

Vor Barz' Augen begann der Mond am Himmel zu wachsen und sich zu füllen, nur um sogleich wieder abzunehmen und zu verschwinden. Immer schneller und schneller flackerte sein silbernes Licht über die schwarzen Wellen, und zugleich wisperte der Wind: Ein Grauen, das bald Wellen schlägt, das sich am Avagrund schon regt, das in der roten Vollmondnacht, aus tausend Jahren Schlaf erwacht. Um es in Traumwelten zu binden, musst du dich eilen - und mich finden! Und mit einem letzten silbernen Aufleuchten erlosch der Mond am Himmel ... und Barz erwachte.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ➡

Benommen richtete Barz sich auf. Sein Umfeld nahm er nur schemenhaft wahr. Stark pulsierend floss das Blut durch seinen Körper. Was war geschehen? Wie war er hierhergekommen? Er erinnerte sich einzig allein daran, dass er gerade dabei war eine neue Pulvermischung auszuprobieren. Dann verschwamm alles und auf einmal fand er sich in einer ihm unbekannten Umgebung wieder. Hatte er es diesmal übertrieben?

Er saß in einem knarrenden Boot, das sacht auf unsichtbaren Wellen schaukelte. Über ihm erstreckte sich ein schwarzer Himmel, sternenlos und erhellte einzig von einer schmalen silbernen Mondsichel. Und dann, fast lautlos, klang eine seltsam unwirkliche Melodie über das Wasser. Der Wind wisperte dazu und sang ein Lied aus gesäuselten Böen und Worten aus längst vergessener Ferne:

Ein Licht, in Dunkelheit versiegelt.

Gesicht, das sich im Himmel spiegelt.

Ein Rad, das sich stets weiterdreht, sich ewig wandelt, nie vergeht.

Ein Ruf, in Träume tief versenkt.

Die Kraft, die Seezeiten lenkt.

Verehrt, verbannt, vergessen, verhasst, doch ihrer Sehnsucht ewig treu.

So oft sie auch stirbt und verblasst, erwacht sie immer wieder neu.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Prolog 2“. ➡

Führe zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** (aus „Die Ewige Kälte“) aus. Lege dabei **kein** Ewiges-Kälte-Plättchen bereit und lege ein rotes X auf das „Ewige-Kälte“-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes. Verschiebe anschließend die Eisplättchen vom See auf die Felder **406, 413, 416, 421, 423, 426, 427, 428, 438, 444, 447, 452 und 453**. Wie üblich musst du auf einem Feld mit Eisplättchen anhalten und es ausführen, und wie üblich können sie nicht mit dem Fernrohr aufgedeckt werden. Stelle deine Heldenfigur (nicht jedoch Sabri) auf Feld **460**. Du startest die Legende **ohne** jegliche Pulver.

Lege jetzt noch folgendes **Material** bereit:

- Die 5 Figuren „**Kreaturen des Ava**“.
- Aus „**Magische Helden**“: Sabri (die Steppenechse), die Heldenfigur Yaza, 6 Pulver, 6 Mondbeeren, 8 Eisblitze, 2 Takuri-Federn, den Eiskristall und die Karte „Die Mondbeeren“.
- Aus dem **Grundspiel**: 10 einzelne Gold, 5 Trinkschläuche, einen Schild, das Gift, 4 Tränke der Hexe und 4 Brunnen sowie verdeckt und gemischt 3 Heilkräuter, 6 Runensteine, 11 Edelsteine und 8 Geröllplättchen.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡

Lest zunächst die Karte „**Prolog 1**“.

Dies ist eine **Solo-Legende**. Sie kann nur mit dem Helden **Barz** aus Magische Helden gespielt werden. Neben dieser Erweiterung und Die Ewige Kälte wird außerdem das Grundspiel benötigt. Zusätzliche Erweiterungen bringen mehr Variabilität, sind jedoch nicht notwendig.

Barz zog seinen dicken Mantel enger um sich und kniff die Augen zusammen, als Frais, der kälteste der vier Steppenwinde, ihm eisig ins Gesicht blies. Angestrengt spähte er vom hölzernen Aussichtsturm hinunter. Weit unter sich sah er den tiefgründigen See Ava, schwarz bis auf die vereinzelt weißen Eisschollen darin, die dem ersten Tauwetter noch nicht zum Opfer gefallen waren. Und dahinter, weit im Nordosten, lag sie: Die große Zeltstadt der Yetohe. Seit das Ende des Winters spürbar wurde, kam Barz jeden Morgen hierher und wartete. Und heute endlich war es so weit: Zwischen den Jurten war ein riesiges Freudenfeuer entzündet worden, und der schneidende Wind trug den Gesang der Nomaden bis an Barz' Ohren. Das Frühlingsfest der Yetohe hatte begonnen. Die Kälte war gewichen. Die Reitechsen waren aus ihrer Winterstarre erwacht. Und Barz konnte endlich aufbrechen.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡



Raschen Schrittes eilte Barz zu den Anlegern. Wie jedes Jahr hatte er den Winter hier auf dem Ava ausgeharrt, doch jetzt zog es ihn wieder hinaus in die Steppe. Er wollte tun, was er am liebsten tat: Kräuter und Zutaten sammeln, Pulver und Tinkturen mischen, Experimente durchführen und Erkenntnisse gewinnen. Doch dieses Jahr war anders als die früheren. Er wollte mehr von der Welt sehen als nur das Land der Drei Brüder. Sobald die Pässe durch das Gebirge frei waren, würde er mit seiner treuen Steppenechse Sabri in ferne Länder ziehen. Was auch immer er dafür brauchte, würde er vorher fertigstellen müssen.

Aufgabe 1:

Stelle mindestens **5 Pulver** her. Wie das geht, erfährst du im Laufe der Legende.

Erkenntnisse: Die Gemeinsam-Kämpfen-Leiste hat in dieser Legende eine andere Funktion. Auf ihr werden die „Erkenntnisse“ gezählt, die du beim Durchführen deiner Experimente erhältst. Wenn du im Verlauf der Legende Erkenntnisse gewinnt, verschiebst du die Holzsteine entsprechend.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➡

- Aus „**Die Reise in den Norden**“ (optional): die Nixe sowie verdeckt und gemischt 4 Muscheln.
- Aus „**Die letzte Hoffnung**“ (optional): 7 Apfelnüsse und 6 Sternkräuter sowie verdeckt und gemischt 12 Höhlenplättchen.
- Aus „**Der Sternenschild**“ (optional): drei Wölfe, den Schlüssel sowie verdeckt und gemischt 3 Waldpilze und 7 Lichtplättchen.
- Aus der „**Bonusbox**“ (optional): 5 Barbarenkrieger, 3 Barbarenhäuptlinge, 8 Humpen, drei orangefarbene Würfel und den Schachtelboden.
- Aus „**Verschollene Legenden - Düstere Zeiten**“ (optional): 8 Schattenplättchen, 3 Drachenknochen und das Boot.
- Aus „**Verschollene Legenden - Alte Geister**“ (optional): 5 Rietgrasblüten, 5 Merasteine, Shron, 8 Maasavi, 8 verdeckte und gemischte Eisplättchen sowie, wenn ihr das Boot aus Düstere Zeiten nicht besitzt, das Floß.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➡

Barz kann die Felder des Sees **nicht** direkt betreten. Er kann jedoch in der Aktion Laufen für je eine Stunde (oder einen halben Trinkschlauch) von einem angrenzenden Landfeld das Boot betreten, mit dem Boot zu einem benachbarten Feld des Sees fahren oder vom Boot aus in ein angrenzendes Landfeld aussteigen. Feld 460 zählt dabei als Landfeld, kann aber auch mit dem Boot befahren werden! Wenn du mit dem Boot auf Feld 460 bist, kannst du ohne Zeitverlust ein- und aussteigen. Auf den Feldern des Sees darf kein Feuer entzündet werden.

Lege jetzt je ein **Sternchen** auf die Buchstaben **B, D, F, I** und **N** der Legendenleiste sowie auf Feld **401**.

Aufgabe 3:

Gehe noch heute nach Feld **401**. Wenn du dort stehst, lies die Karte „**Das Frühlingsfest 1**“.

Tipp: Du wirst dort weitere Aufgaben erhalten, die du heute noch erledigen musst, also lasse dir nicht zu viel Zeit.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A7. ➡

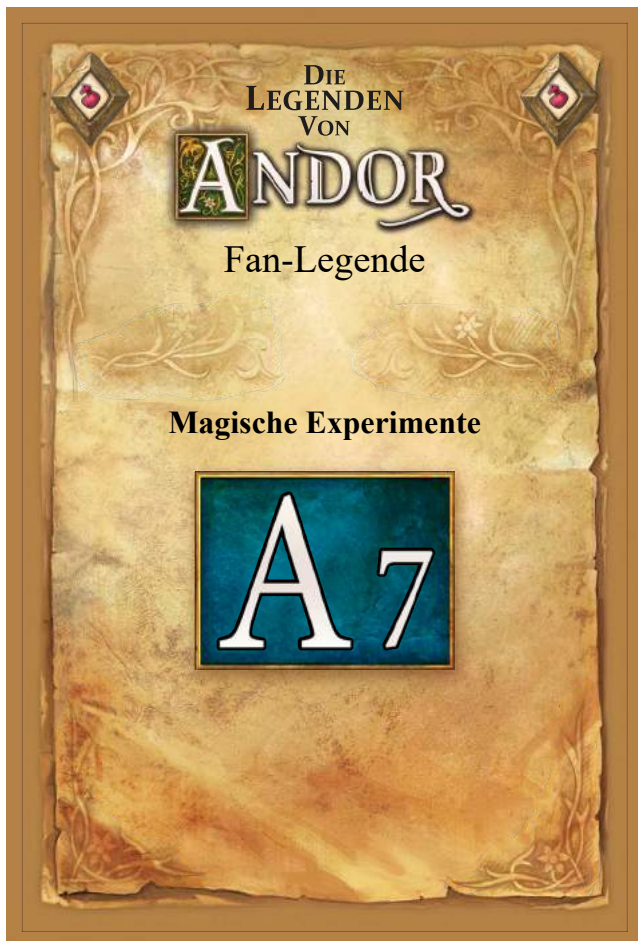
Aufgabe 2:

Versuche, **möglichst viele Erkenntnisse** zu haben, wenn der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht. Wie viele schaffst du?

Barz holte rasch seinen Bogen und wartete dann an den Anlegern auf ein Boot, das ihn an Land bringen würde. Als erstes wollte er Sabri in der Zeltstadt der Yetohe besuchen. Und vielleicht konnte er dort auch mit Ellin, der Schamanin der Yetohe, über seinen seltsamen Traum sprechen, der ihn seit jenem missglückten Experiment jede Nacht aufs Neue heimsuchte...

Du startest mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Stelle **Sabri** (ohne Pulver) auf Feld **401** und lege das **Boot** aus „Düstere Zeiten“ auf Feld **460**. Wenn du diese Erweiterung nicht besitzt, benutze stattdessen das Floß aus „Alte Geister“ oder einen Schild aus dem Grundspiel.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➡



Wenn du jetzt nicht auf Feld **454** stehst, nahm die Legende ein böses Ende. Versuche es erneut. Nimm ansonsten das Sternchen von Feld 454 aus dem Spiel und lies hier weiter:

Lange wartete Barz in seinem kleinen Boot. Die schmale Mondsichel am Himmel spendete kaum Licht und auch die Sterne waren seltsam blass, fast wie in seinem Traum. Und dann, als der Mond am höchsten stand, glomm ein silbernes Licht im Wasser auf. Zuerst meinte Barz, es sei nur die Spiegelung des Mondes, doch die Sichel wurde immer deutlicher und glitt plötzlich aus dem Wasser. Es war die Spitze eines Stabes, gehalten von einer Frau mit grün schimmernder Haut und tiefschwarzen Augen, die jedes Licht verschluckten. Sie öffnete den Mund, und zugleich strich ein sanfter Wind über den Ava, der an ihrer statt zu sprechen schien:

*Ein Blick im ersten Mondenschein,
ein Treffen, das uns Hoffnung schafft,
denn deine Pulverlein allein,
besitzen Bann- und Wandlungskraft,
vermögen das, was ich nicht kann,
gegen ein Übel alter Zeit,
erneuern sie den Zauberbann,
auf dass es schläft in Ewigkeit.*

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte B2. ➡

Lies noch die folgenden Regeln und führe dann deine erste Aktion aus.

- **Überstunden:** In dieser Legende kosten dich Überstunden nur je **einen Willenspunkt** anstatt zwei.
- **Erwürfeln:** Wenn später in der Legende etwas erwürfelt werden soll, dann ist damit immer gemeint, einen **roten** (10er) und **grünen** (1er) Würfel zu werfen und 400 zu addieren. Wird ein Feld des Sees erwürfelt, so würfle erneut.
- **Sabri:** Sabri kann in dieser Legende bis zu drei Pulver tragen. Sie bewegt sich nicht auf Felder des Sees. Wenn du auf dem Boot oder Feld 460 stehst und der Erzähler bewegt wird, bewegt sich Sabri auf kürzestem Wege ein Feld in Richtung See und bleibt dann stehen.
- **Drei Tafeln:** Die drei Tafeln werden **wie Gold** transportiert. Da es keine Ewige Kälte gibt, können sie nicht wie gewohnt verwendet werden. Du kannst sie jedoch beim Händler eintauschen oder später als Zutaten verwenden. Alle anderen Gegenstände, die später auf der Ablage für Gold liegen, können **nicht** eingetauscht werden.
- **Reiterhelm:** Du kannst später bei der Aktion „Experiment durchführen“ den Reiterhelm **abgeben**, um den Soforteffekt zu ignorieren.
- **Falke:** Der Falke hat noch keine Funktion.

Sie beugte sich vor und berührte sanft Barz' Stirn. Ein silbernes Licht flammte hinter seinen Augen auf, und zugleich hörte er ihre Stimme, nicht mehr wie das Säuseln des Windes, sondern kraftvoll und klar: Gehe mit dem Neumondsegen, sei nicht länger taub und blind, ich zeige dir auf Wachtraumwegen, wo Kräuter, Erze, Feinde sind.

Stelle die Mondseehexe wieder neben den Spielplan und lege die Karte „**Die Mondbeeren**“ aus Magische Helden an die 5. Stunde. Lege jedoch, sobald sie ausgeführt wird, alle **sechs** Mondbeeren anstatt nur einer auf das Sonnenaufgang-Feld.

Mondbeeren sind die Geheimzutat für das Meditationspulver!

Das Meditationspulver hat in dieser Legende (mangels Mitspielern) eine andere Funktion als gewohnt: Wenn du einen Würfel auf das Meditationspulver legst, kannst du **Sabri** oder **Nabib** auf ein beliebiges Landfeld versetzen. Nabib kann **nur** durch das Meditationspulver bewegt werden.

Mische jetzt alle „Zutat“-Karten. Ab jetzt wird nach jedem Sonnenaufgang, wenn **keine** Buchstabenkarte aktiviert wird, stattdessen die oberste „Zutat“-Karte gezogen und ausgeführt. Ziehe außerdem jetzt schon die oberste Karte „Zutat“.

Stell die **Mondseehexe** auf Feld **454**.

*„Von was für einem Übel sprecht ihr?“
Von dunkler Schuppen Dämmerklang,
des Alptraumboten Schattensang,
des längst vergessenen Träumers Ruf,
der Avas Wasserschrecken schuf.
Selbst jetzt, in tiefen Schlaf gebannt,
lockt ES die Seeboten an Land...*

Je nachdem, was du dir nach dieser Beschreibung am ehesten vorstellst, lege jetzt wahlweise die Myrk, die Gestalt, Takota oder Tarok neben den Buchstaben N - oder eine andere bedrohlich aussehende Figur deiner Wahl.

Ziehe jetzt eine der Karten „Kreaturen des Ava“.
Wenn du sie gelesen hast, lies hier weiter.

*„Und warum soll gerade ich etwas dagegen tun?“
Du wirst brauchen, was du findest,
weil es Kräfte dir verleiht.
Wenn du erforschst und erfindest,
bist zum Vollmond du bereit.*

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte B3. ➡



Yafka kann kleine Gegenstände und Zutaten tragen, aufnehmen und ablegen, sie hat Platz für bis zu **zwei kleine Gegenstände** und **beliebig viele Zutaten**. Ab jetzt kannst du den **Falken** einsetzen (sofern du ihn besitzt), um mit Yafka Gegenstände und Zutaten zu tauschen, als stünde sie auf deinem Feld.

Yafka kann auch ohne Zeitverlust mit Händlern tauschen, mit Fernrohren Schneepfättchen aufdecken und Feuer auf ihrem Feld entzünden (ohne, dass du Willenspunkte verlierst). Sie kann jedoch **weder kämpfen noch experimentieren**. Wenn Yafka sich jemals mit einer **Kreatur** (auch des Ava) auf demselben Feld befindet, werden alle ihre Gegenstände und Zutaten auf dieses Feld gelegt und Yafka wird auf das **Sonnenaufgang-Feld** gelegt. Unmittelbar vor der nächsten Erzählerbewegung wird sie wieder auf Feld **460** gelegt.

Doch es gab nicht nur gute Nachrichten, denn im Traum war Barz einmal mehr die Mondseehexe erschienen und hatte ihn vor einer weiteren Bedrohung gewarnt.

Ziehe jetzt die zweite Karte „Kreaturen des Ava“ und lies dort weiter.

Eine gute Nachricht vom großen See erreichte Barz: Yafka und Zanyitaz, zwei Iquar, denen Barz eng verbunden war, wollten ihm bei seinen Reisevorbereitungen helfen. Solange er noch im Steppenland verweilte, würden sie ihm beistehen, wo immer er ihre Hilfe am dringendsten benötigte.

Lege die beiden **Iquar** auf Feld **460**. Wenn du die Aktion „Bewegen“ wählst, kannst du sie anstatt deiner eigenen Figur bewegen. Beide betreten das Boot genau wie du selbst für eine Stunde, falls es angrenzend zu 460 ist, und ohne Zeitverlust, falls es genau bei 460 liegt.

Zanyitaz, die Fischerin (blonde Iquar mit Netz), kann für **eine Stunde** mit dem Boot zu einem **beliebigen** Feld des Sees fahren, wenn sie bereits an Bord ist. Dabei kann sie Yafka oder dich mitnehmen, auf dem Boot ist jedoch nur Platz für bis zu zwei Personen gleichzeitig. Zanyitaz kann den See nicht verlassen.

Yafka, die Sammlerin (kurzhaarige Iquar), kann für **eine Stunde** je bis zu **zwei Landfelder** weit bewegt werden, jedoch nicht auf Feld 414. Sie aktiviert die Effekte von Legendenkarten sowie Schnee- und Eisplättchen, wobei Stärke- und Willenspunkte ignoriert werden. Sie wird wie du von Stürmen bewegt.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte D2. ➡

Und selbst aus seinen vielen Fehlschlägen könnte er vielleicht noch etwas machen...

Ab jetzt kannst du einmal in der Legende beim Experimentieren das **Experimentierpulver** herstellen. Verschiebe dazu insgesamt **7** „Resultat“-Karten aus deinem Protokoll nach oberhalb der „Großen Kräuterkunde“. Es dürfen keine Substanzen dabei sein. Dann erhältst du das Experimentierpulver. Wenn du einen Würfel darauflegst, ziehst du die oberste Karte vom „Resultat“-Stapel und führst den Soforteffekt aus. Die Karte wird danach wieder in den Stapel gemischt.

Und ein weiteres Mal erschien Barz die Mondseehexe und sprach eine unheilvolle Warnung aus...

Ziehe jetzt die dritte Karte „Kreaturen des Ava“ und lies dort weiter.

Ob es an den Eingebungen der Mondseehexe lag, oder ob es schlicht pures Glück war: In diesem Jahr machte Barz so viele Fortschritte wie schon lange nicht mehr. Mit seinen neu gewonnenen Erkenntnissen gelangte er zu einer immer besseren Vorstellung davon, welche Zutaten vielversprechende Kombinationen abgeben würden...

Ab jetzt kannst du dich jedes Mal, wenn du ein Experiment durchführst, entscheiden, vor dem Ziehen der „Resultat“-Karte **5 Erkenntnisse abzugeben**, um solange „Resultat“-Karten aufzudecken und wieder (möglichst ohne sie zu lesen) unter den Stapel zu schieben, bis du zum ersten Mal eine **Substanz** ziehst. Diese Substanz ist dann das Resultat des Experiments. Der „Resultat“-Stapel wird danach gemischt. Natürlich hast du dann am Ende weniger Erkenntnisse, mit denen du in der Taverne angeben kannst.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte F2. ➡



*Ein Schwert, zerstört, bewacht, verborgen,
kann nur deine Vorsehung finden,
und so wie gestern, soll es morgen,
dank deiner Wandlung Böses binden!*

Lege das **Bannschwert** (Carlion) mit der Scheidenseite nach oben bereit und stelle einen **Felltroll** darauf. Wenn du das **Vorsehungspulver** verwendest, kannst du einmal, anstatt die oberste Karte „Zutat“ anzusehen, die Position des Bannschwertes mitsamt des Felltrolls erwürfeln. Er bewegt sich nicht.

Um das Bannschwert aufzunehmen, muss der Felltroll **besiegt** werden. Er hat **50 Stärkepunkte**, **7 Willenspunkte** und würfelt mit **zwei roten Würfeln**, gleiche Werte werden addiert. Wurde er besiegt, kommt er ohne Belohnung aus dem Spiel und der Erzähler geht **nicht** weiter.

Tip: Überlege dir, wie du den Troll mithilfe deiner Pulver besiegen kannst.

Wenn du das Bannschwert besitzt, kannst du einmal das **Umwandlungspulver** verwenden, um es auf die Klingenseite zu drehen.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte I3. ➡

Barz schlug die Augen auf. Er lag in einem sacht schaukelnden Boot, und über ihm am sternenlosen Himmel stand ein silbern strahlender Mond, der den Halbkreis knapp überschritten hatte. Träumte er wieder?

*Pulvermischer, sei willkommen,
und merke dir, was ich dir sage:
Das Schicksal hat den Lauf genommen,
den ich seit langem schon beklage.
Wenn erst der Mondenkreis geschlossen,
dann ist das Grauen aufgewacht,
sein Wille ist an Land geflossen,
von dunkler Kreatur gebracht...*

Lies jetzt die letzte Karte „Kreaturen des Ava“ und lies anschließend hier weiter.

*Und doch sind alle diese Schrecken,
nur Tropfen neben Meereswogen.
Wenn ES es schafft, sich selbst zu wecken,
ist alles Gute bald verflogen.
Doch deine Pulver können bringen,
was ich nicht mehr erreichen kann:
die Macht uralter Zauberklingen,
nur sie erneuern diesen Bann!*

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte I2. ➡

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... du jetzt mit dem Bannschwert auf der Klingenseite bei der Mondseehexe stehst.

Als der Vollmond am höchsten stand, glitt die Mondseehexe aus dem Wasser und schenkte Barz, der mit dem Bannschwert in der Hand auf sie wartete, einen ernsten Blick.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte N2. ➡

Autor: TroII

Hast du gewonnen, dann merke dir, wie viele **Erkenntnisse** du hast, und schreibe es in die Taverne von Andor. (Ein Spielbericht und sonstiges Feedback ist auch sehr willkommen.) Erreichst du mehr, wenn du diese Legende erneut spielst? Ich danke Uhrmensch für die grandiose L^AT_EX-Vorlage sowie Butterbrotbär und Moai fürs Testspielen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... du jetzt **nicht** mit dem Bannschwert auf der Klingenseite bei der Mondseehexe stehst.
Nicht geschafft? Probiere es einfach erneut!
Diese Legende verläuft jedes Mal anders.

*Eile, vollbringe Heldentaten,
zu Vollmond werd' ich dich erwarten...*

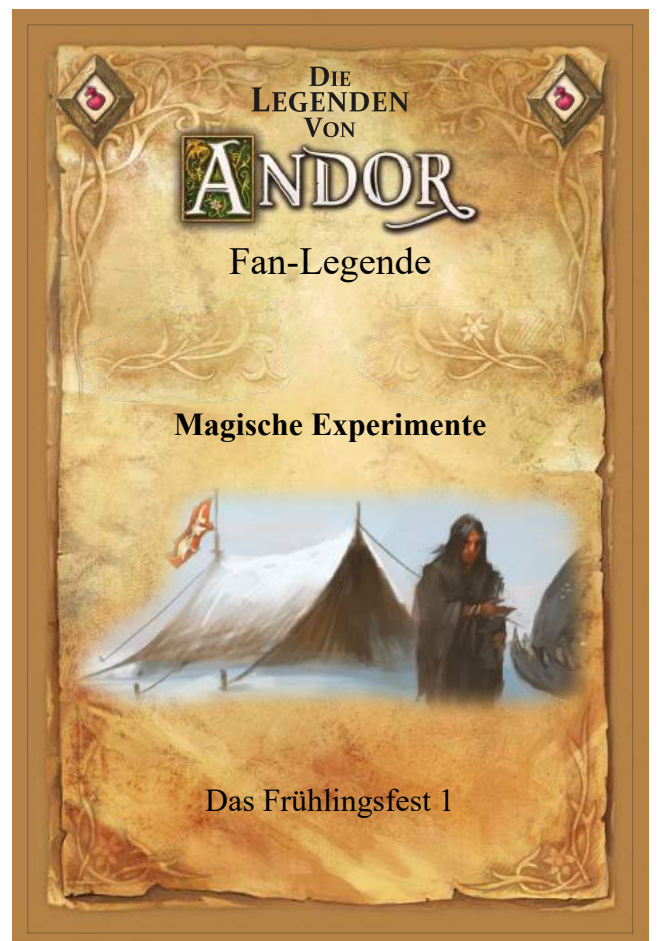
Stelle die Mondseehexe auf den Buchstaben **M** der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird sie nach dem Lesen der „Zutat“-Karte auf Feld **454** gestellt.

Legendenziel:

Wenn der Erzähler den Buchstaben **N** der Legendenleiste **erreicht**, musst du mit dem **Bannschwert auf der Klingenseite** bei der **Mondseehexe** stehen.

Du kannst ab jetzt **ein einziges Mal** in der Legende das **Experimentierpulver** so nutzen, als ob es ein **beliebiges** anderes Pulver wäre, das du noch nicht kreiert hast.





Und dann der arme Atroban,
ich rettete ihn aus dem See,
damit er meinem Wort, nach Plan,
zur Höhle folgte, doch oh weh...
Sein neues Ich war so voll Wut,
so anders, bis auf Namenszeichen,
doch dafür war in seinem Blut,
die Macht, die Schulden zu begleichen.
Wellen peitschten auf und schüttelten das Boot wild
hin und her. Vergeblich versuchte Barz, sich zu
irgendeiner Regung zu zwingen. Obwohl eine Wolke
den Mond bereits zur Hälfte verdeckte, hielt das
silberne Licht ihn weiterhin eisern fest.
Einst wurde ich hierher verbannt,
ein See, wie kalte Gitterstäbe,
ich kann nicht mehr hinaus an Land,
solange ich mit dem Bann lebe.
Doch dieses Schwert aus Bannkreisfeuern,
wird in den Wasserspiegel stechen,
und keinen alten Bann erneuern,
sondern ihn schließlich doch noch brechen!
Ihre tiefschwarzen Augen schienen das Licht des
Bannschwertes einzusaugen, und ihr Gesicht
verzerrte sich zu einer triumphierenden Grimasse.
Die tausend Jahre sind vorbei,
denn hiermit bin ich endlich ...

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte N4. ➡

„Hier hast du das Schwert. Ich hoffe, damit kannst
du das Übel aus dem See abwehren und verhindern,
dass noch mehr von diesen finsternen Wesen an Land
kriechen.“

Da lächelte die Mondseehexe. Ein Lächeln,
geheimnisvoll und kalt wie der Mond.
Ich danke dir, von ganzem Herzen,
für dein Vertrauen, wie ein Kind,
das trotz der Zweifel und der Schmerzen,
tut, was ich sage, taub und blind.
Barz griff zögernd nach den Pulvern an seinem
Gurt, da ergoss sich Mondlicht auf ihn und hielt ihn
fest wie silberne Ketten. Die Mondseehexe glitt
näher und strich sanft über die leuchtende Klinge.
Die Monster und die Ungeheuer;
wer, glaubst du, sandte sie an Land?
Der Grauskral mit dem Federfeuer,
durch den der Schwertwächter gebannt?
Der Schattenhäuptling, dessen Stein,
ihm seinen Wächterwillen stahl?
Des Tanghornhors Kraut, dessen Schein
das Schwertversteck ins Licht befall?

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte N3. ➡

Ein Yetohe auf einer müden Reitechse kam Barz
entgegen. „Barz! Ich dachte schon, du tauchst gar
nicht mehr auf!“
„Nabib! Es tut gut, dich wiederzusehen!“, rief Barz
freudig. „Ist Sabri schon wach?“
„Sie ist fast als erstes aufgewacht und hat dich
mindestens so sehnsüchtig erwartet wie ich.“, lachte
Nabib. „Gehen wir zu ihr!“

Stellt die Figur „Nabib“ (dargestellt durch Tranuk)
auf Feld 401. Er bringt dir auf **deinem** Feld einen
Kampfwert von +2 und hat außerdem noch einen
weiteren Effekt: Zu Beginn **jeder** Kampfrunde
verliert der Gegner **2 zusätzliche Willenspunkte**.
Sollten das seine letzten gewesen sein, ist er besiegt
und es muss nicht mehr gewürfelt werden. Nabib
kann jedoch noch **nicht** bewegt werden.

Nachdem Barz seine treue Begleiterin ausgiebig
begrüßt hatte, stand er bald darauf in Ellins Jurte.
Kaum jemand kannte sich besser mit den Kräutern
der Steppe aus, und Barz hatte schon viel von ihr
gelernt. An ihrem Feuer hatte er schon so manche
Experimente durchgeführt.

Lies jetzt weiter auf der Karte
„Experimente 1“. ➡

In diesem Moment schob sich die Wolke ganz vor
den Mond, die Starre fiel von Barz ab, und ohne zu
zögern schleuderte er der Mondseehexe eines seiner
Pulver ins Gesicht. Sie fauchte und mit einem Wink
ihres Stabes riss die Wolkendecke auf, da hatte Barz
ihr das Bannschwert schon tief in die Brust
gestoßen. Augenblicklich glättete sich der See, und
der Körper der Mondseehexe fiel klatschend ins
Wasser. Sanfte Wellen liefen auf sie zu und
begannen, die Wunden zu verschließen, also zog
Barz sie geistesgegenwärtig in sein Boot. Schwer
atmend verschnaufte er, vergewisserte sich, dass die
Hexe tot war, und paddelte an Land.
Der Frühling war angekommen, der Boden war
nicht mehr gefroren und er konnte ein Loch
ausheben, weit genug vom See entfernt und tief
genug, dass er die Mondseehexe ganz hineinwerfen
und es gründlich wieder zuschaukeln konnte.
Stirnrunzelnd betrachtete er anschließend das
leuchtende Bannschwert. Nun, Sabri würde es ohne
Schwierigkeiten tragen können. Morgen würden sie
beide aufbrechen und es weit fortbringen. Mit
diesem Gedanken verließ er den plötzlich so
friedvollen See, schwarz bis auf die Blutlache, in
welcher der Vollmond sich tiefrot spiegelte...

Lies jetzt weiter auf der Karte „Epilog
1“. ➡

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Experimente 1

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Experimente 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Das Frühlingsfest 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Epilog 1

- **Substanzen:** Manche „Resultat“-Karten haben an der Seite einen Halbkreis. Diese Resultate heißen Substanzen. Du benötigst Substanzen zur Herstellung von Pulvern.

Wenn du experimentierst, wähle jeweils eine der zwei folgenden Möglichkeiten:

- **1. Experiment durchführen:** Gib zwei verschiedene Zutaten ab, die in dieser Kombination noch nicht in deinem Protokoll auftauchen. (Also beispielsweise nicht Blaubeeren zusammen mit weißen Warzwurzeln.) Ziehe dann eine Karte „Resultat“, führe den Soforteffekt aus und erhalte gegebenenfalls Erkenntnisse. Lege sie anschließend unten an dein „Protokoll“ und lege die beiden abgegebenen Zutaten als Markierung darauf.
- **2. Pulver herstellen:** Lege zwei beliebige (noch nicht verwendete) Substanzen aus deinem Protokoll nebeneinander (u.U. verkehrt herum), sodass der Kreis auf den Karten geschlossen ist. Gib dann eine Geheimzutat ab und lege sie in den Kreis. Dann erhältst du das entsprechende Pulver. Solltest du bereits drei Pulver besitzen, erhält Sabri das neue oder eines der alten Pulver.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Das Frühlingsfest 2“.



Du kannst ab jetzt die freie Handlungsmöglichkeit „**Experimentieren**“ durchführen, wenn du auf einem Feld mit einem **brennenden Feuer** stehst. Dann kannst du (Geheim-)Zutaten oder Substanzen kombinieren, um Experimente durchzuführen oder Pulver herzustellen.

- **Protokoll:** Lege jetzt eine Karte „Große Kräuterkunde“ als „**Protokoll**“ neben den Spielplan. In deinem Protokoll tauchen alle bereits bekannten Rezepturen auf. Du kannst **jederzeit** (auch abseits von Feuern) als freie Handlungsmöglichkeit die Zutaten einer bereits bekannten Kombination abgeben, um den Soforteffekt (nicht jedoch die erhaltenen Erkenntnisse oder Substanzen) ein weiteres Mal auszuführen.
- **Zutaten:** Als Zutaten zählen **alle** Gegenstände, die du im Bereich von Gold und Edelsteinen lagerst. Zwei ansonsten gleiche Zutaten mit unterschiedlichen Werten (wie etwa Heilkräuter oder Edelsteine) zählen als identische Zutat. Auch die drei Tafeln zählen als identische Zutat.
- **Geheimzutaten:** Geheimzutaten sind Zutaten, die für die Pulver benötigt werden. Sie können auch als gewöhnliche Zutaten verwendet werden.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Experimente 2“.



Ein halber Mond war vergangen. Erste Kräuter und Steppengräser wuchsen auf einem unscheinbaren Hügel, ein Stück vom Ava entfernt. Eine hauchdünne Mondsichel kletterte langsam den Himmel empor. Über Stunden regte sich einzig der sanfte Steppenwind – bis der Mond seinen Zenit erreicht hatte. Da züngelten silberne Flammen empor, verbrannten Kräuter und Steppengras und nahmen der Erde jede Festigkeit. Dann erhob sich langsam eine Gestalt mit grün schimmernder Haut und tiefschwarzen Augen, und der Wind flüsterte voller Ehrfurcht:

*Verehrt, verbannt, vergessen, verhasst,
doch ihrer Sehnsucht ewig treu.
So oft sie auch stirbt und verblasst,
erwacht sie immer wieder neu.*

Grinsend blickte sie sich um. Mochte ihr treuer Tanghorngor sie auch im Stich gelassen haben, als er von seinem eigenen Schicksal erfuhr; auf seine Weissagungen war dennoch Verlass: Der Pulvermischer hatte sie wirklich an Land gebracht!

Lies jetzt weiter auf der Karte „Epilog 2“.



Lange tauschte sich Barz mit Ellin aus, ehe er schließlich auch auf seinen seltsamen Traum zu sprechen kam. „Was denkst du? War das einfach nur ein Fantasieprodukt durch zu viele Selbstversuche?“ Ellin schüttelte bedächtig den Kopf. „Vielleicht, aber ... Es gibt Geschichten von einer mächtigen Zauberin, die im Ava lebt. Die Dame vom See. Die Mondseehexe, die sich nur in der ersten Nacht nach Neumond zeigt. Also auch heute Nacht, wenn die Legenden stimmen. Ich weiß nicht, wie viel davon wahr ist, aber Atroban schwört, dass sie ihn vor dem Ertrinken gerettet hat, als er letzten Mond ins Eis eingebrochen ist.“ „Wo ist dieser Atroban? Vielleicht kann er mir sagen, wo genau das war...“ „Er ist verschwunden. Aber das muss bei ihm nichts heißen, er zog schon immer gerne los, ohne es irgendjemandem mitzuteilen. Falls du ihm begegnest, kannst du uns sagen, dass wir uns keine Sorgen zu machen brauchen. Aber ich weiß auch so, wo auf dem Eis er damals gefunden wurde...“

Verschiebe das Sternchen von Feld 401 nach Feld 454. Du erhältst jetzt **2 volle Trinkschläuche**.

Aufgabe:

Wenn der Erzähler den Buchstaben **B** erreicht, musst du auf Feld **454** stehen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Epilog 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Kreaturen des Ava

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Kreaturen des Ava

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Kreaturen des Ava

Der Tanghorngor

*Ein Gor mit dem zweiten Gesicht,
erhielt des Alptraumbringers Segen,
entfachte, seit Äonen, Licht
auf seines Meisters Zukunftswegen.
Doch nun hat sein Nachtstachelkraut
ihm selbst das Ende offenbart.
Um zu verhindern, was ihm graut,
beging er schrecklichen Verrat,
verließ den See und kam an Land,
sammelte seine Artgenossen.
Er weiß, er stirbt von Menschenhand,
also wird Menschenblut vergossen...*

Stelle je einen **Gor** auf die Felder **404, 407, 415, 418, 434, 435, 444, 449, 452** und **455**. Ein besiegtter Gor kommt aus dem Spiel. Er gibt die übliche Belohnung, der Erzähler geht jedoch **kein** Feld weiter. Erreicht ein Gor Feld 401, so wird er auf einen freien Schild bei 2 Spielern gestellt. Ist kein Schild mehr frei, nahm die Legende ein **böses Ende**.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Der Tanghorngor“.



*Einst wurde ich hierher verbannt,
ein See, wie kalte Gitterstäbe,
ich kann nicht mehr hinaus an Land,
solange ich mit dem Bann **lebe**.
Der Wind verstummte, und sie lachte. Das heisere
Lachen einer Stimme, die seit so vielen Jahren nicht
mehr benutzt worden war. Tief holte sie Luft.
Trockene Luft, frei von Seetang. Endlich! Sie warf
einen letzten Blick auf die Sichel des Mondes, die rot
wie Blut am Himmel stand, dann machte sie sich auf
den Weg. Sie würde sich das Schwert zurückholen
müssen. Um dem See zu entkommen, hatte sie
sterben müssen, doch jetzt war es ein Hindernis.
Aber zuerst das Bannfeuer. Zuerst der Vogel.
Sie ließ ihr nasses Gefängnis hinter sich, und mit
ihm auch ihre verhassten Namen. Die Dame vom
See, die Mondseehexe, war nicht mehr. Von heute an
trug sie wieder ihren ursprünglichen, ihren wahren
Namen. Der Mond malte es in ihren Schatten, und
der Wind flüsterte es, wo immer sie ging:
Sie war das dunkle Spiegelbild im Wasser. Sie war
das unsterbliche Feuer, das niemals innehielt. Sie
war die traumgeborene Herrin der vier Winde und
des kreisrunden Mondes.
Sie war Choranat.*



Der Schattenhäuptling

*Ein Häuptling, der mit Bösem handelt,
um sein gesamtes Volk zu retten,
hat sich in Schreckliches verwandelt,
und musste seine Seele ketten.
Getrieben von Gier und Bedauern,
und seinem Seelenräuberstein,
zieht er zu seinen alten Mauern,
und wird bald unaufhaltsam sein.*

Stellt den **Schattenhäuptling** auf Feld **428**. Bei Sonnenaufgang bewegt er sich mit dem Erzähler-Symbol ein Feld in Richtung von Feld **442** (der toten Festung). Erreicht er sie, nahm die Legende ein **böses Ende**. Wenn du benachbart zum Schattenhäuptling stehst, kannst du **3 Willenspunkte** abgeben (sofern du mehr hast), um den Schattenhäuptling auf **dein Feld** zu locken. (Das kann auch ein Feld des Sees sein.) Wenn der Schattenhäuptling Feld **425** oder **460** betritt, kann er von den dortigen Anwohnern überwältigt werden und kommt aus dem Spiel. Du erhältst dann den **Seelenräuberstein** (dargestellt durch den Eiskristall aus Magische Helden). **Der Seelenräuberstein ist die Geheimzutat für das Schwächungspulver!**

Lies jetzt gegebenenfalls dort weiter, wo du unterbrochen hast.

Der Grauskral

*Ein Drachenherold, brennend rot,
stürzte einst in den Ava tief,
erlosch, doch fand dort nicht den Tod,
nur Böses, das im Finstern schlief.
Mit Schuppen, grau wie Ascheflocken,
trat er nun aus dem See hervor,
und sucht jetzt, wo er wieder trocken,
die Feuerschwing'n, die er verlor.*

Drehe das **Feuerplättchen** auf der **höchsten Feldzahl** jetzt auf die brennende Seite und stelle den **Grauskral** dazu. Versetze jeden Sonnenaufgang, nachdem das Symbol „Wärmende Feuer“ ausgeführt wurde, den Grauskral zusammen mit allen **brennenden** Feuern auf seinem Feld nach Feld **400**. (Der Erzähler wird dafür nicht bewegt.) Nachdem das Symbol „Die Feuer erlöschen“ ausgeführt wurde, drehe wieder das **Feuer** auf der dann **höchsten Feldzahl** auf die brennende Seite und stelle den Grauskral dazu. Wenn der Grauskral so Feld **401** erreicht, nahm die Legende ein **böses Ende**.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Der Grauskral“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Kreaturen des Ava

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Der Tanghorngor

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Der Grauskral

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Experimente



Banator, der Steppenriese

Stelle jetzt den **Tanghorngor** auf Feld **436** und lege die **Schwarzen Nachtstacheln** dazu. Sie können erst eingesammelt werden, wenn der Tanghorngor besiegt wurde. Dazu muss sein Kampfwert einmal übertroffen werden, dann kommt er ohne weitere Belohnung aus dem Spiel, der Erzähler geht **nicht** weiter. Sobald der Tanghorngor besiegt wurde, bewegen sich die anderen Gors nicht mehr! Der Tanghorngor würfelt mit **zwei roten Würfeln** und hat **einen Stärkepunkt für jeden anderen Gor** auf dem Spielplan (außer auf einem Schild neben 401). Im Gegensatz zu den anderen Gors bewegt der Tanghorngor sich nicht.

Das Nachtstachelkraut ist die Geheimzutat für das Vorsehungspulver!

Das Vorsehungspulver hat in dieser Legende eine zusätzliche Funktion: Wenn du einen Würfel darauflegst, darfst du dir die oberste Karte „Zutat“ ansehen und sie dann wieder oben auf den Stapel legen, ohne sie auszuführen.

Lies jetzt gegebenenfalls dort weiter, wo du unterbrochen hast.

Banator, der Steppenriese

*Banator zieht durchs Steppenland,
ein Riese voll von blinder Wut,
gewordener Gewaltgigant,
mit Wandlungskraft im schwarzen Blut.*

Stelle **Banator** auf Feld **416**. Das Feld, auf dem Banator steht, kann **nicht** betreten werden. Lege außerdem das **Gift** auf die **10 Willenspunkte** der Kreaturenanzeige. Es symbolisiert Banators Willenspunkte. Jeden Sonnenaufgang beim Symbol „Höhle“ wird Banators Position neu erwürfelt und Banators Willenspunkte werden **um 2 erhöht**. Wenn Banator **20 Willenspunkte** hat, nahm die Legende ein **böses Ende**.

**Lies jetzt weiter auf der Karte
„Banator, der Steppenriese“.**



Banator kann im Fernkampf angegriffen werden. Er hat dann **0 Stärkepunkte** und würfelt mit **zwei roten Würfeln**, gleiche Werte werden addiert. Nach **jeder Kampfrunde** wird die Summe seiner beiden Würfel von seiner aktuellen Feldzahl **abgezogen** oder **dazu addiert**, sodass das Ergebnis ein Landfeld ist. Das Ergebnis ist seine neue Position. Ist beides möglich, so **entscheidest du!** Bis auf die zwei Willenspunkte bei Sonnenaufgang regeneriert Banator sich **nicht**. Wenn Banator auf oder unter **0 Willenspunkte** fällt, kommt er aus dem Spiel und du legst das Gift als **Blut der Wandlung** in deine Ablage für Gold.

Das Blut der Wandlung ist die Geheimzutat für das Umwandlungspulver!

Da es keine Ausrüstungstafel gibt, kann das Umwandlungspulver in dieser Legende dazu genutzt werden, eine Zutat oder einen Gegenstand aus deinem Inventar in einen vollen Trinkschlauch umzuwandeln.

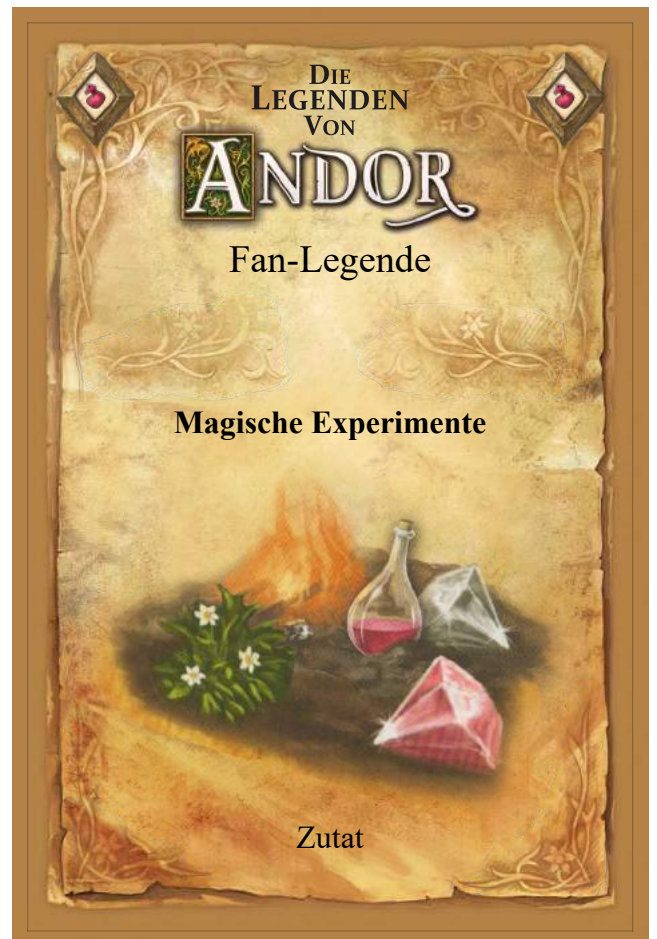
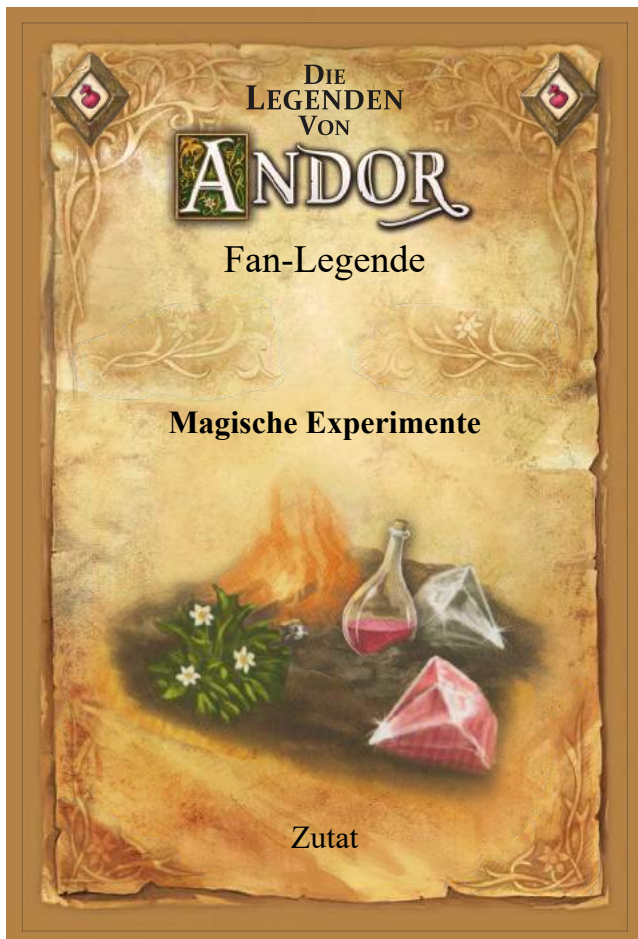
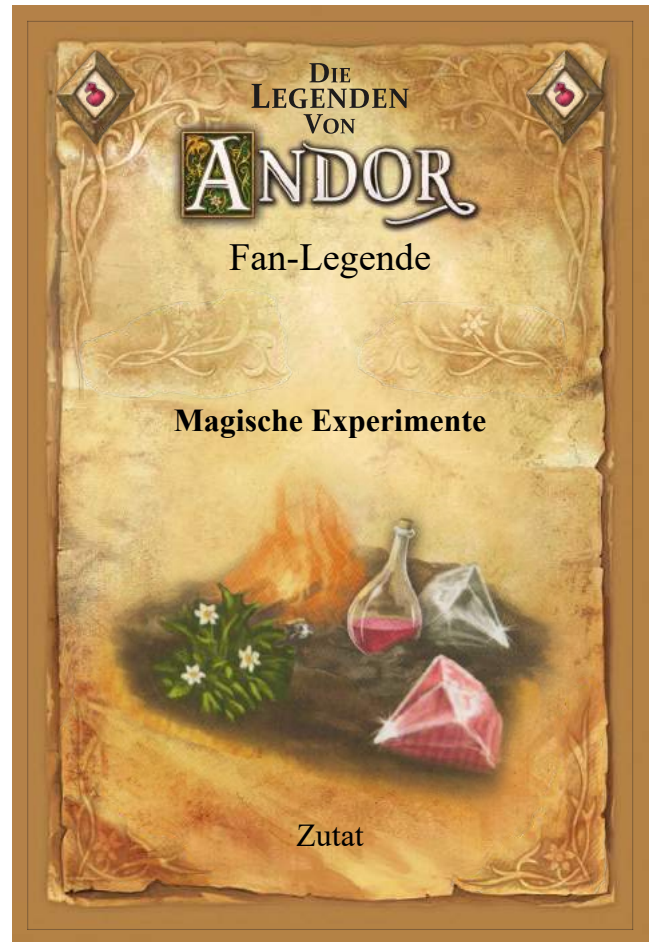
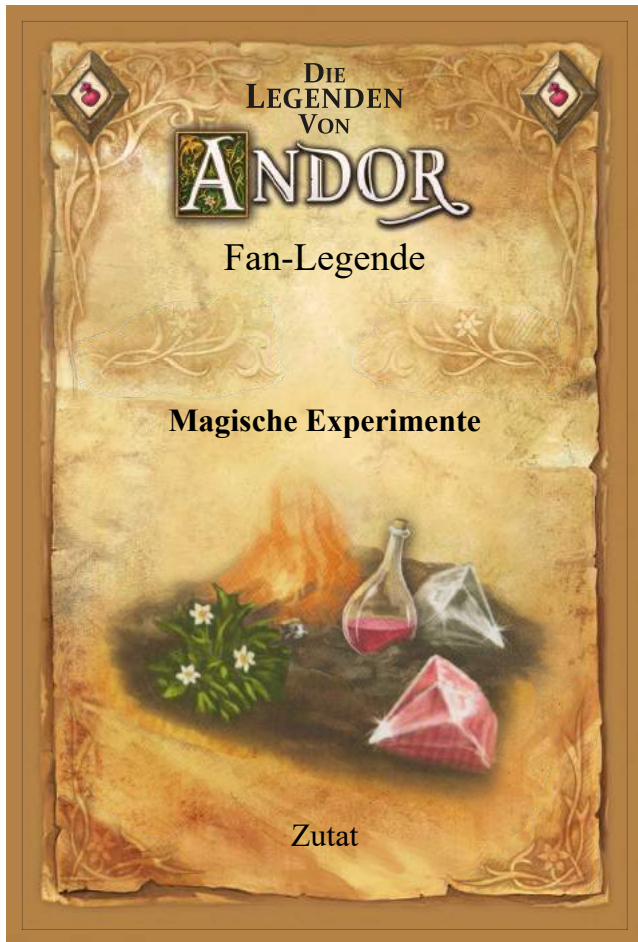
Lies jetzt gegebenenfalls dort weiter, wo du unterbrochen hast.

Wenn du auf dem Feld des Grauskral stehst, kannst du beliebig viele **volle Trinkschläuche** (mindestens einen) ablegen, um das brennende Feuer wieder auf die **gelöschte Seite** zu drehen. Die Trinkschläuche werden dann ebenfalls auf Feld **400** gelegt. Lege jetzt je ein **Sternchen** auf die Felder **422** und **445**. Solange der Grauskral im Spiel ist, kannst du als freie Handlungsmöglichkeit auf Feld **422** beliebig oft halbe Trinkschläuche **auffüllen** und auf Feld **445** je einen vollen Trinkschlauch gegen **zwei halbe** eintauschen. Sobald **4 Trinkschläuche** auf Feld **400** liegen, kommen sie mitsamt dem Grauskral und den Sternchen auf 422 und 445 aus dem Spiel und du erhältst die beiden Plättchen **Feuerfedern** (dargestellt durch die Takuri-Federn). Wenn auf den Feldern 431 und 446 dann kein Feuer mehr liegt, wird ein Feuerplättchen von Feld 400 dorthin zurückgelegt.

Feuerfedern sind die Geheimzutat für das Bannpulver!

Das Bannpulver hat in dieser Legende eine zusätzliche Funktion: Wenn du einen Würfel darauflegst, kannst du einen beliebigen **Willenspunkteverlust abwehren**. Das kann auch eine (aber nur eine!) Überstunde sein.

Lies jetzt gegebenenfalls dort weiter, wo du unterbrochen hast.



Spiegelblumen

Am Ufer des Ava wuchsen Blumen mit silbern glänzenden Blüten und wunderlichen Eigenschaften. Silberblumen wurden sie genannt, oder Spiegelblumen. Denn wer sich dem fernen Glänzen näherte, musste nur allzu häufig feststellen, dass er einem flüchtigen Trugbild erlegen war. Nicht mehr als einer Spiegelung der echten Blume, die in Wahrheit in weiter Ferne blühen mochte.

Erwürfle die Positionen der **drei Spiegelblumen**, dargestellt durch die Zielmarker. Sollte auf einem erwürfelten Feld bereits eine andere Spiegelblume liegen, würfle erneut. Sobald du auf dem Feld einer Spiegelblume stehst, werden **alle** Spiegelblumen auf dem Spielplan aufgedeckt. Nur wenn du beim **Haken** stehst, erhältst du **eine Spiegelblume** vom Spielplan. Nimm dabei zunächst eine Spiegelblume mit rotem Kreuzes sei denn du hast schon beide erhalten. Deckst du ein **rotes Kreuz** auf, erhältst du **keine** Spiegelblume. Nimm in beiden Fällen danach alle Spiegelblumen auf dem Spielplan, mische sie und erwürfle ihre Positionen erneut. Die Spiegelblumen können **nicht** vorzeitig aufgedeckt werden.

Sternenstaub

*Wenn nur genug Zeit vergeht,
können selbst die Sterne sterben.
Was heute stolz am Himmel steht,
wird morgen schon zu Sternenscherben.
Wenn er wie Schnee vom Himmel fällt,
sammle den Staub aus anderer Welt.*

Lege ein **Sternchen** auf den Kreis über dem Symbol „**Höhle**“ des Sonnenaufgang-Feldes. **Einmal** in der Legende, wenn das „Höhle“-Symbol ausgeführt wird, kannst du dich entscheiden, dieses Sternchen sowie alle verbliebenen **Schneepflättchen** vom Spielplan zu nehmen, dann **alle** 24 Schneepflättchen neu zu mischen und wieder auf ihren Feldern zu verteilen. Ab diesem Zeitpunkt wird für ein aktiviertes Schneepflättchen **nicht** mehr der gewohnte Effekt ausgeführt! Stattdessen kommt ein aktiviertes Schneepflättchen **ohne** kleinen Stern einfach **aus dem Spiel**. Ein aktiviertes Schneepflättchen **mit** Stern hingegen wird automatisch **eingesammelt** und wie Gold transportiert. Die verschiedenen Schneepflättchen zählen alle als identische Zutat. Du darfst das Sternchen vom „Höhle“-Symbol auch jetzt sofort schon herunternehmen, um den obigen Effekt auszulösen.

Runensteine

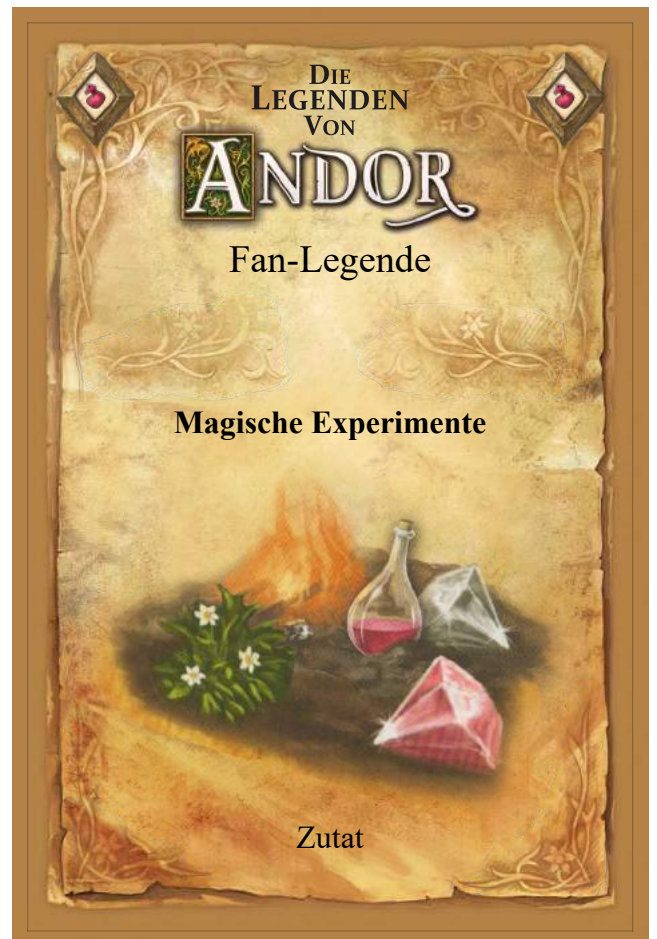
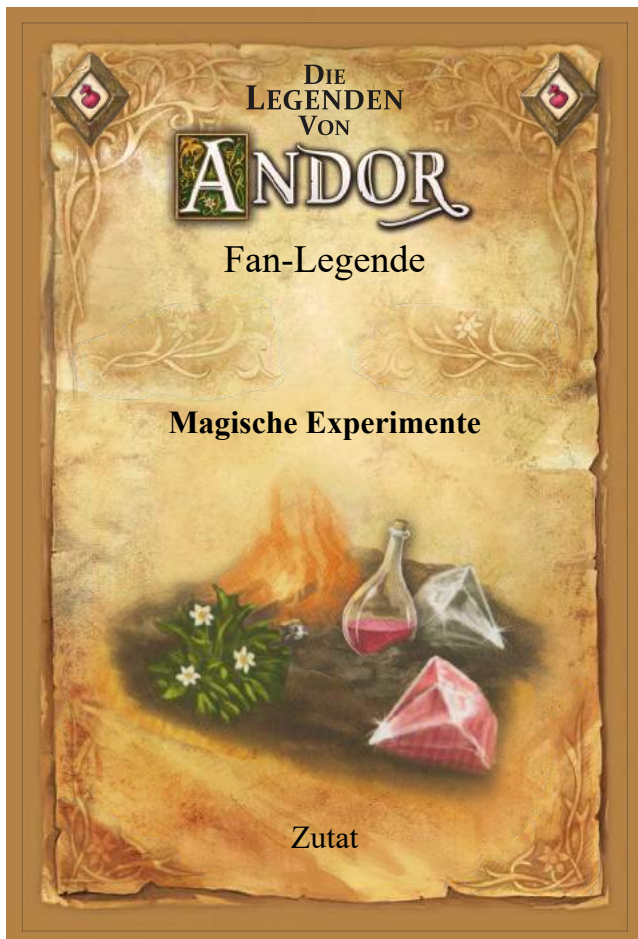
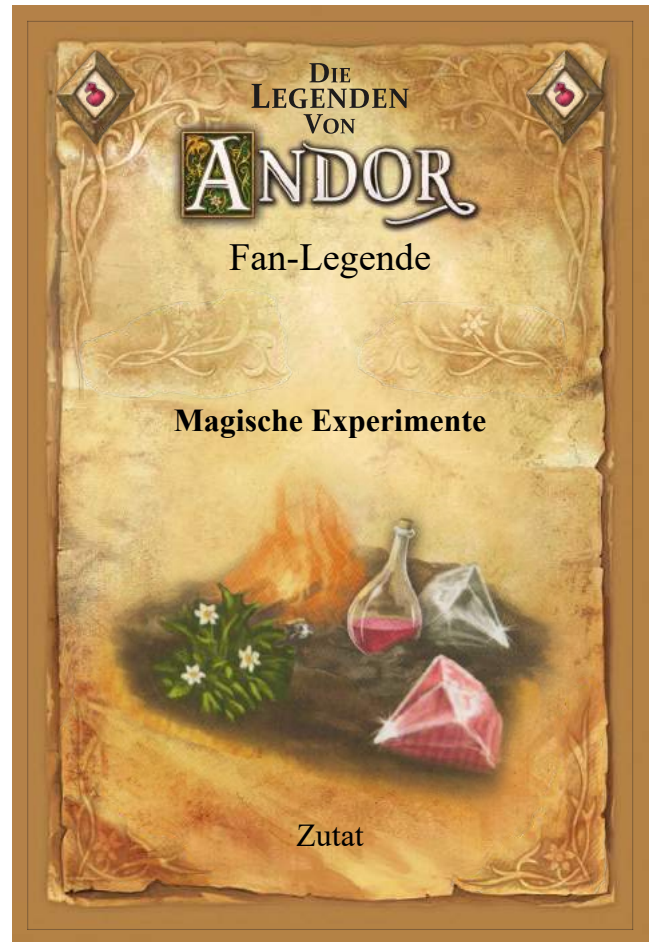
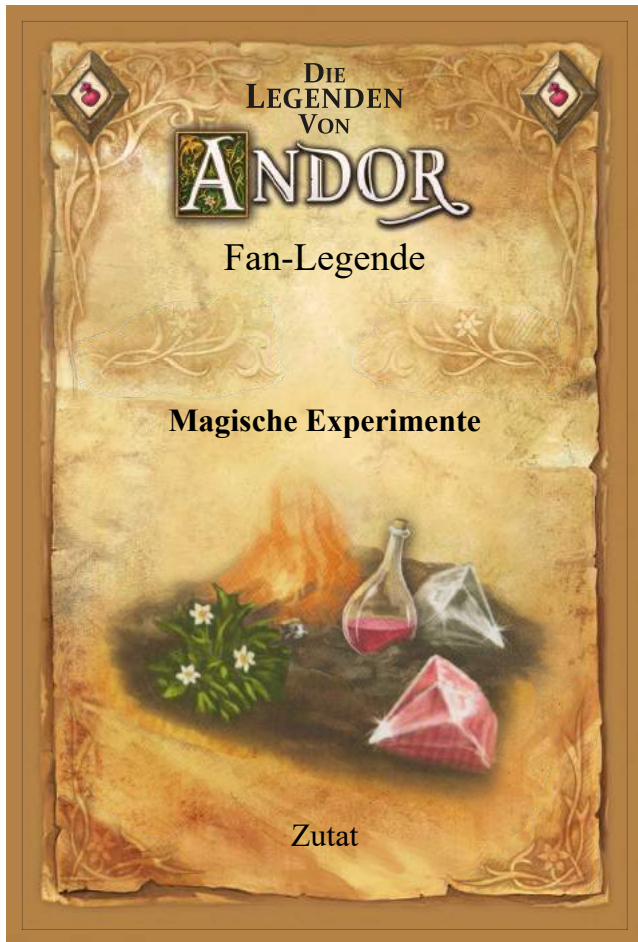
*Runen alter Zwergenhand,
fein graviert in bunten Stein,
sind verstreut im ganzen Land,
wertlos sind sie nur allein.*

Erwürfle die Positionen aller **6 verdeckten Runensteine**. Wenn du zwei **gleichfarbige** Runensteine trägst, kannst du beide vom kleinen Ablagefeld hoch in die Ablage für Gold zu verschieben. Drei verschiedenfarbige Runensteine geben wie gewohnt einen schwarzen Würfel, jedoch nur, wenn du sie noch auf deinen kleinen Ablagefeldern trägst. (Nicht in der Goldablage.)

Heilkräuter

*Ein Kraut, das neuen Willen bringt,
wächst hoch auf ferner Berge Spitzen.
Was zunächst unerreichbar klingt,
können nur Flügel dir stibitzen.*

Lege **drei Heilkräuter** verdeckt auf Feld **400**. Du kannst einen **Falken** einsetzen, um eines der Heilkräuter von Feld 400 zu bekommen. Stelle außerdem den **Flederfuchs** auf Feld **414**. Du kannst Flaps mit deiner Figur mitbewegen. Wann immer du deinen Tag auf dem Feld von Flaps beendest, erhältst du ein weiteres Heilkraut von Feld 400. Heilkräuter haben die übliche Funktion, werden jedoch wie Gold und Edelsteine transportiert (und können dementsprechend auch als Zutat verwendet werden).



Edelsteine

6

*Alte Brunnen, längst verborgen,
unter Schnee und Steppenland,
sind Heimat alter Wunschgeistsorgen.
Befreie sie mit deiner Hand,
denn wenn die Brunnen neu enthüllt,
so wird auch dir ein Wunsch erfüllt.*

Lege je einen **geleerten Brunnen** auf die Felder **412, 429, 435, und 448**. Wenn du auf dem Feld eines geleerten Brunnens stehst, kannst du **drei Willenspunkte** abgeben, um ihn auf die aufgefrischte Seite zu drehen. Wenn du auf dem Feld eines aufgefrischten Brunnens stehst, kannst du ihn vom Spielplan nehmen, um verdeckte **Edelsteine** zu ziehen, bis du den Wert **6** erreichst oder überschreitest. So erhaltene Edelsteine können auch eingesetzt werden, um Kreaturen abzulenken.

Gold

5

*Ein Goldschatz längst vergessener Zwerge,
am Fuß der schneebedeckten Berge,
wurde in Trollpranken gebracht,
und einzig von ihm selbst bewacht.*

Stelle einen **Felltroll** auf Feld **424** und lege **6 einzelne Gold** dazu. Der Felltroll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht, außer es liegt ein **Edelstein** benachbart. Das Gold kann nur eingesammelt werden, wenn der Felltroll nicht mehr auf Feld 424 steht.

Büffelblut

8

Ein viehisches Brüllen scholl über die Steppe. Alle wussten, was das hieß. Die Steppenbüffel verließen den Schutz ihrer wärmenden Herden und zogen wieder umher, auf der Suche nach frischem Blut und einer Herausforderung. Zu dieser Zeit machten sie vor nichts und niemandem Halt...

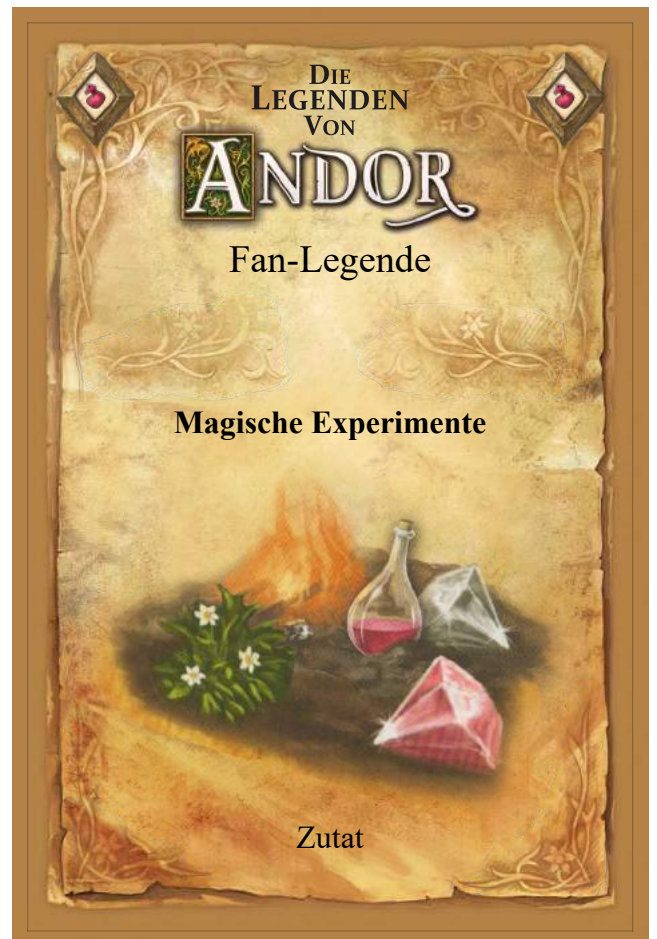
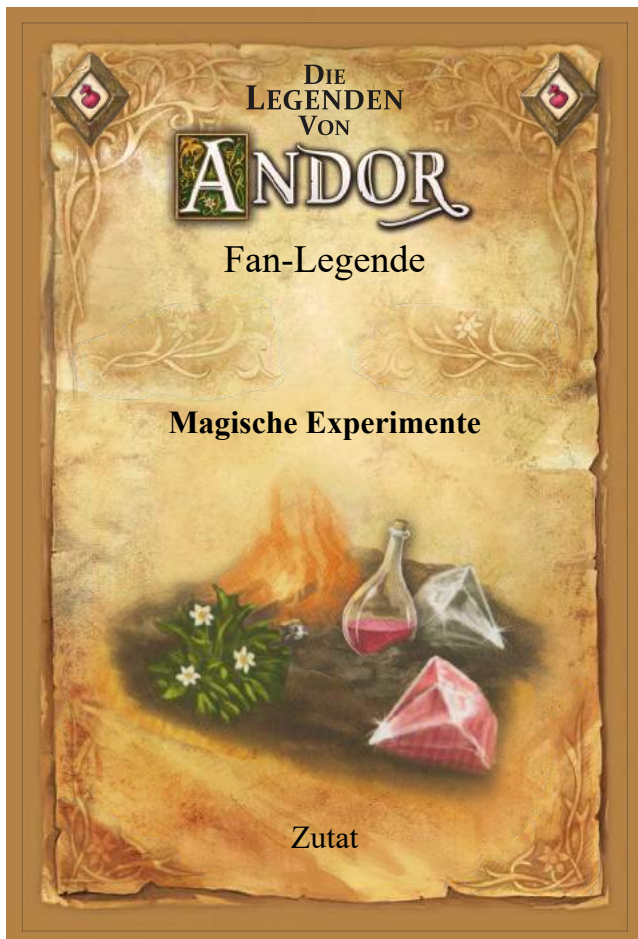
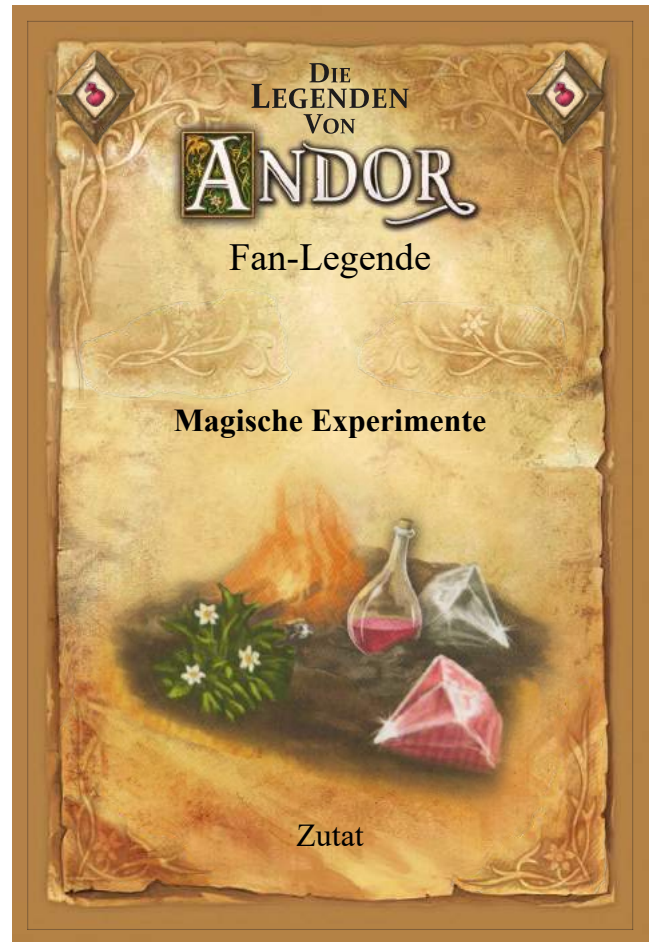
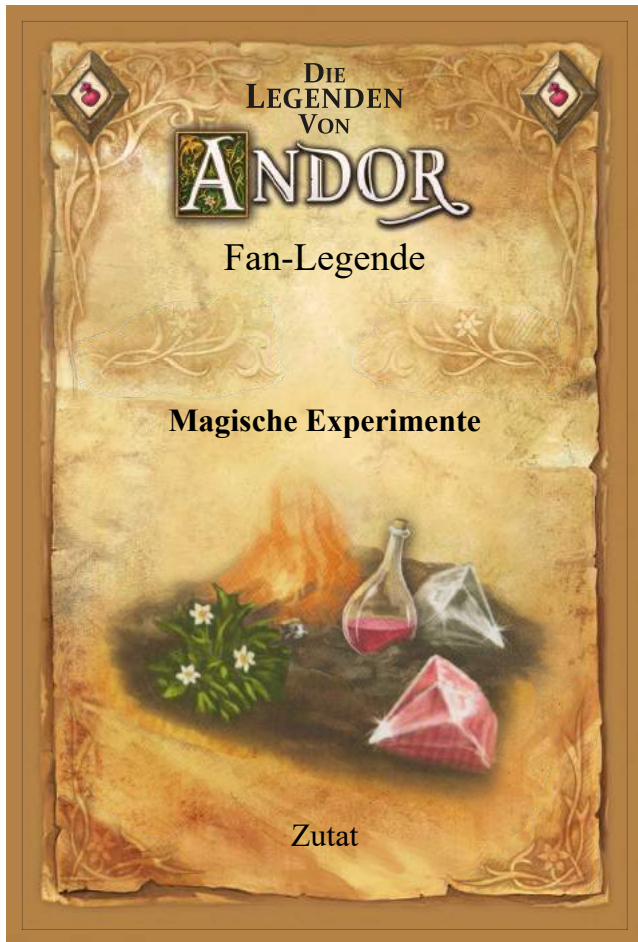
Stelle je einen **Steppenbüffel** auf die Felder **412, 417, 434 und 437**. Sie können sich mit anderen Kreaturen in einem Feld befinden und können **nicht** angegriffen werden. Wenn jedoch ein Steppenbüffel das Feld eines anderen **Steppenbüffels** oder eines **Felltrolls** betritt, kommt er ohne Belohnung oder Erzählerbewegung aus dem Spiel und es wird einmal **Büffelblut** (dargestellt durch einen Trank der Hexe) auf das Feld gelegt. Es kann eingesammelt und wie Gold transportiert werden, die üblichen Regeln für Tränke der Hexe gelten nicht. Erreicht ein Büffel Feld 401, wird er auf einen freien Schild gestellt oder die Legende ist verloren. Du kannst einen Steppenbüffel mit dir **mitbewegen**. Jedes Feld kostet dabei **einen Willenspunkt**.

Steppenumus

7

*Der allzu karge Steppengrund,
trägt Fruchtbarkeit, die man nicht sieht,
im Schnee sprießen schon Blumen bunt,
in diesem Wachstumskraftgebiet.*

Lege je ein verdecktes Geröllplättchen auf die Felder **403, 406, 413, 421, 426, 438, 447 und 452**. Wenn du auf dem Feld eines Geröllplättchens stehst, kannst du eine **Kampfunde** starten. **Nach** deinem Würfelwurf wird das Geröllplättchen aufgedeckt. Wenn dein Kampfwert mindestens dem Wert des Geröllplättchens entspricht, erhältst du es in deine Ablage für Gold, sonst kommt es **aus dem Spiel**. Die Geröllplättchen können **nicht** vorzeitig aufgedeckt werden.



Apfelnüsse (erfordert Material aus „Die letzte Hoffnung“)

*Im Westen, fast vom Licht vergessen,
lebt ein Volk, weder Mensch noch Zwerg,
die Nüsse, dich wie Äpfel essen;
spüre sie auf in ihrem Berg.*

Lege je ein verdecktes **Höhlenplättchen** auf die Felder **414, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 436, 438, 441** und **442**. Wenn du auf einem Feld mit einem Höhlenplättchen stehst, kannst du es für **eine Stunde** erkunden und aufdecken. Findest du eine **Apfelnuss**, einen **Agren** oder einen **Edelstein**, so erhältst du eine **Apfelnuss**. Findest du **Willenspunkte** oder den **Trinkschlauch**, so erhältst du das Entsprechende. Findest du einen **Höhlenwicht**, so **verlierst** du einen **Stärkepunkt**. Das Höhlenplättchen kommt danach in jedem Fall aus dem Spiel. Höhlenplättchen können **nicht** mit dem Fernrohr aufgedeckt werden.

Gefrorene Zeit

*Wenn Winterkälte Eis gebiert,
so kalt, dass selbst die Zeit gefriert,
wenn Stunden rasch zu Frost erstarren,
musst du nichts tun als auszuharren.*

Lege je einen **Eisblitz** an die Tagesleiste rechts neben die **Stunden 2 bis 9**, so dass sie jeweils zwischen dieser und der folgenden Stunde liegen. Wenn du deinen **Tag beendest**, erhältst du jeweils alle Eisblitze, die (auf beiden Seiten) neben deiner **aktuellen Stunde** liegen. Eisblitze werden wie Gold transportiert.

Perlmutter (erfordert Material aus „Die Reise in den Norden“)

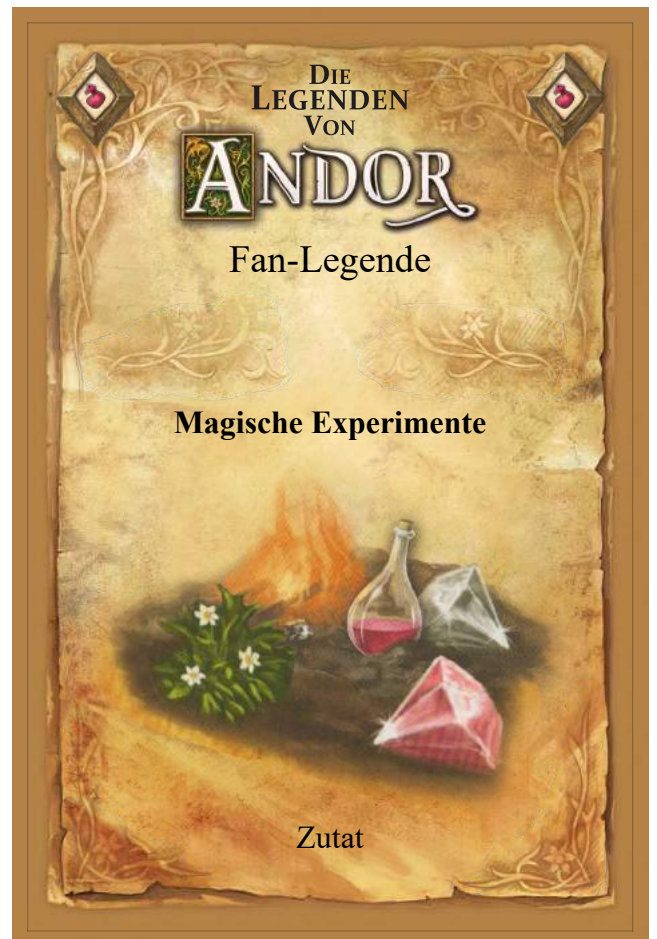
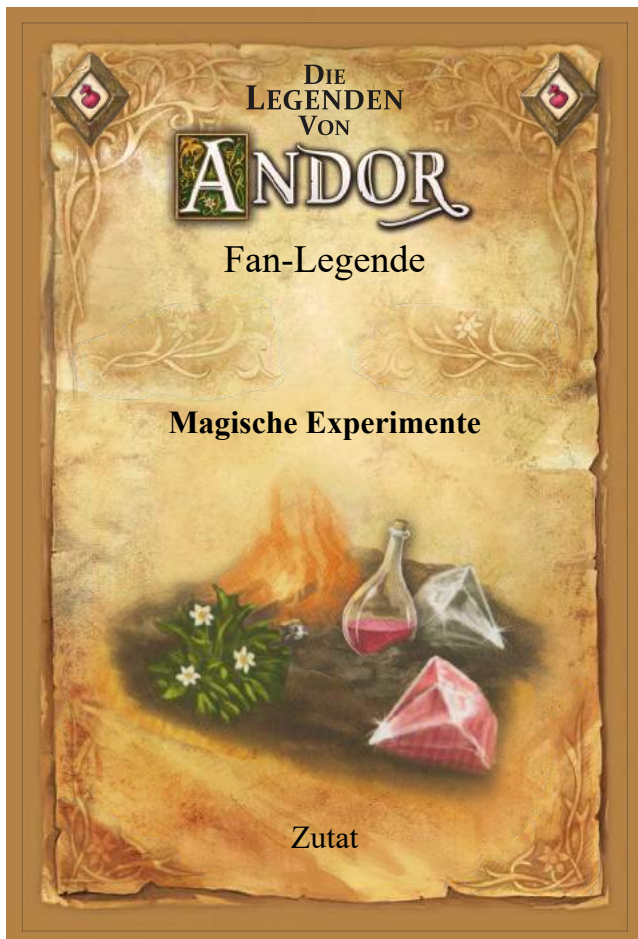
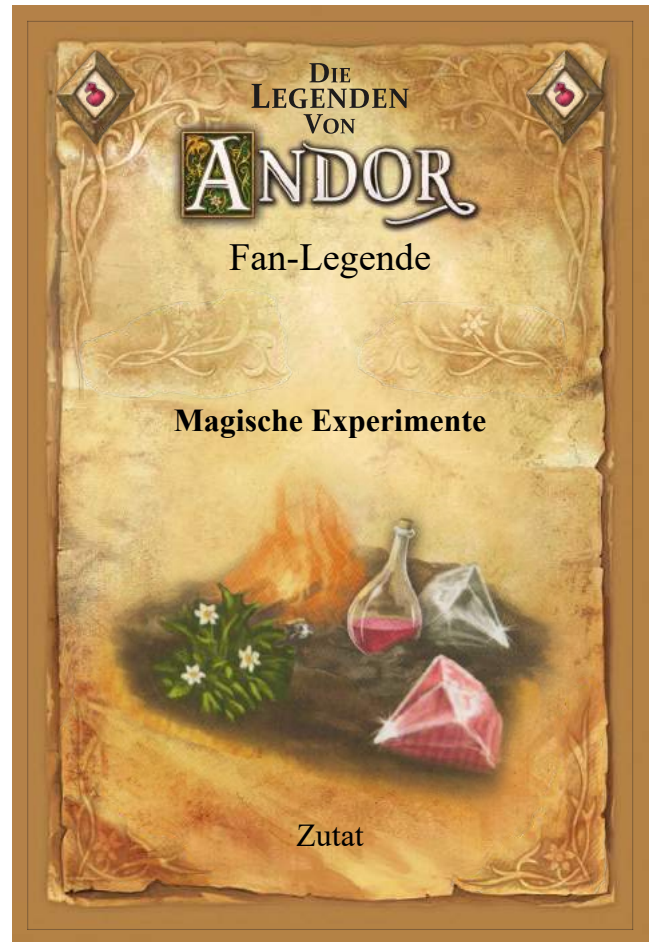
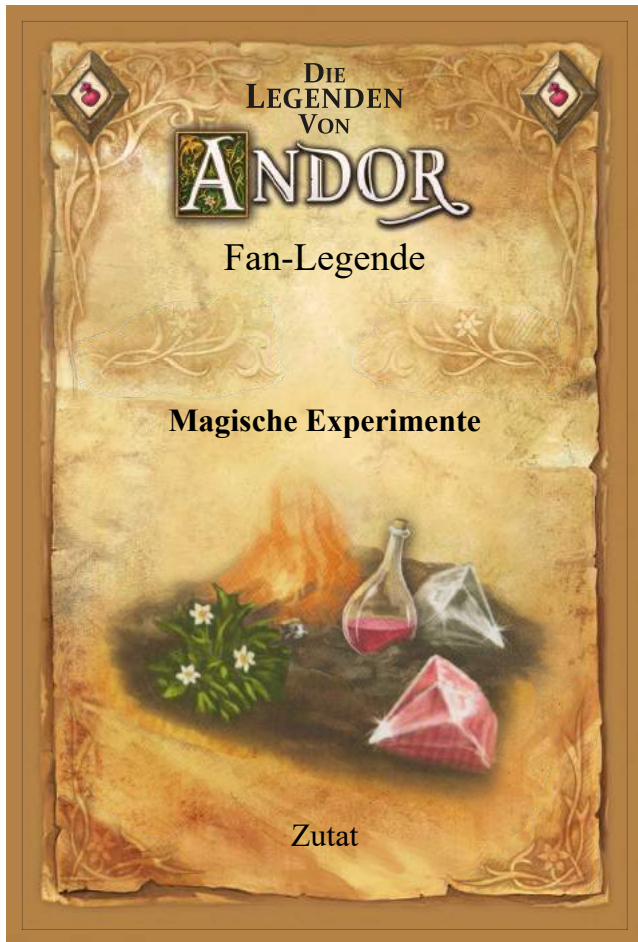
Eine Nixe hatte sich verliebt. Sehnsüchtig erwartete sie Barz an jedem Sonnenaufgang.

Würfle mit einem **roten Würfel**, addiere **460** und stelle die Nixe auf das entsprechende Feld. Wiederhole diesen Vorgang jeden Sonnenaufgang beim Symbol „Feuer erlöschen“. Wenn du bei Sonnenaufgang, wenn das „Wärmende Feuer“-Symbol ausgeführt wird, auf dem **Feld der Nixe** stehst, erhältst du eine **Muschel**. Die Zahl auf der Rückseite spielt keine Rolle. Wenn du die vierte Muschel erhalten hast, kommt die Nixe aus dem Spiel. **Wichtig:** Um die Muschel zu erhalten, musst du persönlich dort stehen. Es genügt ausnahmsweise nicht, wenn sich ein Iquar dort befindet.

Sternkräuter (erfordert Material aus „Die letzte Hoffnung“)

*Ein Kraut, mit Blüten wie die Sterne,
das in sich neue Hoffnung birgt,
wächst in der grauen Berge Ferne,
und hier, wo Feuerwärme wirkt.*

Lege je ein **ungepflücktes Sternkraut** auf die Felder **431** und **446**. Wenn bei Sonnenaufgang während des Symbols „Wärmende Feuer“ mindestens ein **ungepflücktes Sternkraut** und ein **brennendes Feuer** auf Feld 431 oder 446 liegen, wird je ein weiteres ungepflücktes Sternkraut auf das entsprechende Feld gelegt. Einmal eingesammelte Sternkräuter werden auf die gepflückte Seite gedreht und können nicht mehr eingepflanzt werden.



Waldpilze (erfordert Material aus „Der Sternenschild“)

*Unter dem tiefen Schnee begraben,
sind Pilze, die von selber kriechen,
um sie zu finden, musst du haben,
die Hilfe derer, die sie riechen,*

Erwürfle die Positionen von **drei Waldpilzen** und **drei Wölfen**. Die Wölfe können mitbewegt werden (auch mehrere auf einmal). Die Waldpilze können nur eingesammelt werden, wenn auch ein **Wolf** auf dem Feld steht. Der Wolf kommt dann aus dem Spiel.

Jeden Sonnenaufgang bei der Feltrittbewegung werden alle verbliebenen Pilze **neu eingewürfelt**.

Irrlichter (erfordert Material aus „Der Sternenschild“)

*Blaue Lichter, leuchtend hell,
die zu alten Schätzen weisen,
kannst du fangen, flink und schnell;
begleite sie auf ihren Reisen.*

Lege ein verdecktes **Irrlicht** (dargestellt durch ein Lichtplättchen) auf Feld **402**. Wenn du auf einem Feld mit Irrlicht stehst, kannst du es aufdecken und einsammeln. Addiere dann den Wert darauf zu seiner Feldzahl und lege ein **weiteres Irrlicht** auf dieses Feld. Wenn du das siebte und letzte Irrlicht einsammelst, lege anstatt eines neuen Irrlichts stattdessen den **Schlüssel** auf das nächste Feld. Auch der Schlüssel kann normal eingesammelt werden. Sowohl der Schlüssel als auch die Irrlichter werden wie Gold transportiert.

Rietgrasblüten (erfordert Material aus „Verschollene Legenden - Alte Geister“)

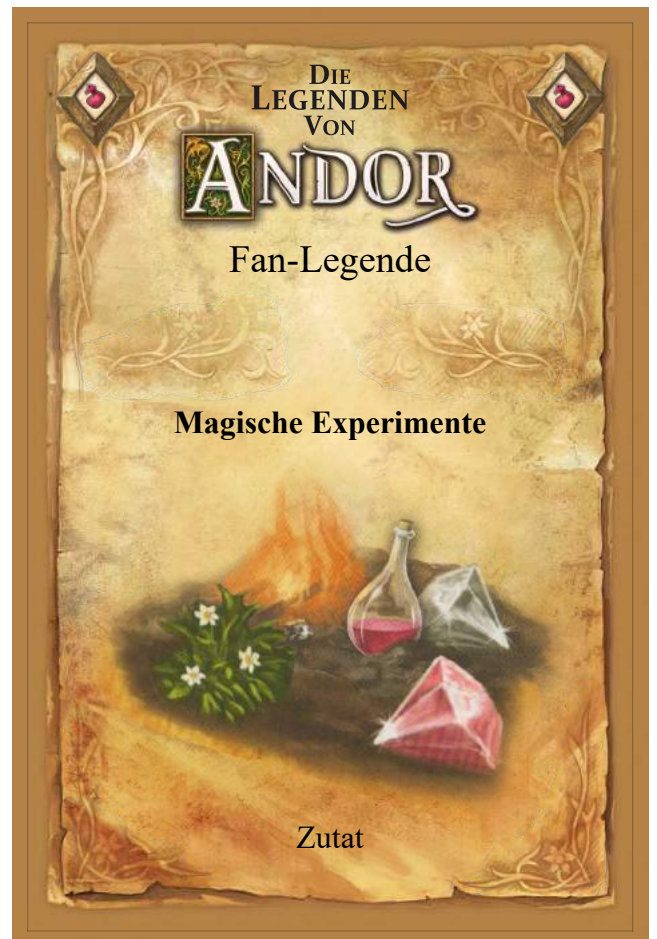
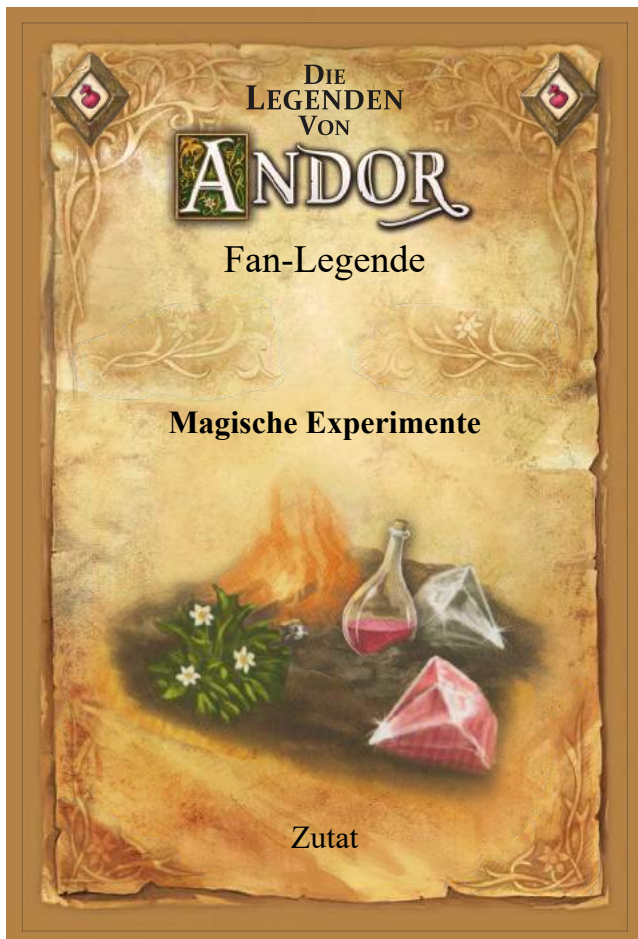
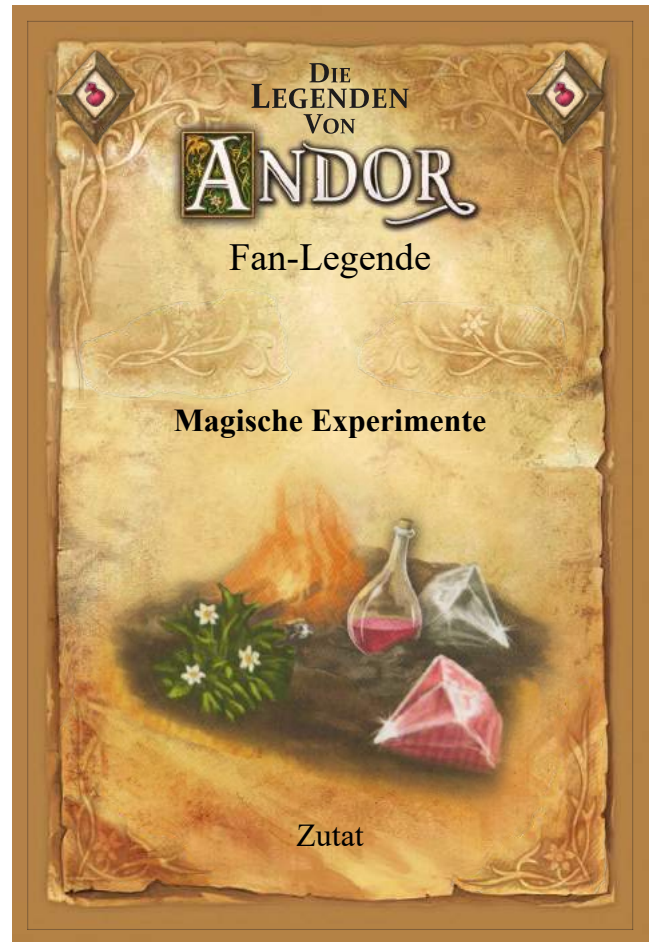
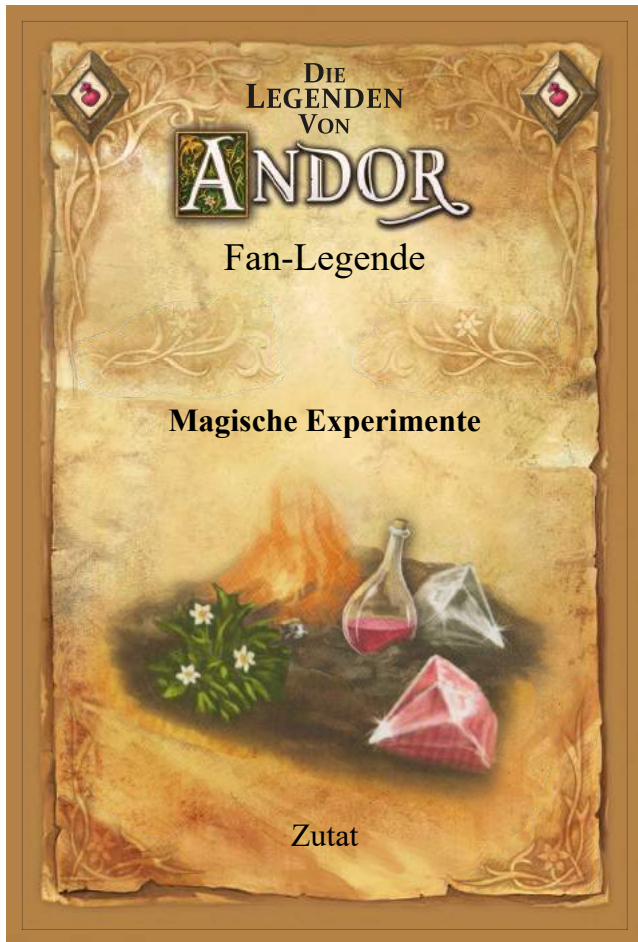
Die Grehon berichteten von einem seltsamen Flüchtling aus dem Westen: Ein Skral, angeblich von seiner Sippe verstoßen und von den Menschen jenseits des Gebirges gejagt. Er bat um Zuflucht im Austausch für sein Wissen über die Kräuter jenseits der Berge, von denen manche auch in der Steppe wuchsen. Ellin, die Schamanin der Yetohe, zog seine Bitte in Erwägung und wollte sich von seinen Fähigkeiten überzeugen. Ob Barz etwas von den Kräutern abbekäme, wenn er sich als Begleitung anbot?

Stelle **Shron** aus **Alte Geister** auf Feld **426**. Er zählt nicht als Kreatur. Wenn du ihn zu Feld **401** mitbewegst, ersetze seine Figur durch **Shron** aus **Die Ewige Kälte**. Er kann dann weiterhin mitbewegt werden, jedoch nicht auf das Boot. Erwürfle außerdem die Positionen von **5 Rietgrasblüten**. Sie können nur aufgenommen werden, wenn du mit **Shron** aus **Die Ewige Kälte** auf ihrem Feld stehst.

Barbarenbier (erfordert Material aus der „Bonus-Box“)

*Berausches braunes Barbarenbier bald
belieferter Barbaren barg Beachtliches, bedachte
Barz beklommen.*

Mische die **drei Humpen** mit dem Wert **3**, lege je einen verdeckt auf die Felder **401**, **425** und **460** und stelle je einen **Barbarenhauptling** dazu. Mische anschließend die verbliebenen 5 Humpen, lege je einen auf die Felder **403**, **415**, **422**, **424** und **445** und stelle je einen **Barbarenkrieger** dazu. Lege außerdem den **Schachtelboden der Bonusbox** bereit. Wenn du auf einem Feld mit einem Barbaren stehst, kannst du als freie Handlungsmöglichkeit mit ihm um sein Bier spielen. Würfle dann mit den **drei orangenen Würfeln** und lege den höchsten in das Feld x1, den zweithöchsten in das Feld x2 und den kleinsten in das Feld x3, jeweils auf das x. Anschließend darfst du nacheinander nach „**Gildas Met**“-Regeln (siehe Begleitheft Bonus-Box) alle deine 4 Heldenwürfel in die Box werfen. Decke jedoch vorher den **Humpen** auf; du musst mit der entsprechenden Einschränkung würfeln. Wenn dein Wert höher ist, erhältst du den Humpen (in die Ablage für Gold) und der Barbar kommt aus dem Spiel. Ist dein Wert geringer, kommt der Barbar mitsamt Humpen aus dem Spiel. Bei Gleichstand geschieht nichts und du kannst es erneut versuchen.



Mera-Steine (erfordert Material aus „Verschollene Legenden - Alte Geister“)

*Steine, die in einem matten
Licht den roten Mondstrahl spiegeln,
bringen dir der Erde Schatten,
wenn du's wagst, sie zu entsiegeln.*

Lege alle **Maasavi** auf die Felder, die der aufgedruckten Zahl plus 400 entsprechen. Wenn du ein Feld mit Maasavi **betrittst**, wird mit einem roten Würfel gewürfelt. Würfelst du eine der beiden Zahlen, so erhältst du einen beliebigen **Merastein** in die Ablage für Gold und Edelsteine. Würfelst du eine andere Zahl, erhältst du nur dann einen Merastein, wenn du die aufgedruckte „Belohnung“ **abgibst**. In jedem Fall kommt der Maasavi danach aus dem Spiel. Wenn du alle 5 Merasteine erhalten hast, kommen alle übrigen Maasavi aus dem Spiel.

Seeeisschollen (erfordert Material aus „Verschollene Legenden - Alte Geister“)

*Im Seewasser liegt große Macht,
zu festem Avaeis geronnen.
Bevor der Frühlingstau erwacht,
hast du sie für dich gewonnen?*

Lege je ein verdecktes **Eisplättchen** aus „Verschollene Legenden – Alte Geister“ auf die Felder **454, 456, 457, 458, 459, 461, 463** und **466** und decke sie auf. Nimm anschließend die drei Eisplättchen, die Gold, Rietgrasblüten oder einen Schatz der Tulgori erwähnen, aus dem Spiel. Du kannst Felder mit Eisplättchen ohne Einschränkung befahren. Wenn du (mit dem Boot) auf dem Feld eines Eisplättchens bist und die **Bedingung** darauf erfüllst, kannst du das Eisplättchen aufnehmen. Es wird wie Gold transportiert.

Drachenknochen (erfordert Material aus „Verschollene Legenden - Düstere Zeiten“)

*Drachen waren von Magie durchdrungene Wesen,
und auch wenn sie inzwischen alle ausgestorben
waren - sofern man den Gerüchten keinen Glauben
schenkte, nach denen weit im Südwesten ein
gigantischer Drache das Gebirge unsicher machte -
so waren selbst ihre Überreste begehrte Zutaten für
alle Alchemisten, Tränkebrauer und Scharlatane. So
begehrt, dass sie fast nicht zu finden waren. Doch in
letzter Zeit verdichteten sich die Hinweise, dass es
noch Knochen zu finden gab...*

Erwürfle die Positionen der **6 verdeckten Ortsplättchen**. Sie können nicht eingesammelt werden. Wenn du auf einem Feld mit Ortsplättchen stehst, wird es aufgedeckt. (Mit dem Fernrohr auch von angrenzenden Feldern.) Sobald je **zwei Ortsplättchen** aufgedeckt wurden, ziehe den Wert des kleineren vom größeren ab und addiere 400. Sind auf einem Ortsplättchen zwei Zahlen, zählt die höhere der beiden. Lege einen **Drachenknochen** auf dieses Feld. Die Ortsplättchen kommen dann beide aus dem Spiel.

Schatten (erfordert Material aus „Verschollene Legenden - Düstere Zeiten“)

*Wenn die Sonne schon verschwindet,
und der Himmel sich verdunkelt,
kann man, wo sich Schatten findet,
etwas fangen, wird gemunkelt.*

Erwürfle die Positionen der **8 Schattenplättchen**. Würfle erneut, falls auf dem Feld bereits ein Schattenplättchen liegt, dafür wird bei Seefeldern nicht erneut gewürfelt. Schattenplättchen können nur eingesammelt werden, während sich dein Zeitstein im **Überstundenbereich** befindet. Sie werden wie Gold transportiert.



2

Abgegebene Zutaten

= +

Eine gelungene Kombination. Reaktiv und reichhaltig. Daraus würde er viel machen können...

Soforteffekt: Keiner.

Erkenntnisse: 1

Dieses Resultat zählt als zwei Substanzen und kann zur Herstellung von insgesamt zwei Pulvern genutzt werden.

1

Abgegebene Zutaten

= +

Kaum hatte Barz die Mischung erhitzt, da schlugen ihm schon Flammen entgegen, glühend in allen Farben des Regenbogens, und umgaben ihn, ohne ihn zu verletzen...

Soforteffekt: Tausche jetzt für den Rest der Legende deine 4 Heldenwürfel gegen je einen violetten, blauen, grünen und gelben Würfel ein. Ersetze außerdem deinen Standfuß, deine Willenspunktescheibe, deinen Zeitstein und deinen Stärkepunktstein durch jeweils eine andere der vier Farben.

Erkenntnisse: 4

4

Abgegebene Zutaten

= +

Kaum hatte Barz die beiden Zutaten zusammengegeben, schon begannen sie, sich gegenseitig zu zersetzen. Nur einige Pulver trockenen Staubs blieben zurück. Barz war sich sicher, er könnte etwas daraus machen. Wenn er nur etwas mehr davon hätte...

Soforteffekt: Keiner.

Erkenntnisse: 2

Nur wenn du jetzt oder später zu einem beliebigen Zeitpunkt noch einmal dieselben Zutaten abgibst und auf diese Karte legst, kannst du dieses Resultat als Substanz verwenden.

3

Abgegebene Zutaten

= +

Ein blasser Dampf stieg aus dem Kessel, der mühelos durch das nasse Tuch drang, das Barz sich zum Schutz um den Mund gelegt hatte. Als er erwachte, war er plötzlich an einem ganz anderen Ort...

Soforteffekt: Erwürfle deine Position. Würfle außerdem mit einem rosanen Würfel und lege deinen Zeitstein auf die entsprechende Stunde.

Erkenntnisse: 4



6

Abgegebene Zutaten

=

+

Barz hatte bereits vermutet, dass diese beiden Zutaten interessant miteinander reagieren würden, dennoch überraschte ihn das Ergebnis. Ein wahre Kettenreaktion schien in Gang zu geraten...

Soforteffekt: Ziehe jetzt zwei weitere Resultat-Karten, führe beide Sofort-Effekte aus und erhalte für beide die Erkenntnisse. Mische die beiden anschließend zurück in den Stapel.

Erkenntnisse: 0

5

Abgegebene Zutaten

=

+

Ein bunter Schimmer legte sich über das Feuer, und Barz dachte unwillkürlich, dass Nabib dieser Anblick gefallen hätte. Kurz spürte er eine seltsame Verbindung, dann löste das Gefühl sich wieder. Die Mischung war spurlos verschwunden. Er hätte sich nicht ablenken lassen dürfen! Vermutlich ein Fehlschlag...

Soforteffekt: Ersetze Nabibs Figur für den Rest der Legende durch die Figur „Großer Steppenkrieger“. Er bringt jetzt 6 statt 2 Stärkepunkte, alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Erkenntnisse: 0

8

Abgegebene Zutaten

=

+

Benommen starrte Barz auf das brennende Feuer. Er hätte das Experiment durchgeführt, oder? Aber was war danach geschehen? Sein Gedächtnis schien gewisse Lücken aufzuweisen...

Soforteffekt: Du verlierst 3 Erkenntnisse. (Du kannst nicht weniger als 0 haben.)

Erkenntnisse: 0

7

Abgegebene Zutaten

=

+

Ganz wie Barz gehofft hatte, verbanden die beiden Zutaten sich zu einer klebrigen schwarzen Paste, die er gut als Basis für weitere Experimente nutzen konnte. So zähflüssig, wie sie war, wäre sie allerdings nur schwer zu handhaben.

Soforteffekt: Keiner.

Erkenntnisse: 2

Dieses Resultat kann nur als Substanz verwendet werden, wenn du zur Pulverherstellung mindestens 4 Stärkepunkte besitzt oder einen halben Trinkschlauch abgibst.



Abgegebene Zutaten

= +

So sehr er die beiden Zutaten auch zerkleinerte, vermischte, erhitzte, ... Sie wollten einfach nicht miteinander reagieren. Manchmal waren Experimente auch einfach ereignislos.

Soforteffekt: Keiner.

Erkenntnisse: 0

Abgegebene Zutaten

= +

Jede Flüssigkeit schien die Zutaten zu verlassen, und eine Wasserlache sammelte sich zu Barz' Füßen. Über dem Feuer war ein trockenes graues Pulver zurückgeblieben, in dem summende Macht lag.

Soforteffekt: Du erhältst einen halben Trinkschlauch. Alternativ darfst du einen halben Trinkschlauch auffüllen.

Erkenntnisse: 1

Abgegebene Zutaten

= +

Die Macht in den Zutaten schien zu verblassen, sobald sie einander berührten. Doch zugleich spürte Barz eine fremde Stärke in sich aufsteigen.

Soforteffekt: Du erhältst 2 Stärkekpunkte.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

= +

Die Hitze der Flammen schien direkt in die vermengten Zutaten gesogen zu werden. Das Feuer erlosch, und Reif kroch wie ein bleicher Schatten über die Asche. Doch in der Mischung spürte Barz noch immer die Kraft des Feuers lodern.

Soforteffekt: Drehe alle Feuer auf deinem Feld auf die gelöschte Seite.

Erkenntnisse: 2



Abgegebene Zutaten

= +

Seine Erfahrung mit Giften verriet Barz, dass er diese beißend riechende Paste lieber nicht in seinen Pulvern haben wollte. Aber vielleicht auf seinen Pfeilen?

Soforteffekt: In der nächsten Kampfrunde darfst du mit einem großen schwarzen Würfel würfeln anstatt mit deinen Heldenwürfeln.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

= +

Natürlich war Barz sich bewusst, dass seine Versuche nicht ganz ohne Risiko waren. Er trug Handschuhe und ein feuchtes Tuch vor dem Mund, doch die boten wenig Schutz vor der gewaltigen Explosion, die ihn wie eine Schneeflocke durch die Luft tanzen ließ.

Soforteffekt: Du fällst auf 0 Willenspunkte. (Mit den üblichen Folgen.)

Erkenntnisse: 4

Abgegebene Zutaten

= +

Ein benebelnder Duft stieg aus dem Kessel und verwirrte seine Sinne. Als Barz später wieder wacher wurde, war der Kessel leer, doch er fühlte sich erfrischt.

Soforteffekt: Würfle mit den 4 rosanen Würfeln und setze deine Willenspunkte auf die Summe der vier Zahlen, unabhängig davon, ob du vorher mehr oder weniger hattest.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

= +

Ein trockenes rotes Pulver entstand, das fast wie lebendig immer neue Muster bildete. Wenn Barz genau hinhörte, meinte er tausend wispernde Stimmen zu hören, die "Blut! Blut!" schrien. Also stach er sich in den Finger und gab einen Tropfen hinein. Da verstummte das Pulver zufrieden und hinterließ eine nützliche Substanz.

Soforteffekt: Du verlierst einen Willenspunkt.

Erkenntnisse: 2



Abgegebene Zutat

=

Die beiden Zutaten schienen sich weder verbinden noch vermischen zu wollen, also gab Barz schließlich auf und hatte bald zwei getrennte Häufchen. Dann wurde ihm bewusst, dass er einen davon auch so schon gut verwerten konnte.

Soforteffekt: Du erhältst eine der beiden eingesetzten Zutaten zurück. Da in deinem Protokoll die ursprüngliche Kombination nicht mehr auftaucht, darfst du sie noch einmal versuchen, wenn du die Zutaten besitzt.

Erkenntnisse: 1

Abgegebene Zutaten

=

+

Ein sanftes Licht glomm aus der Mischung, das nachließ, sobald Barz seine Aufmerksamkeit auf etwas anderes wandte. Also starrte er nur ins Licht, dachte an nichts sonst und vergaß die Zeit. Und zuletzt hatte er eine wunderschön schimmernde Flüssigkeit vor sich.

Soforteffekt: Verschiebe deinen Zeitstein zwei Stunden nach rechts (oder bis in Stunde 10). Für Überstunden musst du je einen Willenspunkt abgeben.

Erkenntnisse: 2

Abgegebene Zutaten

=

+

Eine zähe Flüssigkeit entstand, die sich gut als Basis weiterer Experimente eignete. Ein verlockender Geruch ging davon aus - ein Geruch, den nicht nur Barz mitbekam.

Soforteffekt: Stelle einen Wargor auf Feld 429. Wird er besiegt, geht der Erzähler kein Feld weiter.

Erkenntnisse: 2

Abgegebene Zutaten

=

+

Was war das? So wenig Barz sich auch von dieser Mischung erhofft hatte, scheinbar schlummerten ungeahnte Kräfte darin... Kräfte, die Barz schon allein durch seine Nähe zuteilwurden.

Soforteffekt: Du erhältst einen Stärkepunkt.

Erkenntnisse: 1



Abgegebene Zutaten

= +

Die Mischung glühte kurz auf und erlosch dann wieder. Enttäuscht beugte Barz sich über den Kessel, und in diesem Moment wurde seine Kraft aus ihm herausgesaugt und verblieb in der schwach leuchtenden Substanz.

Soforteffekt: Du verlierst einen Stärkepunkt.

Erkenntnisse: 2

Abgegebene Zutaten

= +

Das braune Pulver schien wertlos zu sein, bis Barz ein wenig davon in heißem Wasser auflöste. Schon allein der bittere Geruch vertrieb schlagartig jede Müdigkeit. Ob er das wohl noch weiter verfeinern konnte?

Soforteffekt: Du kannst diesen Tag erst in Stunde 10 beenden. Überstunden kosten dich heute keine Willenspunkte mehr.

Erkenntnisse: 1

Abgegebene Zutaten

= +

Die Zutaten verklumpten zu einem dunklen Stein. Was immer er berührte, wurde zu purem Gold. Bedauerlich, dass dieses Metall so schwer und weich war, dass man nichts Nützliches daraus machen konnte. Aber zumindest als Zutat eignete es sich. Und der Stein ließ sich bestimmt auch noch verbessern...

Soforteffekt: Du kannst jetzt beliebig viele Zutaten abgeben, um ebensoviele einzelne Gold zu erhalten.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

= +

Die schwarze Flüssigkeit schwebte von selbst empor und formte vor Barz ein schwarzes Pentagramm. Ein Loch riss auf und ein dunkler Tentakel voller gelber Augen schoss hervor und zischte um Haaresbreite an Barz vorbei. Dann schloss das Loch sich wieder, und der abgetrennte Tentakel fiel zuckend zu Boden. „Fehlschlag“, murmelte Barz. Aber zumindest der Tentakel sah interessant aus.

Soforteffekt: Du erhältst ein Sternchen als Zutat.

Erkenntnisse: 3



Abgegebene Zutaten

= +

Eine unscheinbare dunkle Flüssigkeit war das Ergebnis, die Barz trotz aller Versuche nicht näher bestimmen konnte. Da sie wohl zumindest nicht giftig war, probierte er schließlich einen Tropfen, und sein Körper veränderte sich... Hoffentlich nicht für immer.

Soforteffekt: Drehe deine Heldentafel auf die gegenüberliegende Seite und ersetze deine Figur durch die des anderen Geschlechts. Deine Willens- und Stärkekpunkte sowie Gegenstände bleiben erhalten.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

= +

Weißer Dampf stieg auf und hüllte Barz ein. Nicht einmal das Feuer sah er noch. Doch während der Nebel sich langsam wieder lichtete, sah er plötzlich dünne Strahlen aus Licht, die sich zu einem hellen Strom vereinigten. Die Magie dieser Welt öffnete ihm unerwartet den Weg zu fernen Orten.

Soforteffekt: Du darfst dich jetzt auf ein beliebiges Feld versetzen, dessen Feldzahl die gleiche Quersumme wie dein aktuelles Feld hat.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

= +

Welche Macht auch immer die Zutaten einst besessen haben mochten, in Kombination war nichts mehr davon übrig. Nur ein dunkler Brei blieb zurück, dem keine alchemistischen Eigenschaften mehr innewohnten. Aber zumindest roch er lecker..

Soforteffekt: Du erhältst 5 Willenspunkte.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

= +

Ein türkis schimmerndes Pulver blieb zurück, und als Barz es aufmerksam betrachtete, stiegen plötzlich Bilder vor ihm auf. Er sah ein Feuer in einem geviertelten Kreis. Eine gehörnte Eisskulptur, eine zwergische Rune und einen brennenden Vogel. Und die Spiegelung eines roten Mondes im Wasser, durchbohrt von einem blau glühenden Schwert.

Soforteffekt: Keiner.

Erkenntnisse: 5

Diese Substanz kann nur für das Vorsehungspulver verwendet werden.





Abgegebene Zutaten

= +

Trockenes, glitzerndes Pulver war das Ergebnis des Experiments. Zu unbeständig für weitere Versuche, aber als es mit Feuer in Berührung kam, färbten die Flammen sich grün, und darin konnte Barz undeutlich ein fernes Feuer ausmachen.

Soforteffekt: Du kannst dich jetzt auf das Feld eines beliebigen Feuerplättchens stellen. Drehe es dann auf die brennende Seite.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

= +

Eine silbrige Flüssigkeit brodelte über dem Feuer, bis ihre Oberfläche sich schlagartig glättete. Wie in einem runden Spiegel sah Barz sein eigenes Gesicht - doch war es das wirklich? Die Haut war seltsam grau, die Augen schwarz und leer. Dann lächelte das Dunkle Spiegelbild ein gefühlloses Lächeln, und ein Sog zog ihn in den Spiegel - bis er den Kessel mit einem Schaudern umstieß.

Soforteffekt: Ziehe deine aktuellen Willenspunkte von 21 ab, und setze deine Willenspunktescheibe auf das Ergebnis.

Erkenntnisse: 4

Abgegebene Zutaten

= +

Ein grün schimmerndes Pulver blieb zurück. Schon als Barz seine Hand danach ausstrecken, spürte er eine Taubheit im Arm, die sich rasch seines gesamten Körpers bemächtigte. Seine Beine gaben nach, doch am Boden liegend überlegte Barz bereits, wie er dieses Pulver nutzen könnte.

Soforteffekt: Du kannst in deiner nächsten Aktion heute nur passen oder den Tag beenden.

Erkenntnisse: 2

Diese Substanz kann nur für das Bannpulver verwendet werden.

Abgegebene Zutaten

= +

Ein blau schimmerndes Pulver blieb zurück. Behutsam füllte Barz es um, doch als ein Körnchen auf seinem Handschuh landete, durchzuckte ihn plötzliche Schwäche. Ob er das wohl für sich nutzen könnte?

Soforteffekt: Du verlierst 3 Willenspunkte.

Erkenntnisse: 2

Diese Substanz kann nur für das Schwächungspulver verwendet werden.



Abgegebene Zutaten

=

+

Kaum kamen die beiden Zutaten in Kontakt, da begannen sie auch schon zu verbrennen. Doch war dies kein gewöhnliches Feuer. Die Flammen und die glühende Asche in der ganzen Steppe schienen sich nach den Funken dieses Feuers zu richten.

Soforteffekt: Du kannst jetzt jedes Feuer auf dem Spielplan unabhängig voneinander auf die brennende oder erloschene Seite drehen.

Erkenntnisse: 3

Abgegebene Zutaten

=

+

Ein gelb schimmerndes Pulver blieb zurück, welches plötzlich einen starken Sog auf Barz entfaltete. Oder vielmehr: Auf seine Kleidung und Beutel. Ehe er es sich versah, war etwas darin verschwunden, und stattdessen lag wie zum Ausgleich ein prall gefüllter Trinkschlauch neben dem Feuer. Wenn er das Ganze doch nur kontrollieren könnte...

Soforteffekt: Du erhältst einen vollen Trinkschlauch und verlierst, sofern du eine besitzt, eine beliebige Zutat außer eine Geheimzutat.

Erkenntnisse: 2 Diese Substanz kann nur für das Umwandlungspulver verwendet werden.

