

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische
Erinnerungen



Magische Ereignisse

Die Helden spürten nun, dass die Entführung doch mehr an ihren Kräften gezehrt hatte als erwartet, und ein Anfall von Müdigkeit breitete sich bei ihnen allen aus.

Jeder Held verliert je 2 Willenspunkte.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische
Erinnerungen



Magische Ereignisse

Der Eis-Dämon umrundete einen großen Felsen und wäre auf der anderen Seite beinahe über eine kleine, bucklige Gestalt gestolpert, die förmlich vor ihm aufgetaucht war. Er sah hinterher und sein Blick begegnete zwei verschmitzten Augen, die unter einer Kapuze zu ihm aufschauten.

„Würde auch Zeit, dass du kommst!“ sagte der Fremde mit krächzender Stimme. „Ich bin hier, um euch zu helfen, denn dunkle Mächtschäften stören das Gleichgewicht in der Welt. Mit meiner Hilfe wird es euch möglich sein, etwas Zeit zu gewinnen, um euch darauf vorbereiten zu können.“

Der Eis-Dämon erhält jetzt das kleine Plättchen **tulgorischer Hüter der Zeit**.

Der Hüter der Zeit wird so auf ein kleines Ablagefeld der Heldentafel gelegt, dass die 5 zu sehen ist. Der Held, der das Plättchen trägt, darf es **jederzeit** (auch während einer Aktion) einsetzen, um seinen Zeitstein **auf** die 5. Stunde der Tagesleiste zu versetzen. Danach dreht er das Plättchen um, so dass die 4 oben liegt. Beim zweiten Einsatz darf der Held seinen Zeitstein auf die 4. Stunde rücken. Danach kommt das Plättchen aus dem Spiel.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische
Erinnerungen



Magische Ereignisse

Die Runenmeisterin entdeckte zwei dunkle Steine, auf die ihr sehr bekannte Runen eingraviert waren. Sie schaute auf ihrer Runenscheibe nach und tatsächlich: Zwei von ihnen waren identisch.

Als sie die Steine eine Weile in den Händen gehalten hatte, spürte sie, dass den beiden Steine eine ungewöhnliche Macht innewohnte. Zumindest ungewöhnlich, weil solche Steine normalerweise so eine Macht nicht besaßen. Aber sie erkannte sie rasch wieder, nutzte sie sie doch ebenfalls mal zu bestimmten Gelegenheiten.

Die **Runenmeisterin** erhält jetzt die beiden **schwarzen Zeitsteine** und legt sie auf den Bereich auf der Heldentafel, auf den auch Gold und Edelsteine gelegt werden.

Die Runenmeisterin kann jeden der beiden Zeitsteine **jederzeit** einsetzen, dann ihre Runenscheibe auf ein beliebiges freies Feld drehen und **pro Zeitstein zweimal** nacheinander den Effekt nutzen, auf den der Hammer zeigt. Das kostet sie in diesem Fall **keine Stunde** auf der Tagesleiste. Anschließend kommt der Zeitstein aus dem Spiel.

Hinweis: Wenn sie einen Effekt zweimal nutzt, kann sie dieses auch auf unterschiedliche Ziele anwenden.

Beispiel: Die Runenmeisterin dreht ihre Scheibe auf 5 Willenspunkte. Dann nutzt sie den Effekt zweimal und gibt erst sich 5 Willenspunkte und dann einem anderen Helden.



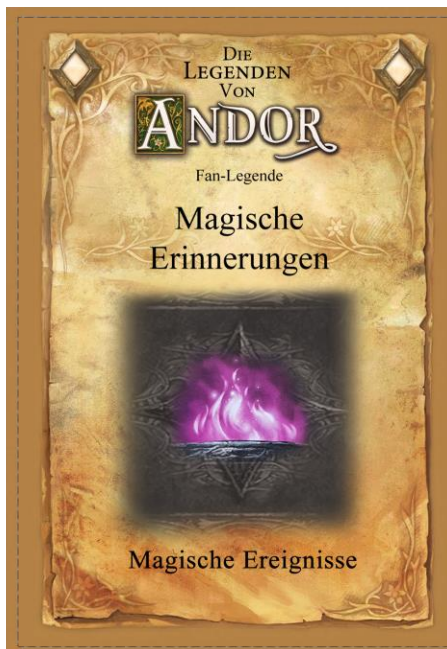
Der Steppennomade ruhte sich gerade auf einem Felsen aus, als plötzlich ein roter Stoffbeutel von oben herab auf ihn fiel. Er schaute hinauf, um herauszufinden, wo er herkam, und erblickte einen Agren, der auf einem Felsvorsprung über ihm stand.

„Hier! Das haben wir für euch gemacht!“ rief der Bergbewohner dem Helden zu. „Ein Pulver aus zermahlenden Apfelnüssen. Wenn ihr das Pulver ausstreut und etwas Wasser dazu gebt, wachsen im Handumdrehen weitere Apfelnüsse daraus hervor.“
Der Held bedankte sich bei ihm und steckte den Beutel ein.

Der Steppennomade erhält jetzt den roten Beutel mit dem **Experimentierpulver**.

Wenn der Steppennomade auf dem Feld einer Quelle steht, kann er sich dazu entscheiden, **1 Willenspunkt** von der Quelle **weniger** zu erhalten und dafür einen Teil des Pulvers mit dem Quellwasser zu trinken.

Tut er dies, erhält er daraufhin **1x Apfelnüsse** aus dem Vorrat auf der Ausrüstungstafel (muss aber anschließend wie bei den anderen Pulvern einen seiner Würfel auf das Experimentierpulver legen).

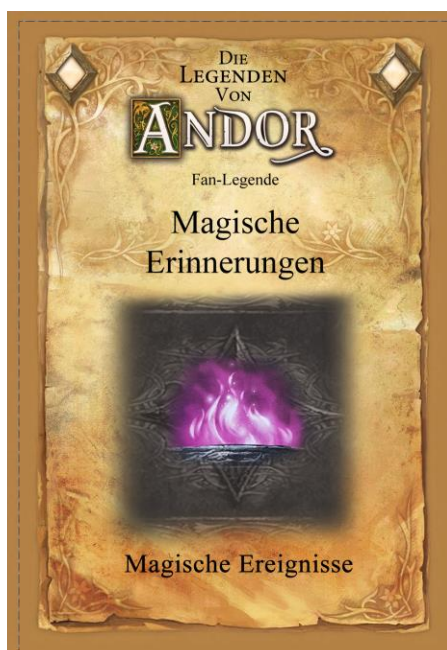


Die Takuri-Hüterin stieß auf die Hinterlassenschaften eines Reisenden oder eines Händlers, konnte aber nicht genau erkennen, ob dieser überfallen oder auf der Flucht vor etwas gewesen war. Jedenfalls waren die Habseligkeiten, die er zurück gelassen hatte, zerstört und in Stücke gehauen worden, so dass es auf den ersten Blick nichts Interessantes für sie gab. Dann aber fand sie einen zerbrochenen Takuri-Spiegel und erinnerte sich sogleich daran, dass auch die Scherben eines solchen Spiegels noch besondere Kräfte bargen.

Die Takuri-Hüterin erhält jetzt den **Gegenstand „Spiegelscherben“** und legt ihn auf ein kleines Ablagefeld ihrer Heldentafel. Nur die Hüterin kann diesen Gegenstand nutzen.

Steht sie mit anderen **Figuren** auf demselben Feld, darf die Heldin die Spiegelscherben einsetzen, um **beliebig viele Figuren** von ihrem Feld auf ein **angrenzendes** Feld zu versetzen. Die Heldin selbst bleibt auf dem Feld stehen. Höhlenwichte gelten nicht als Figuren und können **nicht** versetzt werden. Versetzt die Hüterin andere Helden, darf sie sie auch dann über Sprungfelder versetzen, wenn die Helden nicht genügend Willenspunkte haben.

Die Spiegelscherben können **zweimal** eingesetzt werden (jede Seite einmal). Nach dem zweiten Einsatz kommen sie aus dem Spiel.



Die Helden hatten in der Zwischenzeit einiges an Wissen bezüglich ihrer Fähigkeiten zurückgewonnen. Einige von ihnen wurden dabei in ihrem Willen bestärkt, etwas gegen das Unheil zu unternehmen, welches das Land heimsuchte.

Der Steppennomade und die Takuri-Hüterin erhalten je **3 Willenspunkte**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische
Erinnerungen




Magische Ereignisse

Nach und nach kehrten bei einigen der Helden die Erinnerungen mehr und mehr zurück. Und das gab ihnen neuen Auftrieb. Wer auch immer ihnen das angetan hatte (sie entführt und ohne Erinnerung zurückgelassen), der hatte offenbar nicht mit ihrer Entschlossenheit gerechnet.

Der Eis-Dämon und die Runenmeisterin erhalten je 3 Willenspunkte.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische
Erinnerungen



Magische Ereignisse

Die ersten Sonnenstrahlen erschienen zwischen den Hängen der Berge auf und tauchten die Landschaft in ein goldenes Licht. Die Helden genossen den Anblick, der sich ihnen bot. Auf diese Weise einen Tag zu beginnen, erwärmte ihre Herzen und ließ ihre nächsten Anstrengungen etwas angenehmer werden.

Doch bevor sie aufbrachen, entdeckte einer von ihnen einen kleinen Strauch mit Mondbeeren, der ihm wohl gar nicht aufgefallen wäre, wäre er zu einem späteren Zeitpunkt hier vorbeigekommen.

Einer der Helden erhält jetzt **1x Mondbeeren** aus dem Vorrat neben dem Spielplan.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische
Erinnerungen



Magische Ereignisse

Während einer der Helden immer noch damit beschäftigt war, sich an seine verloren gegangenen Fähigkeiten zu erinnern, entdeckte er eine einzelne Rietgrasblüte, die am Rande einer Felswand wuchs. Ihre kräftige Färbung stellte einen hübschen Kontrast zu den grauen Felsen hinter ihr dar.

Einer der Helden erhält jetzt **1 Rietgrasblüte** aus dem Vorrat neben dem Spielplan. Dies kann auch eine Rietgrasblüte sein, die bereits eingesetzt worden ist.

Sollte keine Rietgrasblüte mehr im Vorrat bzw. bereits eingesetzt worden sein, dürfen die Helden einen beliebigen Arbak auf dem Spielfeld hinlegen.
(Falls dieses Ereignis bei Sonnenaufgang ausgelöst worden ist, dann wird das kleine Arbak-Symbol für diesen Arbak ignoriert.)