

ANDOR





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

01

Die Legende spielt in Hadria. Führt zuerst die Angaben auf der Checkliste aus. Stellt zudem bereit: Nord-Nebelplättchen, Skrale, den Wassergeist aus nH und ein Fernrohr. Stellt den Helden auf Feld 135 und stellt die Figur Feuermagier dazu. Legt nur auf die Felder 141, 142 und 143 Schneeplättchen, die anderen bleiben leer. Verteilt verdeckt die Nordbrunnen auf dem Spielplan und deckt diese dann auf. Stellt Kirr Koraph und Torven auf Feld 144.

Einer der Zauberer des Feuers trat zu dem Helden und sagte: Wir haben es fast geschafft, ganz Hadria vor der Kälte zu retten. Bloß Yra ist noch mit





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

02

Schnee bedeckt. du musst uns helfen, auch dort den Schnee zu vertreiben.

Der Held kann die Zauberer des Feuers für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen. Stehen sie auf einem Feld mit einem Schneeplättchen, wird dieses durch ein Nebelplättchen ersetzt.

Aufgabe bis P:

Es darf keine Schneeplättchen mehr geben.





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

P


Die Zauberer des Turms waren dankbar, doch wollten sie mit den Zauberern des Feuers nicht reden. Zudem drohte schlimme Kunde von Kreaturen.

Stellt Gors auf: 129 und 149
Am Morgen verliert der Held pro Kreatur an Land 1 Ruhm

Aufgabe bis Q:

Der Held muss auf Feld 144 stehen.





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

Q1

Als der Held in Yra ankam, erreichte die Zauberer des Turms folgender Brief: Torven wir brauchen euere Hilfe, Nebel breitet sich in den Bergen aus und aus diesem kommen Kreaturen. Bitte hilf uns mächtiger Zauberer, Liebe Grüße die Händler.

Legt Nebel plättchen auf die Felder: 126, 127, 128, 129, 130, 133, 134, 136, 138 und 139.

Stellt ein Gor auf: 128 und einen Skral auf: 127. Skrale bewegen sich nicht, werden aber von anderen Kreaturen übersprungen. Skrale können bekämpft werden. ihre Werte sind: 6 Sp, 6 Wp und 2 rote Würfel. Sie geben die gleiche Belohnung wie ein Nerax.

ANDOR



ANDOR

Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

Q2

Koraph war zu alt um noch Kreaturen zu bekämpfen. Darum bat er den Helden, dies für ihn zu tun. Er machte ihm ein Geschenk, welches ihm helfen sollte, den Nebel zu überwinden.
Der Held erhält ein Fernrohr.

Aus Dankbarkeit den Zauberern des Feuers gegenüber, öffneten sie diesen ein Portal nach Hause.

Nehmt die Figur Zauberer des Feuers aus dem Spiel. Legt jeweils ein Portal auf die Felder 135 und 144.

Doch nur weil sie nicht kämpfen konnten, hieß das nicht, dass die Zauberer des Turms nicht helfen konnten.

Lest nun die drei Zauberer Karten



ANDOR

Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

R

Stellt einen Skral auf: 147
und Gors auf: 150 und 151

ANDOR



Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

S1



Plötzlich tauchte auf Yra ein Wassergeist auf. Es war Yafania ein aus geschmolzenem Schnee geschaffener Wassergeist. Der Wassergeist hatte versucht, Yra als letzten kalten Ort zu halten. Als aber die Zauberer des Feuers und der Held den Schnee in Yra schmolzen, musste Yafania den Helden mit den Skralen ablenken, denn sie konnte ohne Schnee nicht überleben. Nun da weder der Held, noch einer der Zauberer des Turms, mehr in Yra war, konnte sie den Turm und die Landschaft darum herum wieder in eine Eiswelt verwandeln. All unser Wissen und unsere Macht wird untergehen, schrie Torven. Du musst die aufhalten. Legt ein rotes X auf die 6 Sp auf der Heldentafel. Der Held kann maximal 5 Sp besitzen. Sollte er mehr besitzen,



Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

S2



werden seine Sp auf 5 hinuntergesetzt. Für jeden verlorenen Sp erhält der Held ein Gold. Stellt Yafania auf Feld 144. Sie kann noch nicht bekämpft werden. Immer am Morgen, wenn das Schneefall Symbol an die Reihe kommt, wird mit dem großen weißen Würfel gewürfelt. Zu dem Ergebnis wird 140 addiert. Auf das so erwürfelte Feld, kommt ein Schneeplättchen. Auf dem Meer kamen Wellen auf und diesen entstieg eine grässliche Kreaturen. Stellt einen Nerax auf III und legt das Flutplättchen dazu. Das Flutplättchen bewegt sich mit dem Nerax. Sollte der Nerax das Land erreichen, wird das Flutplättchen auf die 1 auf der Wp-Anzeige gelegt.

ANDOR





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

S3

Das sind dann die Für den Nerax geltenden Wp.
Um diese zu bekämpfen machte einer der Händler dem Helden ein Geschenk.
 Legt einen Bogen auf Feld 148.
 Sobald der Nerax besiegt ist, lest ihr die Karte Flut. Dort erfahrt ihr euer Legendenziel.





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

Z

Aller Schnee um Yafania war geschmolzen und sie tat es ihm langsam nach. Nun war Yafania besiegt und ganz Hadria war von dem Schnee befreit worden. Die Zauberer des Turms schlossen ein Bündnis mit den Zauberern des Feuers, welches besagt, dass sich beide Parteien gegenseitig helfen würden, wenn Gefahr drohte. Der Held kehrte nach Andor zurück, während in Hadria der erste Frühling seit einer Ewigkeit ins Land zog. Und so endet eine der Apokryphenlegenden, von der man nicht weiß ob sie sich so zugetragen hat.

ANDOR





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

Zaubererkarte

Torven

Torven konnte vielleicht nicht mehr gut Kämpfen, doch verstand er einiges von Portalmagie.
Würfelt mit dem Winterwürfel und stellt Torven auf das erwürfelte Feld. Steht der Held auf Torvens Feld, kann er eine Stunde zahlen um mit dem Winterwürfel zu würfeln. auf das so erwürfelte Feld kommen Torven und der Held.





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

Zaubererkarte

Kirr

Kirr war der Zauberer der Zeit und beeinflusste sie.
Stellt Kirr auf Feld 148. Wenn der Held auf Kirrs Feld steht, sind Überstunden gratis.

ANDOR





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

Zaubererkarte

Koraph

Koraph war alt und weise und kannte deshalb einen Zauberspruch, der Wasser sprudeln lies.

Stellt Koraph auf Feld 145. Wenn der Held den Brunnen auf Koraphs Feld leert, erhält er einen Wp zusätzlich. Zudem wird der Brunnen am Morgen auch dann aufgefrischt wenn der Held auf diesem Feld steht.





Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

Flut

Der Nerax war tot. Der Held sah, dass das Schwert des Nerax bläulich leuchtet. Der Held nimmt es.

Der Held erhält das Neraxschwert. Das Neraxschwert fungiert als Helmersatz. Der Held erkennt, dass der Nerax eine Krone trug. Sofort wird ihm bewusst, dass er Narichton, den Sohn von Wrax, getötet hatte. Dieser Nerax, war der Prinz der Neraxe gewesen und dazu bestimmt gewesen, einmal König zu werden. Der Held nahm die Krone ebenfalls an sich.

Der Held erhält die Neraxkrone. Mit der Neraxkrone ist der Held vor dem Winterwürfel geschützt.

Plötzlich ertönen Muschelhörner und zwei Neraxe tauchen aus dem Meer auf. Sie wollen Rache.

ANDOR



ANDOR

Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

Flut 2



ANDOR

Apokryphenlegende
Nebel aus dem Eis

**Kampf
gegen
Yafania**

Stellt Neraxe auf: IV und I
*Der Held musste nun schnell handeln.
Er wusste, dass er Yafania jetzt
besiegen musste.*

Legendenziel:

Yafania muss besiegt werden.

Sobald der Held Feld 144 betritt:

Lest Karte: Kampf gegen Yafania

*Yafania war schwach geworden. Die
Hitze machte ihr zu schaffen. Sie hatte
genug Schnee um sich geschart um zu
überleben. Der Held musste den
Schnee schmelzen.*

Legt drei verdeckte Schneepfättchen
auf Feld 144. Wenn der Held dort
steht, kann er den Schnee schmelzen.
Das kostet ihn eine Stunde. Um den
Schnee zu schmelzen, muss der Held
einen Kampfwert von mindestens 12
erreichen. Ist Aller Schnee
geschmolzen, **Ließ Z**