauch





Die Bedrohung in Nordhom schien kaum gebannt, als vor den Toren der Hauptstadt plötzlich ein grässliches Knurren und Heulen zu hören war. Eine wahre Ausguburt der Hölle erschien dort: ein Wardrak, der offenbar begann, drohend seine Kreise um die Stadt zu ziehen...

Stellt einen Wardrak auf das Feld 134.

Die Helden können das Feld des Wardraks nicht betreten! Sind sie jetzt gerade darauf oder zieht der Wardrak auf ein Feld mit einem Helden, flüchtet er in die Hauptstadt (wird in diesem Sinn in Pfeilrichtung versetzt).

Der Wardrak ist auch eine Kreatur. Kreaturen, die auf seinem Feld landen, werden also in Pfeilrichtung weiter-versetzt.

Achtung: Kreaturen werden auch versetzt, wenn der Wardrak auf ein durch **sie** besetztes Feld zieht! Er selbst wird nie versetzt. Die einzigen Figuren, welche mit dem Wardrak auf einem Feld stehen können, sind Wölfe.

Der Wardrak hat die gleichen Werte und Belohnungen wie ein Meerestroll. Analog zu seinem Standfuss würfelt er aber stets mit einem schwarzen Würfel.

Der Wardrak bewegt sich im Uhrzeigersinn kontinuierlich über die drei Felder, welche die Stadt umkreisen (134 - 136 - 133 - 134 etc.). Er läuft immer dann, wenn der Erzähler sich bewegt, um ein Feld weiter. Stülpt als Erinnerung an diese Bewegung jetzt einen Markierungsring über den Erzähler.



Im gesamten Oktron wurde es auf einmal still. Von draussen drangen Geräusche ins Innere, die immer lauter und lauter zu werden schienen. Das Meer im Norden wurde zunehmend unruhig und von der Küste her war ein unheimliches Zischen in der Brandung zu vernehmen. Angstvolle Schreie folgten sogleich: Mitten in Nordhom war ein Meerestroll aufgetaucht!

Stellt einen Meerestroll auf Feld 133 und stellt je einen Nerax auf II und III.

„Was in Orweyns Namen...!“ Die Zauberer des Feuers waren entsetzt. „Bitte, Helden von Andor, wir brauchen hier wohl nun selbst jede Hilfe, die wir bekommen können!“

Aufgabe:

Helft den Zaubern des Feuers, Nordgard zu verteidigen!



Wenn jetzt die Figur Torven nicht auf dem Spielplan steht, ist die Legende verloren.

Plötzlich verdunkelte sich der Himmel und ein dumpfer Donner liess den Helden das Blut in den Adern gefrieren. Dieses Geräusch kam ihnen doch irgendwie bekannt vor...? Sie kontrollierten ihre Ausrüstung und bemerkten: Die Runen auf den mächtigen Steinen begannen sich zu verändern. Die Runensteine waren verhext worden!

Die Schwarzmagie-Anzeige geht wieder eine Stufe hoch.

Ab sofort wird bei jedem Wurf der Runenwürfel auf die schlechtere Seite (6 oder 8) gedreht! Dreht als Erinnerung die drei Runensteine auf ihre graue Seite, sobald ihr drei verschieden farbige Steine auf der Heldentafel habt.

Achtung: Ist der Zauberer an einem Kampf mit dem Runenwürfel beteiligt (er muss ihn dabei nicht selber haben), kann er seine Sonderfähigkeit nicht anwenden, auch nicht auf die Würfel anderer Mitspieler!

Der unbekannte Hexendunst wurde immer dicker und das Meer spie nun eine wahrhaft dämonische Kreatur direkt neben der Feste von Yra aus, als wolle es sich für die Hilfe von Torven rächen.

Stellt einen Arrog auf I.

Falls noch nicht alle Nebelplättchen gelegt wurden, werden die restlichen Nebelplättchen aus dem Vorrat nun gegen liegende Schneeplättchen ausgetauscht, angefangen bei der höchsten Feldzahl. Die so ausgetauschten Schneeplättchen kommen unbesehen zum Vorrat der noch nicht gelegten Schneeplättchen.

Der Wardrak kostet beim Lied des Barden konstant 1 Ruhm (auch bei mehr als 2 Helden). Zur Erinnerung, dass er beim Zählen nicht vergessen geht, legt den zweiten Markierungsring über das Bardensymbol im Sonnenaufgangfeld.

Die Helden beschlossen, so bald wie möglich auch die Zauberer des Turms aufzusuchen. Als Wächter über die alte schwarze Magie wussten sie vielleicht mehr als die Zauberer des Feuers. Der Wardrak schien im Moment nicht anzugreifen, so konnte die Stadt momentan wohl dem Schutz der Zauberer des Feuers alleine überlassen werden. Aber die Anzeichen schwarzer Magie begannen sich unaufhaltsam zu mehren. Es war wichtig, die Gründe hierfür so bald wie möglich zu erfahren. Die Helden konnten ja nicht erahnen, was ihnen noch alles bevorstehen sollte...

Aufgabe: Bevor der Erzähler Buchstabe R der Legendenleiste erreicht hat, muss ein Held die Festung von Yra aufgesucht haben. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 144. Sobald ein Held dort steht, lest die Karte «**Torvens Rat**» laut vor.

Zur Erinnerung: Es dürfen auch während der ganzen Legende weiter Hirten nach Nordgard gebracht werden.





Sind die Wölfe mittlerweile gezähmt worden, markiert den neuen Wardrak jetzt mit einem Sternchen. Die vom Spielplan genommene graue Wolffigur wird zunächst nur beiseitegelegt; es ist nämlich möglich, diese Verwandlung durch das Besiegen des markierten Wardraks wieder rückgängig zu machen! Ist er besiegt worden, kommt der Wolf wieder an seine Stelle auf den Spielplan. Die besiegte Wardrak-Figur wird dann aus dem Spiel genommen (nicht auf Feld 90). Die Schwarzmagie-Anzeige wird durch diese allfällige Rückverwandlung nicht beeinflusst.

Sind die Wölfe bislang nicht gezähmt worden, braucht es keine Markierung, denn unter diesen Umständen ist die Verwandlung nicht umkehrbar! In diesem Fall wird der neue Wardrak als normale Kreatur behandelt und wird, falls er besiegt ist, auch auf Feld 90 gestellt.

Auch dieser Wardrak hat die gleichen Werte wie ein Meerestroll und es gibt auch für ihn im Falle eines Sieges die entsprechende Belohnung, selbst wenn er nicht auf Feld 90 abgelegt werden sollte. Er würfelt ebenfalls mit einem schwarzen Würfel.

Auch ansonsten wendete sich das Schicksal gegen die Helden: Weitere Kreaturen tauchten vor Nordgard auf:

Stellt Gors auf die Felder 131 und 125.

Stellt einen Nerax auf IV.



Bereits als sich die erste Wolke zusammenzog, ahnten die Helden nichts Gutes... Und tatsächlich: Der Himmel verdüsterte sich erneut und ein dumpfer Donner bebte über die eisige Landschaft. Was war nun wieder geschehen? Das Donnern kam diesmal aus einiger Entfernung und hatte seinen Ursprung nicht direkt bei den Helden...

Der graue Wolf auf der kleinsten Feldzahl verwandelt sich in einen Wardrak! Nehmt die betroffene Wolffigur vom Spielfeld.

Die Schwarzmagie-Anzeige rückt erneut um eins vor.

Der neue Wardrak macht seine Runden gleich wie der bei Q ins Spiel gekommene Wardrak um Nordgard und wird nun 1 Feld hinter ihm aufgestellt (oder auf Feld 134, falls der ursprüngliche Wardrak bereits aus dem Spiel ist). Auch er kostet beim Lied des Barden 1 Ruhm.



Wenn jetzt die Figur Kirr nicht auf dem Spielplan steht, ist die Legende verloren.

Das kostbare Geschenk Kirrs motivierte die Helden. Es war schon einige Zeit her, seit sie das Gefühl hatten, etwas „Zeit gewonnen“ zu haben. Es blieb nur zu hoffen, dass dieser Vorteil ihnen nicht schon bald wieder genommen wurde... Einer der Helden stimmte ein Lied an und alle erinnerten sich an wunderbare laue Sommernächte in Andor. Was wohl in der Heimat geschehen war? Ob die mysteriösen Veränderungen hier in Hadria auch in Andor Einfluss hatten? Der schwarzen Magie musste Einhalt geboten werden! Und erneut schien das unbeugsame nordische Meer die Gedanken der Helden zu lesen. In einem grossen Strudel bäumte es sich auf und ein weiterer Meerestroll wurde gesichtet!

Stellt einen Meerestroll auf II.

Doch was war das? Eine frische Brise glasklarer Luft war ebenfalls aus Richtung Yra zu verspüren und fegte den letzten Hexendunst aus Hadria hinfort! Dies musste eine Beschwörung Torvens gewesen sein.

Entfernt nun alle noch im Spiel befindlichen Nebelplättchen vom Spielfeld. Sie werden auch nicht mehr ins Spiel kommen.



Wenn jetzt die Figur Koraph nicht auf dem Spielplan steht, ist die Legende verloren.

Die Schnitzeljagd quer durch Hadria zehrte langsam an den Nerven der Helden. Auch der ewige Schneefall, die Belagerung der Kreaturen, die schwarze Magie, die ihnen dauernd ihre Vorteile raubte, setzte ihnen zu. Da spürte einer der Helden plötzlich etwas Metallisches unter seinem Fuss, nur leicht von der Schneedecke begraben...

Einer der Helden, die sich auf dem Plan im Eis Hadrias befinden, findet den Sturmschild im Schnee! Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet ihr, wer. Solltet sich alle Helden auf dem Schiff befinden, legt den Sturmschild auf das nächstgelegene Küstenfeld ab. In diesem Falle habt ihr etwas im Schnee aufblitzen gesehen.

Sollte euch die Funktionsweise des Sturmschildes nicht mehr geläufig sein, könnt ihr die Einzelheiten im Begleitheft des Nordens nachlesen.

Das war ein Schub für die Moral der Helden! Allerdings reagierten auch die dunklen Mächte auf das positive Ereignis...

Stellt einen Meerestroll auf IV.





Ein Blick des Vertrauens erglomm in den Augen des schwarzen Leitwolves. Es war Kondras, ein entfernter Verwandter der Wölfe Andors. Dem Helden war es sofort klar, dass die Wölfe nun unter Führung Kondras seinem Ruf gehorchen würden und die Helden bei ihrem Abenteuer in Hadria mit ihrem Leben unterstützen würden! Die ruhmreiche Tat verbreitete sich rasch unter den Bewohnern Hadrias und sie schöpften wieder etwas Mut.

Ihr erhaltet für jeden Wolf, der nun noch auf dem Spielplan steht, 1 Ruhm als Belohnung!

Der Held, welcher Kondras gezähmt hat, nimmt nun das Wolfssymbol auf seine Heldentafel und markiert damit seine aktuellen Stärkekpunkte, die fortan fix für die Wölfe gelten. Der Held wird somit zum Wolfsfreund und darf neu auch die Aktion «Wolf bewegen» wählen, wenn er an der Reihe ist.

Achtung: Diese Aktion ist in der vorliegenden Legende etwas aufgewertet: Für eine Stunde auf der Tagesleiste, darf der Wolfsfreund einen Wolf nämlich **beliebig viele** Felder weit bewegen. Im Kampf unterstützen die Wölfe den Angriff auf Gegner, die sich auf dem gleichen Feld befinden.

Wichtig: Nach wie vor sind die Wölfe die einzigen Figuren, welche das Feld eines Wardraks betreten können!

Falls nicht schon geschehen, stellt nun die Figur Garz auf.

Die Helden waren einmal mehr erstaunt, wie es sich Garz eigentlich erlauben konnte, so grimmig mit seiner Kundschaft umzugehen. Er war nämlich gar nicht erfreut, die Helden zu sehen. Vor allem, als diese statt eines Verkaufsgesprächs zu irgendwelchen Fragen anhoben. „Hört mal, ich bin doch kein Auskunftsbüro, ich bin ein ehrbarer Zwerg, der versucht über die Runen zu kommen. Was kümmern mich diese verkorksten Zauberergestalten, die sowieso nie bei mir was kaufen wollen? Aber, nun gut, ich will mal nicht so sein. Wir haben schliesslich schon einiges miteinander erlebt, hä?“ Garz lachte auf. „Koraph habe ich vor nicht langer Zeit gesehen. Er wollte euren andorischen Freund aufsuchen, diesen Kartenkritzer.“ Die Rede war natürlich von Merrik. Er hatte sich nach der Ankunft der Helden in Hadria niedergelassen und lebte in einer einsamen Hütte an der Küste, wo er sich weiterhin dem Erstellen von Land- und Seekarten widmete. Wo genau, war den Helden allerdings nicht bekannt. „Wo finden wir Merrik?“ fragten sie Garz.

Beachtet nun, bei welchem Buchstaben sich der Erzähler auf der Legendenleiste befindet. Lest auf der entsprechenden Karte «Eine erste Spur» weiter!



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
...die Zauberer des Feuers besiegt wurden
...der Barde während der ganzen Legende nicht auf 0 Ruhm gesunken ist

Orweyns Hammer war zurückerobert! Die Zauberer des Feuers wollten die katastrophalen Auswirkungen ihrer Tat zwar immer noch nicht erkennen, zu verlockend war die Macht der magischen Waffen. Dennoch gaben ihnen die Angriffe der Kreaturen auf Nordgard etwas zu denken und sie rangen sich durch zu versprechen, die magischen Waffen nie mehr ohne das Einverständnis beider Orden zu benutzen.

Autor: Kondras

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...die Zauberer des Feuers nicht besiegt werden konnten
Die Zauberer des Feuers triumphierten! Eine bessere Demonstration, was die magischen Waffen in ihren Händen bewirken konnten, war für sie gar nicht denkbar. In ihrer Verblendung forderten sie von den Zauberern des Turms auch die anderen Waffen, welche die Helden benutzt hatten. Düstere Zeiten würden Hadria bevorstehen, dessen waren sich die enttäuschten Helden sicher. Doch dies soll ein andermal erzählt werden...

Entfernt das Sternchen vom Feld 144 und stellt dafür Torven in der Festung auf. Entfernt ausserdem die Figur der Feuerzauberer, sowie deren Sternchen aus Nordgard.

Noch bevor die Helden die Ereignisse der vergangenen zwei Tage thematisieren konnten, wusste Torven schon, weshalb sie gekommen waren. Auch er hatte das Erstarren schwarzer Magie gespürt. „Dies alles gefällt mir gar nicht... Ich werde in die versiegelten Bereiche des Turmes steigen und in den geheimen Archiven schauen, was ich herausfinden kann. Ihr holt bitte meine Ordensbrüder zu Hilfe, die sich derzeit irgendwo auf dem Festland aufhalten. Vielleicht kann euch Garz helfen, sie aufzuspüren. Keiner kommt so weit herum wie er. Um euch die Suche zu erleichtern, kann ich euch noch etwas ausrüsten. Aber Vorsicht, setzt eure Hilfsmittel weise ein!“

Der Held auf Feld 144 bekommt je nach Heldenanzahl folgende Ausrüstungsgegenstände:

Bei 2 Helden: 1 4er Heilkraut, 1 Fernglas und 1 Falke
Bei 3 Helden: 1 4er Heilkraut und 1 Fernglas
Bei 4 und mehr Helden: 1 4er Heilkraut

Als würde das Meer auf die Präsenz der Helden reagieren, begann es in der Bucht vor Yra hässlich zu zischen!

Stellt einen Meerestroll auf I.

Aufgabe: Findet Koraph oder Kirr bevor der Erzähler den Buchstaben U der Legendenleiste erreicht hat! Sucht zu diesem Zweck Garz auf. Sobald ein Held bei ihm steht, lest die Karte «Der Rat des Handelszwerge 1» laut vor.