



Diese Legende kann man auf **drei Schwierigkeitsgraden** spielen. Entscheidet euch zu Beginn der Legende für **leicht, normal, oder schwer**. Auf den Legendenkarten sind manchmal •-Symbole abgebildet. Ein • steht für leicht, zwei für normal und drei für schwer. Führt die Anweisungen hinter den •-Symbolen aus, die eurem gewählten Schwierigkeitsgrad entsprechen.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Hexe, Figur „Dunkler Magier“
- verdeckt und gemischt: 15 Kreaturenplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B, I** und **N**.

Varkur war gefallen und die Helden waren von ihrer Reise in den Norden zurückgekehrt. Mit der Aldebaran lagen sie an der Küste Andors vor Anker und erklimmen den nahegelegenen Sommerfels. Ihnen bot sich ein unvergesslicher Anblick:

Lest jetzt weiter auf Legendenkarten A2



Der Himmel war verdunkelt von den Rauchschwaden, die von den Bauernhäusern und der Rietburg her aufstiegen. Die wenigen Sonnenstrahlen, die sich ihren Weg durch diese grauen Wolken bahnen konnten, fielen auf die Trümmer der Taverne und des Wehrturms. Kein einziger Mensch war zu erblicken. Die Lande waren still, selbst das Geschrei der Möwen, die sich sonst so zahlreich an der Küste tummelten, war verstummt. Es schien, als wäre das ganze Land verlassen. Tiefe Trauer überfiel die Helden und eine Zeit lang schwiegen sie. Nach einer Weile unterbrach Thorn die Stille. Er wischte sich eine Träne aus den Augen und sprach dann mit leiser, aber fester Stimme: „Wir sollten nach Cavern aufbrechen und Kram aufsuchen. Wenn wir die Andori retten wollen, brauchen wir seine Hilfe.“ „Woher wissen wir, dass die Krahder die Schildzwerge in Ruhe gelassen und nur die Andori abgeführt haben?“, widersprach Eara. „Thorn hat Recht. Wir sollten es wenigstens versuchen.“, entgegnete Chada. „Krams Axt hat uns schon oft vor dem sicheren Tod bewahrt und weil Stinner uns in Werftheim verlassen hat, brauchen wir sie mehr denn je.“

Die Helden fanden Kram in Cavern vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3





1



Fan-Legende

1

Der Geist des dunklen Magiers

A3

Er erklärte sich bereit, den Andori zu Hilfe zu kommen. „Obwohl ich mit König Thorald nicht so viel am Hut habe.“, ergänzte er. Wieder vereint brachen die Vier auf. Am Gebirgspass legten sie eine Rast ein. Kram erzählte den Anderen, wie alles geschehen war, als Chada plötzlich erstarrte. Eara bemerkte das seltsame Verhalten ihrer Freundin und fragte besorgt: „Chada? Ist alles in Ordnung?“ Als Chada sich immer noch nicht bewegte, wurden auch Thorn und Kram stutzig. „Chada!“, rief die Zauberin nun lauter. Sie spürte etwas Dunkles und Mächtiges in der Bogenschützin... und auf einmal wusste sie, was zu tun war. Eara blickte sich um und erspähte im Schatten einer großen Eiche das, wonach sie gesucht hatte. Sie rannte dorthin und riss das Heilkraut aus der Erde, dann lief sie zu Chada zurück und legte es ihr unter die Zunge. Alle drei beobachteten sie und mit einem Ruck floss wieder Leben in ihren Körper. „Chada, dir geht es gut!“, meinte Thorn erleichtert. „Was... war das?“, hauchte diese geschwächt von den jüngsten Ereignissen. Eara blickte düster drein. „Dunkle Magie.“, antwortete sie. „Wir sind nicht allein hier.“ Und wie um das zu unterstreichen, ertönte ein seltsamer Laut – der nahe Ruf eines Skrals.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4 →



1



Fan-Legende

1

Der Geist des dunklen Magiers

A4

Nehmt alle Nebelplättchen vom Spielplan. Stellt dann...

- einen Skral auf Feld 64
- einen Skral auf Feld 64
- jeweils einen Skral auf Feld 64 und 58

Legendenziel: Ihr müsst alle **Skrale** auf dem Spielplan **besiegen**. Das muss passieren, bevor der Erzähler **Buchstabe B** auf der **Legendenleiste** erreicht.

Der **Kampf** gegen diese **Skrale** verläuft auf die **gleichen Regeln**, wie sonst auch, mit der **Ausnahme**, dass die Skrale **nicht** auf **Feld 80** gestellt werden, ihr **keine Belohnung** erhaltet und der **Erzähler keinen Buchstaben weiter gesetzt** wird. Jeder Spieler stellt seinen Helden auf Feld 61. 4 Gold werden auf die Gruppe aufgeteilt. Es beginnt der Held mit dem höchsten Rang.

Lest erst weiter, wenn die Skrale besiegt sind.

Stellt die Skrale zu den übrigen Kreaturen. Stellt den **Erzähler** auf **Buchstabe B** der **Legendenleiste**.



Nur, wenn die **Skrale besiegt** sind, ist die **Legende** jetzt **nicht verloren**.

Legt alle Nebelplättchen auf den Spielplan und eure Zeitsteine auf das Sonnenaufgangfeld. Aktiviert alle Nebelplättchen, auf denen Helden stehen, beginnt mit dem Nebelplättchen mit dem Held mit der höchsten Rangzahl. Der Held, der als letztes am Zug war, legt seinen Zeitstein auf den Hahn. Stellt einen Skral auf Feld 24, jeweils einen Gor auf Feld 14 und 9 und zusätzlich...

- nichts!
 - einen Troll auf Feld 29
 - einen Troll auf Feld 29 und einen Gor auf Feld 18
- Legt...
- jeweils 1 Kreaturenplättchen an die Buchstaben C bis I der Legendenleiste
 - jeweils 1 Kreaturenplättchen an die Buchstaben C bis I der Legendenleiste und ein weiteres an C und F
 - jeweils 1 Kreaturenplättchen an die Buchstaben C bis I der Legendenleiste und ein weiteres an C, E, G und I



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2



Die Helden wurden von einem Skral in die Knie gezwungen. Thorn lag verletzt am Boden und der Skral wollte zum Todesstoß ausholen, da zuckte er auf einmal zusammen, drehte sich in Richtung Westen und lief davon. Die Helden atmeten auf, jedoch fragten sie sich, wohin der Skral gegangen war und beschlossen, die Sache genauer zu untersuchen. Sie blickten nach Westen und trauten ihren Augen kaum. Die Ebene wimmelte vor Kreaturen, die alle auf ein Gebäude zu rannten: die Rietburg. Was auch immer dort war, schien für die Kreaturen wichtig zu sein und sie durften es auf keinen Fall in die Hände bekommen.

Erwürfelt mit einem Helden- und einem roten Würfel die Position von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern.

Legendenziel: Verteidigt die Rietburg. Zusätzlich muss **ein Held sie betreten**, dann wird die **Legendenkarte „In den Trümmern“ vorgelesen.**



1

ANDOR

Fan-Legende

Der Geist des dunklen Magiers



In den Trümmern

Einer der Helden betrat die Ruinen der Rietburg. Im Hof war von den Kreaturen keine Spur, allerdings hörte der Held sie im Thronsaal fauchen. In diesen Raum ebenfalls zu gehen, wäre zu riskant. Da fiel dem Helden ein, wer ebenfalls in der Lage wäre, ihnen zu verraten, was dort verborgen ist: die Bewahrer vom Baum der Lieder. Sie hatten die gesamte Geschichte Andors aufgeschrieben und wüssten bestimmt, was so Besonderes im Thronsaal liegt.

Legendenziel: Ein Held muss den Baum der Lieder betreten.

Lest erst weiter, wenn das geschehen ist.

Die Bewahrer weigerten sich, den Helden zu helfen, wenn sie nicht beweisen, dass sie keine durch Magie kontrollierten Spione sind. Sie sollten zeigen, dass sie einen starken Geist haben.

Legendenziel: Ein Held muss mit (•14/•17/•••20) Willenspunkten den Baum der Lieder betreten, bevor der Erzähler Buchstabe I auf der Legendenleiste erreicht.



1

ANDOR

Fan-Legende

Der Geist des dunklen Magiers



Nur wenn ein Held mit 20 Willenspunkten bisher den Baum der Lieder betreten hat, ist die Legenden nicht verloren.

Die Bewahrer sahen ein, dass die Helden nicht durch Magie manipuliert wurden und verrieten ihnen, dass Varkur laut einem Schrieb, als er die Rietburg erobert hatte, ein uraltes Artefakt im Thronsaal versteckt hatte. Die Helden sorgten sich. Was, wenn die Quelle der dunklen Magie, die Chada heimgesucht hatte, Varkurs Geist war und dieser nun mithilfe dieses Artefakts auferstehen wollte? Da kam eine Wache der Bewahrer und berichtete von einem schwarzen Nebel, der in der Rietburg war. Die Helden waren sich einig: Varkur existierte noch.

Stellt die Figur dunkler Magier auf Feld 0 (sie wird ausnahmsweise nicht auf die goldenen Schilde gestellt).

Lest nun weiter auf Legendenkarte I2





1

ANDOR

Fan-Legende

Der Geist des dunklen Magiers

I2

Varkurs Geist hat folgende Werte:

Stärkekpunkte: bei 2 Helden = 2, bei 3 Helden = 6, bei 4 Helden = 10

Willenspunkte: 12

Würfel: 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel.

Besonderheit: Die Stärkekpunkte von Varkurs Geist werden für jede...

- dritte Kreatur auf Feld 80...
- zweite Kreatur auf Feld 80...
- Kreatur auf Feld 80...

Auf der Stärkekpunktanzeige einen Platz nach rechts verschoben.

Legendenziel: Varkurs Geist muss besiegt werden, bevor der Erzähler Buchstabe N auf der

Legendenleiste erreicht. Ist Varkurs Geist besiegt, wird der Erzähler sofort auf Buchstabe N gesetzt.



1

ANDOR

Fan-Legende

Der Geist des dunklen Magiers

N

Die legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

...die Burg erfolgreich verteidigt und...

...Varkurs Geist besiegt wurde..

Der dunkle Nebel, in welchem vage der Umriss eines Mannes zu sehen war, sank zu Boden. Thorn wollte zum letzten Schlag ausholen und den dunklen Magier endgültig vernichten, da waberte der Nebel zum Thron und brachte eine unsichtbare Klappe zum Vorschein. Diese öffnete sich und ein blau-violetter Ring schwebte zum Mann im Nebel. Thorn begriff, was vor sich ging und ließ sein Schwert auf ihn zu schwingen, doch kurz bevor es einschlug, berührte die Kontur den Ring und verschwand mit dem Nebel augenblicklich.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

...die Burg nicht verteidigt oder...

...Varkurs Geist nicht besiegt wurde.