

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen



Diese Legende besteht aus 12 Karten:
O1, O2, O3, O4, O5, U1, U2, U3, Z, Das
Ritual, Die Magischen Waffen, Das Ende
naht

Weit im Norden des Hadriscen Meeres lag die Insel Hadria. Die Mächte des Meeres brachten Stürme, die eisig an den Felsen nagten, Schnee der sich über das Land legte und Winde, deren Stärke alles mit sich riss. Auf dieser Insel lebten die Zauberer der Feste von Yra. Eines Tages verließen die wissbegierigsten von ihnen den Pfad der Zauberei, der die innere Kraft eines jeden Dinges und Lebewesens lenkt und verstärkt. Sie entdeckten die Dunkle Magie. Unter ihnen war auch Orweyn, der Mächtigste unter allen Zauberern. Er war beseelt von der Idee das Land vom Winter zu befreien und die Mächte des Meeres zu bändigen. In den Nächten, die Orweyn über den Schriften gebeugt dasaß, ersann er einen Plan. Magische Waffen sollten geschmiedet werden, die einen Menschen in die Lage versetzen, sich gegen die Mächte des Meeres aufzulehnen und sie zu besiegen. Orweyn selbst war wissbegierig, aber kein kampferfahrener Krieger. Doch eines Tages sollte ihm das Schicksal diesen Krieger bringen. Ein großes Schiff erreichte die Küste von Hadria. Es war die Tambur und ihr Kapitän war der stolze Meereskönig Varatan. Sein Kommen löste einen Tumult aus, denn er brachte Weizen, Roggen und andere Nahrungsmittel mit. Nachdem sie gegessen und warmen Met getrunken hatten, begann Orweyn von seinem Plan, die Mächte des Meeres zu besiegen und den Winter für immer zu vertreiben, zu erzählen. Varatans Augen leuchteten, als er von den magischen Waffen hörte, die Orweyn schmieden wollte. Er kehrte zurück nach Klippenwacht, um eine Flotte auszuheben, während seine Seeleute die Vorräte in Hadria verteilten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen



Diese Chronik spielt auf der **Rückseite** des Nordspielplans. Ein Spieler muss **Orweyn** (Dunkler Liphardus) spielen; er hat die Fähigkeit, die auf der Heldentafel steht. (Es darf stattdessen auch der gewöhnliche Liphardus verwendet werden.)

Führt als erstes die **Startanweisungen** für Legende 10 mit folgenden Ausnahmen aus: Ihr benötigt keine Federplättchen und kein Holz, kein Eisen und kein Tarensymbol. Benutzt die Legendenkarten dieser Chronik anstatt denen von Legende 10. Die Taren, Merrik, Grenolin, Qurun, den Sturmschild und die Karten Feuerzauber und Turmzauber benötigt ihr nicht. Ihr braucht nur einen Runenstein (Farbe egal) und nur einen Trank der Hexe, dafür **alle Pergamente**. Statt der Brunnen aus dem Grundspiel werden die **Nordbrunnen** verwendet. Legt jetzt folgendes **Material** neben dem Spielplan bereit:

- ein Fernrohr, Gegenstand Gift, zwei Edelsteine mit dem Wert 4, die Legendenkarten „Das Ritual“, „Die Magischen Waffen“ und „Das Ende naht“
- verdeckt und gemischt: 10 Nordkreaturenplättchen, 5 Wrackplättchen, 4 Muscheln.

Weitere Vorbereitungen: Legt Sternchen auf die Buchstaben U und Z der Legendeneiste. Legt die Legendenkarte „Das Ende naht“ mit dem Pfeil an Z. Erwürfelt anschließend mit einem **schwarzen Würfel** die Positionen des **Tranks der Hexe**, des **Gifts** und des **Fernrohrs** und mit einem **roten Würfel** die Positionen der drei verdeckten **Gaben des Nordens**. Auf jedem dieser Meeresfelder darf dabei nur ein Gegenstand liegen. Auf die restlichen vier Felder kommt je **ein Gold**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen



Legt je ein **Nordkreaturenplättchen** auf die Felder **P, Q, R, T, U, V** und **X** der Legendenleiste. Stellt das **Schiff** auf das Meeresfeld mit dem Steg an Feld **131**. Orweyn beginnt auf Feld **144**, alle anderen Helden auf Feld **131**. Legt **3 Fässer** auf Feld **131**.

Aufgabe 1:

Ihr müsst je ein Fass zu den Feldern **135, 144** und **148** bringen. Ein Held mit einem Fass muss für jedes Feld, das er geht, so viele Willenspunkte **abgeben**, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Ein Held darf sich nie durch eine Bewegung mit einem Fass auf 0 Willenspunkte bringen. *Tipp: Ein Held muss keine Willenspunkte abgeben, wenn er durch Eis ein oder mehrere Felder weiter geht. Auch Schiffsbewegung mit Fässern kostet keine Willenspunkte. (Sehr wohl aber der Schritt an und von Bord.)*

Legt je ein **Sternchen** auf das Schneefall- und das Brunnensymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Das Sternchen auf dem Schneefallsymbol symbolisiert, dass der Schneefall anders ausgeführt wird als normalerweise. Bereits ausgeführte Schneepplättchen kommen **nicht** aus dem Spiel, sondern werden offen in einen Extravorrat **zurückgelegt**. Sobald die verdeckten Schneepplättchen nicht mehr ausreichen, werden die aufgedeckten Schneepplättchen umgedreht und mit den übrigen verdeckten Schneepplättchen **zusammengemischt**. Ab dem fünften Mal, wenn ein Ewiges Feuer aktiviert wird, wird ein beliebiges Ewiges Feuer dorthin versetzt.

Wichtig: Die Schneepplättchen, die ein **Portal** zeigen, kommen nach dem ersten Aufdecken ganz **aus dem Spiel**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen



Das zweite Sternchen symbolisiert das **Wracksymbol**. Bevor die Brunnen aufgefrischt werden, werden jeden Morgen alle **Wrackplättchen**, die auf dem Spielplan liegen, umgedreht und ausgeführt. Ein Nerax von 6 erscheint auf I, von 8 auf II, usw.

Orweyn indessen musste die Obersten Zauberer von seinem waghalsigen Plan überzeugen. Sie verlangten Beweise, dass er die Magie des Landes tatsächlich verstanden hatte. Denn mit den Mächten des Meeres legten sich nur die Mutigsten an - zumal einige der abergläubischeren Zauberer auch hinter den plötzlich auftauchenden Kreaturen ihr Werk vermuteten.

Legt den **Markierungsring** auf das Erzählersymbol des Sonnenaufgang-Feldes und je ein **Portal** auf die Felder **125** und **146**. Die Portale haben **nicht** die normale Funktion. Legt ein Sternchen zu dem Portal auf Feld **125**. Stellt je einen **Gor** zu den **Portalen**. Jedes Mal, wenn am neuen Tag der Erzähler ein Feld weiter rückt oder ein Gor durch ein Kreaturenplättchen erscheint, wird ein **Gor** auf das **Portal** gestellt, auf dem das Sternchen liegt. Anschließend wird das **Sternchen** zu dem Portal auf der nächsthöheren Feldzahl gelegt. Wenn es kein Portal auf einem Feld mit einer höheren Feldzahl gibt, wird das Sternchen zum Portal auf der niedrigsten Feldzahl gelegt.

Immer, wenn ein Schneepplättchen mit einem **Ewigen Feuer** aktiviert wurde, erhält der Held, der es aktiviert hat, zusätzlich ein **Pergament**. (Es sei denn, es ist keines mehr im Vorrat.) Sollte er keinen Platz auf der Heldentafel mehr frei haben, wird das Pergament auf sein Feld gelegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O5. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen



Stellt die Figur **Zauberer des Feuers** auf Feld **139** und legt einen **Runenstein** dazu. Der Runenstein hat dieselbe Funktion wie im Grundspiel drei unterschiedliche. Stellt je einen der **Zauberer des Turms** auf die Felder **143**, **152** und **156** und legt zum Zauberer auf Feld **143** das **Hadrise Stundenglas**, zum Zauberer auf Feld **152** zwei **Edelsteine** mit dem Wert **4** und zum Zauberer auf Feld **156** alle drei **Heilkräuter**. Mit den Edelsteinen kann für ihren Wert in Gold eingekauft werden. Die Gegenstände bei den Zauberern können noch **nicht** aufgenommen werden.

Aufgabe 2:

Ihr müsst bei zwei Spielern je **2**, bei drei Spielern je **3** und bei vier Spielern je **4 Pergamente** zu **drei** der vier Zauberer bringen. Wenn die benötigte Anzahl Pergamente bei einem Zauberer abgegeben wurde, kommen der Zauberer und die abgegebenen Pergamente zurück in den Vorrat und die Belohnung kann aufgenommen werden. Wenn **drei** der vier Zauberer überzeugt wurden, lest die Karte „**Das Ritual**“.

Mit dem Fernrohr **dürfen** in dieser Chronik Schneepfättchen aufgedeckt werden.

Rüstet das **Schiff** aus: Wählt bei zwei Helden **alle drei**, bei drei Helden **zwei**, bei vier Helden **einen** beliebigen und bei mehr als vier Helden gar keinen **Ausbau** aus.

Orweyn hat bei 2-4 Spielern **vier** und bei 5 und 6 Spielern **sechs Stärkekpunkte**. Alle anderen Helden starten mit **2 Stärkekpunkten**. Zwei Stärkekpunkte werden auf die Gruppe verteilt. Führt jetzt das Ereignis **Schneefall** aus. **Zauberer** werden **nie** eingeschnitten. **Orweyn** beginnt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen



Einige der Portale, die Kreaturen von weit entfernten Gestaden nach Hadria brachten, erloschen schlagartig. Eingeschüchtert kamen nur noch die Mutigsten nach.

Ihr dürft jetzt bei 2 Spielern bis zu **fünf**, bei 3 Spielern bis zu **vier** und bei 4 oder mehr Spielern bis zu **drei** beliebige **Portale** vom Spielplan **entfernen**. Entfernt jetzt den Markierungsring vom Erzählersymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Ab jetzt tauchen bei **Sonnenaufgang keine Gors** mehr bei den **Portalen** auf, sondern nur noch durch die **Kreaturenplättchen**. Sollte ein Gor durch ein Kreaturenplättchen auftauchen, wenn kein Portal auf dem Spielfeld ist, wird der entsprechende Gor **nicht** aufgestellt.

Doch es kam kein Jubel auf, denn stattdessen erhob sich aus den grauen Wellen plötzlich ein gewaltiger Seeriese, der wie unter einem Zauberbann zu Hadrias Hauptstadt marschierte. Er musste aufgehalten werden, bevor er Nordgard erreichte!

Stellt den **Seeriesen** auf das Meeresfeld mit der Feder direkt nördlich der **Windrose**. Legt den **Markierungsring** über den Erzähler. Ab jetzt wird jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, der Seeriese ein Seefeld nach Norden bewegt. Sobald er nicht mehr im Wasser weiter kann, geht er an Land. Ab dann geht der Seeriese entlang der Pfeile. Erreicht er Feld **138**, kommt der **Brunnen** aus dem Spiel. Wenn er **Nordgard** erreicht, ist die Chronik sofort **verloren**. Solange der Seeriese im **Wasser** ist, wird bei Sonnenaufgang **Ruhm** für eine Kreatur mehr abgezogen, ist er an **Land**, wird **Ruhm** für zwei Kreaturen mehr abgezogen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte U2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen

U₂

Ein Zauberer hatte in den alten Schriften Yras schon von den Seeriesen gelesen und wusste, dass man sie mit magischen Muscheln zähmen konnte. Und dieser Seerese trug die Fragmente einer solchen Muschel bei sich. Um diese Muscheln zu erlangen, würden Orweyn und seine Gefährten gegen den Seeriesen kämpfen müssen.

Legt alle vier **Muscheln** verdeckt zum Seeriesen. Er bewegt sie mit sich. Um eine Muschel aufzunehmen, muss der Seerese **bekämpft** werden. Wurde sein Kampfwert übertroffen, darf eine Muschel gezogen werden. Diese Muschel muss zu Feld **144** gebracht werden und wird erst dort umgedreht. Erst wenn das geschehen ist, darf der Seerese erneut angegriffen werden. Beim Kampf um die erste Muschel hat der Seerese **8 Stärkekpunkte** und würfelt mit 1 schwarzen Würfel, bei der zweiten Muschel hat der Seerese **12 Stärkekpunkte** und würfelt mit 2 schwarzen Würfel, bei der dritten Muschel hat er **18 Stärkekpunkte** und 3 schwarze Würfel und bei der vierten Muschel hat er **24 Stärkekpunkte** und 4 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Der Streifenmarder und der Nixenstaub können nicht gegen den Seeriesen angewendet werden. Er wird nicht vom Schwarzen Herold o.ä. unterstützt. Für jede umgedrehte Muschel erhalten die Helden zwei zusätzliche **Ruhm** Belohnung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte U3. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen

U₃

Aufgabe 3:

Zählt den Seeriesen! Dafür sind die **Zahlen** auf den Muscheln von Bedeutung. Die Zahlen auf den umgedrehten Muscheln werden **addiert** und der Seerese ist gezähmt, wenn dabei folgende Summe erreicht oder überschritten wurde: Bei zwei Spielern 1, bei drei Spielern 2, bei vier Spielern 3, bei fünf Spielern 4 und bei sechs Spielern 5.

Wenn der Seerese gezähmt wurde, wird der Markierungsring vom Erzähler genommen und der Seerese wird auf die **Seerose** gestellt. Ab diesem Zeitpunkt kostet er **kein Ruhm** mehr. Er kann für eine Stunde 4 Meeresfelder weit bewegt werden. Er kann keine Landfelder betreten. Wenn eine Kreatur auf dem Feld des Seeriesen oder benachbart dazu steht (auch auf Landfeldern), würfeln die Helden im Kampf mit 2 schwarzen Würfeln zusätzlich. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Orweyn darf die Würfel des gezähmten Seeriesen **nicht** mehr umdrehen.

Sobald der Seerese gezähmt wurde, die Fässer auf ihren Zielfeldern sind und die Magischen Waffen errungen wurden, bevor die Karte „**Das Ende naht**“ ausgelöst wurde, kommt die Karte stattdessen aus dem Spiel, der Erzähler wird auf Feld **Z** der Legendenleiste vorgerückt und die Chronik nahm ein **gutes** Ende.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen



Diese Chronik nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... jetzt je ein Fass auf den Feldern 135, 144 und 148
liegt und ...
... der Seeriese gezähmt wurde und ...
... die Magischen Waffen errungen wurden und ...
... sofern die Karte „Das Ende naht“ ausgelöst wurde,
höchstens 3 Kreaturen auf dem Spielfeld stehen.

Die Magischen Waffen waren geschmiedet worden und die Bedrohung durch den Seeriesen gebannt. An einem klaren Frühlingsmorgen kehrte Varatan nach Hadria zurück und reiste mit den Magischen Waffen und seinen Getreuen nach Süden, um die Mächte des Meeres zu besiegen. Orweyn jedoch blieb mit einer unguten Ahnung in Hadria zurück...

Wollt ihr die Chronik noch einmal spielen? Hier sind einige Möglichkeiten sie schwerer oder einfacher zu gestalten:
+Nehmt die Muschel mit der Null von Anfang an aus dem Spiel.
+Legt keine Kreaturenplättchen auf die Felder Q und U.
+Orweyn erhält am Anfang ein Fernrohr und/oder einen Falken.
-Die Karte „Das Ende naht“ kommt nicht ins Spiel.
-Legt zu Beginn Kreaturenplättchen auf die Felder S, W und Y.
-Das Schiff beginnt mit einem Ausbau weniger.
-Verwendet nicht die Nordbrunnen.

Diese Chronik nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... jetzt nicht je ein Fass auf den Feldern 135, 144 und
148 liegt oder ...
... der Seeriese nicht gezähmt wurde oder ...
... die Magischen Waffen nicht errungen wurden oder ...
... jetzt mehr als 3 Kreaturen auf dem Spielfeld stehen,
obwohl die Karte „Das Ende naht“ ausgelöst wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Orweyns Vermächtnis
Teil 1: Die Magischen Waffen



Das Ritual

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn
der **dritte** Zauberer überzeugt wurde

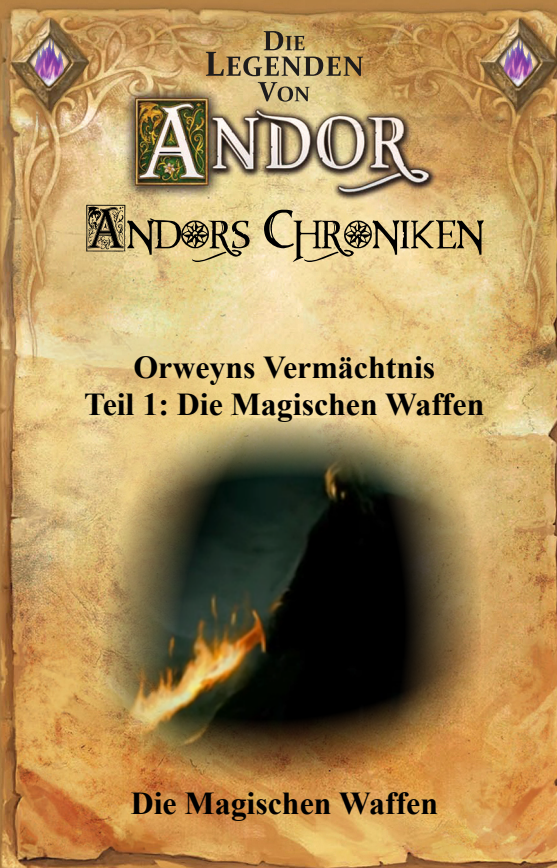
Es war so weit. Orweyn hatte die Mehrheit der Zauberer überzeugen können. Nun musste er die Magischen Waffen noch schmieden. Dazu musste er in die mystische Unterwelt Hadrias hinabsteigen und einige gefährliche Rituale durchführen und Zauber wirken. Die Zauberer unterstützten ihn dabei so gut sie konnten.

Nehmt jetzt den vierten Zauberer und dessen Belohnung vom Spielplan. Nehmt außerdem alle Pergamente aus dem Spiel. Stellt anschließend je einen **Zauberer** auf die Felder mit dem **Winterwürfel**. Orweyn muss einen Zauberer besuchen, um dort in die Unterwelt zu steigen.

Wenn **Orweyn** bei einem Zauberer steht, kann er als Aktion **eine Stunde** ausgeben und dann mit dem Winterwürfel würfeln. Würfelt er die Zahl, die mit seinem aktuellen Feld übereinstimmt, so wurde das Ritual erfolgreich ausgeführt. Wenn er eine andere Zahl würfelt, kommt der Zauberer, auf dessen Feld er steht, aus dem Spiel.

Sobald das Ritual gelungen ist oder alle Zauberer aus dem Spiel gekommen sind, wird die Karte „**Die Magischen Waffen**“ vorgelesen.





Endlich! Die Magischen Waffen waren geschmiedet und schon bald würden die Mächte des Meeres Varatans Zorn zu spüren bekommen.

Wenn jetzt je ein Fass auf den Feldern 135, 144 und 148 liegt und der Seeriese gezähmt wurde und, sollte die Karte „**Das Ende naht**“ ausgelöst worden sein, jetzt nur noch höchstens 3 Kreaturen auf dem Spielfeld stehen, kommt diese Karte (und die Karte „Das Ende naht“, wenn sie noch nicht ausgeführt wurde) aus dem Spiel, der Erzähler wird auf **Z** vorgesetzt und die Chronik nahm ein **gutes Ende**. Ansonsten lest hier weiter:

Aber noch gab es in Hadria einiges zu erledigen, wobei die Magischen Waffen sicher eine große Hilfe wären.

Orweyn erhält jetzt den **Hammer der Stärke**, das **Flammenschwert** und den **Helm der Macht**. Sollte für eine oder mehrere der Magischen Waffen kein Platz mehr sein, wird sie auf sein Feld gelegt. Die Magischen Waffen haben die **normale Funktion**.



Wenn der Seeriese jetzt noch nicht gezähmt wurde, kommt diese Karte aus dem Spiel und die Chronik nahm ein **böses Ende**. Wenn der Seeriese gezähmt, die Magischen Waffen errungen und die Fässer zu ihren Zielfeldern gebracht wurden, kommt diese Karte auch aus dem Spiel und die Chronik nahm ein **gutes Ende**. Ansonsten lest jetzt hier weiter:

Der Zeitraum, den der Orden der Zauberer Orweyn zur Erfüllung seiner Aufgabe gelassen hatte, war vorbei. Der Plan schien kurz davor, zu scheitern. Doch dann sprach Orweyn in einer gewaltigen Rede zum Rat, in der er vom Seeriesen sprach, von den unzähligen Kreaturen und von den Zauberern, die sie schon überzeugt hatten. Und so gewährte der Rat ihm einen letzten Aufschub. Unter der Bedingung, dass er Hadria von den Kreaturen weitestgehend befreite, bekam Orweyn noch mehr Zeit.

Stellt den **Erzähler** jetzt auf Feld **V** der Legendenleiste. Deckt jetzt alle übrigen **Kreaturenplättchen** auf und führt sie aus.

Aufgabe 4:

Wenn der Erzähler Feld **Z** erneut erreicht, dürfen nicht mehr als **3 Kreaturen** auf dem Spielfeld stehen (außer auf Feld 90).

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.