

Dichter Herbstnebel lag zwischen den Baumstämmen und verschluckte den ersten Sonnenstrahl des neuen Tages. In einer niedrigen Hütte schlug ein blasser, magerer Mann keuchend die Augen auf, das eine von kaltem, silbern schillerndem Grau, das andere warm und golden glänzend, wie Mond und Sonne, die über den Lauf der Zeit wachen. In beiden lag tiefer Schrecken.

Zitternd holte der Mann Luft. Ein trockenes Rascheln erklang an seinen gefühllosen Beinen. Kühle Schuppen glitten über seinen knöchigen Arm und schmiegt sich beruhigend an seine schweißnasse Haut.

Er begriff jetzt, wie alles sich zusammenfügte. Er begriff, wie weit er auf diesem vorgezeichneten Weg schon gegangen war, ohne es zu bemerken. Er begriff, welches Opfer er zu bringen hatte; was geschehen musste, weil es längst geschehen war.

„Wir wickeln unsere Kinder in weiße Tücher. Wir schlagen die Leichname unserer Eltern darin ein, ehe wir sie die Narne hinunter ins Ewige Glück schicken“, flüsterte der Mann kraftlos. „Alles geht seinen Gang. Ein endloser Kreislauf. Ohne Ausweg. Ohne Erlösung. Ein schreckliches, niemals endendes Wunder.“

Und plötzlich begann er zu weinen. Ein stilles, verzweifelter Schluchzen, voller Gewissheit und frei von jeder Hoffnung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ➔



Lest zunächst die Karte „**Prolog**“ und anschließend hier weiter:

Diese Legende spielt größtenteils auf der Vorderseite des **Grundspielplans**. Führt zunächst die **Checkliste** aus. Legt dabei das Nebelplättchen, das den Trank der Hexe zeigt, nur neben den Spielplan und lasst Feld 13 frei.

Diese Legende spielt lange vor den „Legenden von Andor“, ihr spielt daher nicht die wohlbekannten Helden, sondern ansonsten unbekannte Krieger des Königs. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch selbst Namen ausdenken. Ansonsten ändert sich jedoch bezüglich Sonderfähigkeiten etc. nichts. Achtet bei eurer Heldenwahl darauf, dass ihr mindestens zwei große und ein Helmablagefeld frei habt – oder gestattet es Helden ohne solche Ablagefelder ausnahmsweise, entsprechende Gegenstände zu tragen.

Legt jetzt die **Zweitfiguren** aller teilnehmen Helden, alle Legendenkarten dieser Legende und zusätzlich folgendes Material bereit:

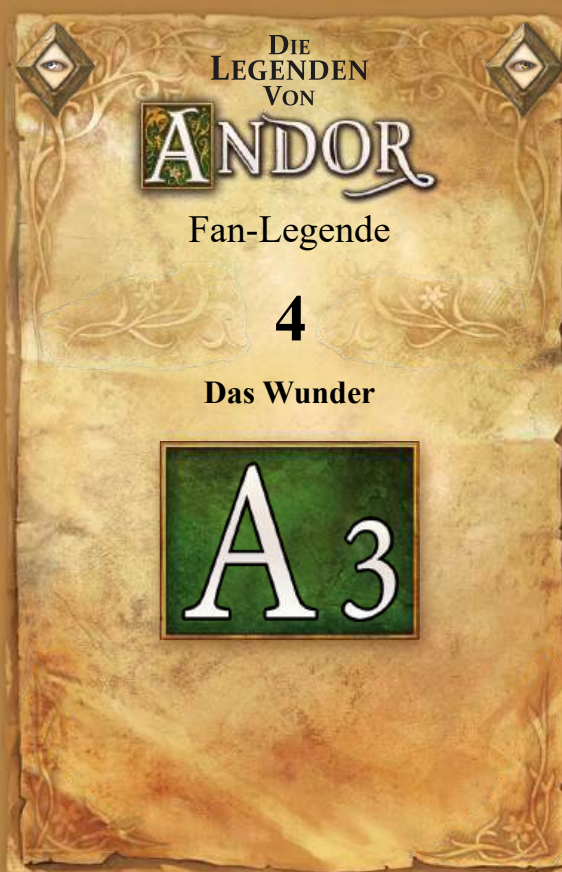
- Aus dem **Grundspiel „Die Legenden von Andor“**: 11 Edelsteine, 6 Pergamente, das Gift, das N-Plättchen, zwei Bauernplättchen (eines weiblich und eines männlich) und die Figuren Hexe, Schildzwerge, Drache und Turm sowie **verdeckt und gemischt** 6 Runensteine, 3 Heilkräuter und 8 Geröllplättchen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔



- Aus „**Der Sternenschild**“: Den Schlüssel, 3 Waldpilze, 7 Lichtplättchen, 8 Feuerplättchen, 5 Baumstämme, den Hornfalken, das Stundenglas, die Fackel, den Dunklen Tempel (Fundament und Spitze), einen (grauen) Wolf und die Figuren Dieb, Merrik und Kraher.
- Aus „**Die Verschollenen Legenden – Düstere Zeiten**“: Die großen Plättchen „Brandurs Lager“ und „Erloths Stand“, die Eule, die Spitzhacke, 8 Schattenplättchen, 3 Drachenknochen, 3 Golemkerne, 6 Mystikplättchen, den Überleger Dämmerungsfeld, das Lagerfeuer, die Bewegungsplättchen Gor, Skral und Troll, die Figuren Bewahrer, Harthalt, Mart, Kjall, Rudnar, Schatten, Riesentroll, Berserkertroll und Trollhüptling mitsamt Leitwardrak sowie **verdeckt und gemischt** 8 Roteisensteine.
- Aus „**Die letzte Hoffnung**“: Der Spielplan, die roten, weißen und großen grauen Würfel, die rote Holzscheibe und der rote Holzstein, die Sternchen, die roten X, die Brücke, 6 Bauernplättchen, 4 Holzstämme, die Ausrüstungstafel mit allen Ausrüstungsgegenständen außer den Tränken der Hexe, das „-4“-Plättchen, 4 Edelsteine, den Kessel, 2 Feuerplättchen, 5 Wachtrolle, 4 Kraher, 6 Skelette, das Lager, die Figuren Radan und Schatten sowie **verdeckt und gemischt** 8 Bewegungsplättchen, 12 Höhlenplättchen, 3 Quellenplättchen und 5 Alte Waffen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Wenn ihr die Erweiterung „Die Verschollene Legenden – Alte Geister“ besitzt, legt außerdem die Schlange bereit, ansonsten ersetzt sie durch einen nicht benötigten großen Gegenstand eurer Wahl. (Zum Beispiel einen der Sternenschilde.)

Benutzt zum Handeln und bei Ereigniskarten immer nur die Ausrüstungstafel aus dem Grundspiel. Es ist z.B. nicht möglich, bei einem Händler die Kapuze zu kaufen. Wenn explizit Gegenstände erwähnt werden, die es nur auf der Ausrüstungstafel in Teil III gibt, dann nehmt sie natürlich von dort. Legt Sternchen auf **B, D, G, I, L** und **N**. Legt außerdem den Überleger „Brandurs Lager“ auf Feld 0 und „Erloths Stand“ auf Feld 72.

Es war ein warmer Herbst im Königreich Andor, und vielleicht der friedlichste seit dessen Gründung. Vor zwei Jahren hatten die Andori einen Krieg gegen die Trolle gewonnen und eine lange Nacht überstanden. Im letzten Jahr hatten die Kreaturen des Drachen unbarmherzig zugeschlagen, und auch die zunehmenden Spannungen mit den Schildzwerge hatten allen große Sorgen bereitet.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔



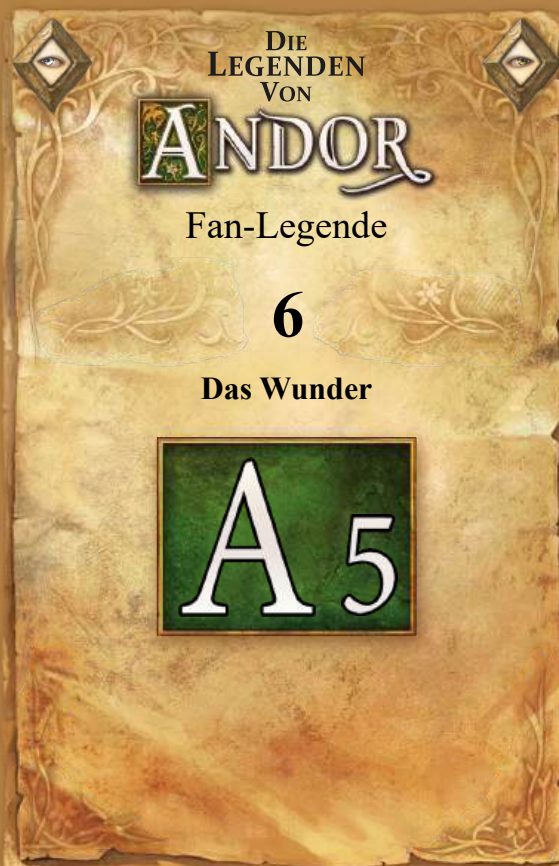
Nun jedoch wurden keine Drohungen mehr ausgesprochen. Und auch wenn die Kreaturen mindestens so zahlreich waren wie im vergangenen Jahr, so stand ihnen nun ein Heer aus vorbereiteten, vom Schwertmeister gut ausgebildeten Kriegern entgegen. Einzig eine einflussreiche Diebesgilde, die sich Brandurs Häschern immer wieder entzog, vermochte das Bild etwas zu trüben.

Stellt **Gors** auf die Felder **30, 31, 34** und **39**, **Skräle** auf **22** und **51** und **Trolle** auf **37** und **43**. Legt den männlichen Grundspiel-**Bauern** auf Feld **28**.

Eines Morgens wurde eine kleine Gruppe von Kriegern in den Thronsaal bestellt. Der junge König Brandur musterte sie aus aufmerksamen grauen Augen. Auf der Lehne seines Thrones saß ein prächtiger Falke mit schimmerndem Gefieder und einem gebogenen Horn über dem Schnabel.

„Eine besorgniserregende Nachricht hat mich erreicht“, sprach Brandur. Er räusperte sich und las vor: „Es droht Gefahr! Findet Reka, die Hexe, und begleitet sie unverzüglich zu mir. Sagt ihr, das Schwarze Holz geht zur Neige. Ihr findet sie bei den alten Monolithen.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➔



Stellt alle **Helden** auf die **Rietburg** (Feld 0). Nehmt die **Mystikplättchen Hexe**, **Ritualkreis** und so viele zufällige weitere, bis ihr insgesamt genau so viele Mystikplättchen wie Spieler habt, alle übrigen kommen unbenutzt aus dem Spiel. Legt anschließend je ein verdecktes Mystikplättchen der Reihe nach auf die Felder **13, 29, 9, 33, 36** und **14**, bis alle verteilt wurden. Mystikplättchen können mit dem Fernrohr aufgedeckt werden.

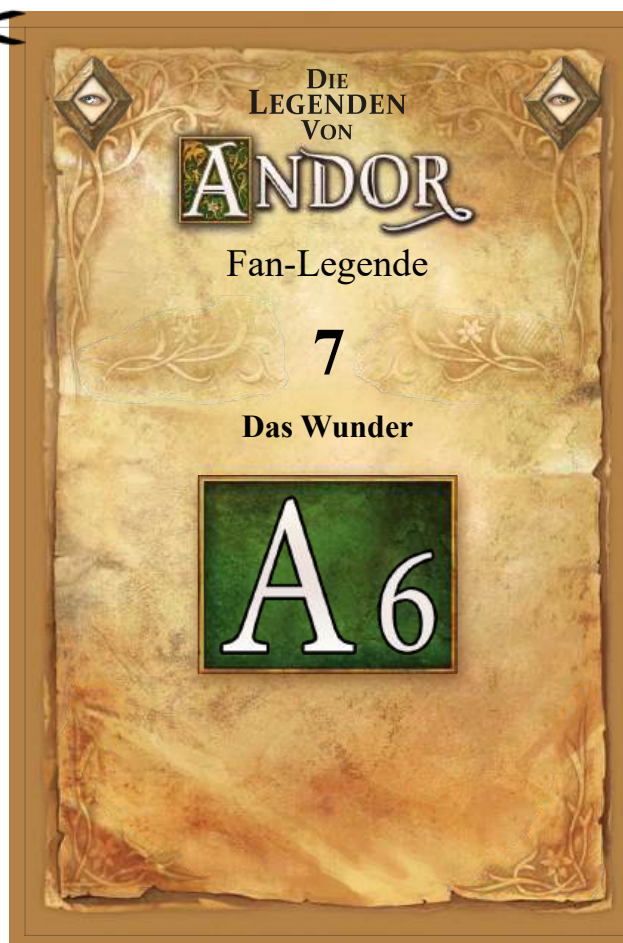
Brandur seufzte. „Dieser Falke stammt von Aikar, dem Zukunftswisser. Er lebt zurückgezogen im Südlichen Wald, und kaum jemand weiß um seine Verdienste während unserer Flucht. Ich halte große Stücke auf ihn, und ich mache mir Sorgen um Reka. Seit einem Jahr hat sie niemand mehr gesehen, und jetzt das! Euer Auftrag lautet: Tut, was Aikar geschrieben hat. Unterstützt und beschützt Reka und ihn. Die beiden genießen meine uneingeschränkte Unterstützung.“

Legt **Aikar** (dargestellt durch die Figur „Rudnar“) auf Feld **24**. Falls der Hautwandler mitspielt, zählt für ihn für den gesamten Verlauf der Legende Feld **24 nicht** als Waldfeld.

Aufgabe:

Findet **Reka** im entsprechenden **Mystikplättchen** und bringt sie zu Aikar, bevor der Erzähler den Buchstaben **B** erreicht! Wenn das Mystikplättchen Hexe aktiviert wurde, wird die Karte „Das Lied der Hexe 1“ (**24**) vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➔



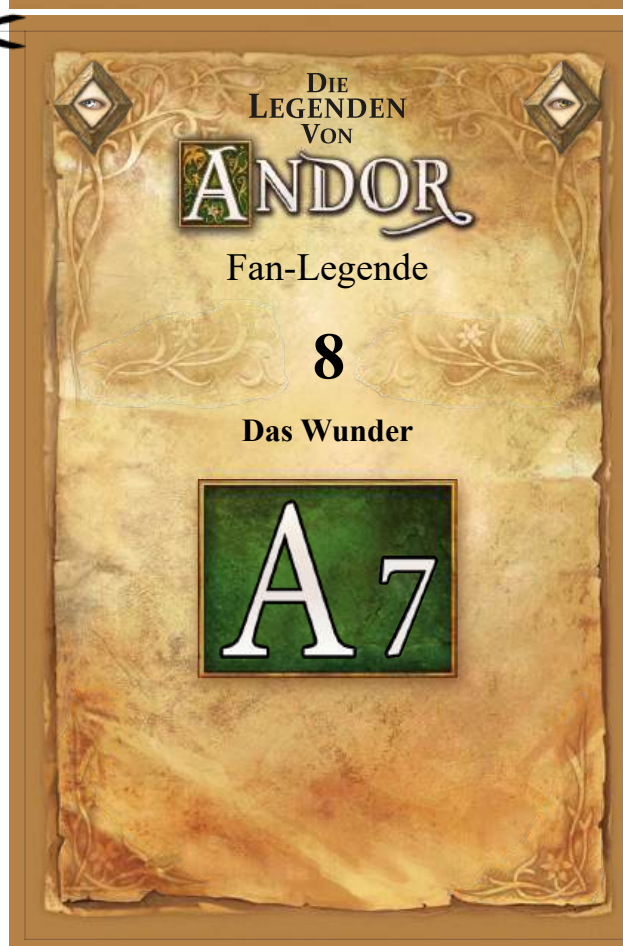
Tipp: Um bei den vielen Karten nicht den Überblick zu verlieren, sucht immer dann, wenn eine Karte erwähnt wird, die entsprechende Karte heraus und legt sie gesondert bereit, bis sie aktiviert wurde oder aus dem Spiel kam. Die Anweisungen, wann eine Legendenkarte aufgedeckt wird, dienen nur als Erinnerungsstütze. Wenn die Karte bisher noch nicht erwähnt wurde, dann wird sie auch nicht aufgedeckt, selbst wenn ihr die Bedingung darauf erfüllt. Legt außerdem jede Karte, auf der ihr eine Aufgabe erhaltet oder eine Entscheidung treffen müsst, offen und gut sichtbar neben den Spielplan, bis ihr die Aufgabe vollständig erfüllt bzw. die Entscheidung getroffen habt.

Entscheidungen:

In dieser Legende werdet ihr immer wieder vor Entscheidungen gestellt. Entscheidungen sind gelbe Kästen mit einem silbernen oder goldenen Auge darin. Wenn auf einer Karte nur ein solcher Kasten ist, könnt ihr die Entscheidung wie eine optionale Aufgabe ansehen. Sind zwei Kästen auf einer Karte, müsst ihr euch immer für einen von beiden entscheiden und könnt den anderen nicht mehr ausführen. Seid vorsichtig mit euren Entscheidungen – ihr wisst nie, welche Konsequenzen sie haben ...

Grundsätzlich könnt ihr mit euren Entscheidungen warten, so lange ihr wollt. Wenn ihr euch nicht sofort entscheiden wollt, lasst die Karte einfach offen liegen und wählt später. (Manchmal werdet ihr dafür zu einem Ort zurückkehren müssen.)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.



Karten an der Legendenleiste:

Manchmal werdet ihr in dieser Legende Karten mit einem Pfeil an die Legendenleiste legen. Legendenkarten, die mit einem Pfeil auf einen (oder zwischen zwei) Buchstaben zeigen, werden jedoch **nicht** aufgedeckt, nur weil der Erzähler auf dem entsprechenden Buchstaben steht! Die Buchstaben-Legendenkarten werden natürlich wie gewohnt aktiviert, wenn der Erzähler Buchstaben mit einem Sternchen erreicht.

Tipp: Es gibt goldene, silberne und bronzene Pfeile. Ihr könnt über deren Funktion nach Belieben spekulieren, für den Moment funktionieren sie jedoch alle gleich. Auf den Pfeilen sind außerdem kleine Symbole abgebildet. Diese sind nur für den Fall, dass ihr die Legendenkarten nicht ausgedruckt habt oder euch der Platz ausgeht. Legt dann stattdessen einfach (unbenutzte) Ereigniskarten in der Farbe des Pfeils mit einer Ecke an die entsprechende Position und legt zur Markierung, um welche Karte es sich handelt, das abgebildete Material darauf. Ihr benötigt dann (neben den Ereigniskarten in allen drei Farben) zusätzlich noch ein weibliches Bauernplättchen sowie den Einhornreiter und die Schildkrone aus „Die Verschollenen Legenden – Düstere Zeiten“.

Die Krieger salutierten und machten sich auf den Weg zu den Monolithen.

Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5** der 6 verdeckten **Runensteine** und **2** der 3 verdeckten **Heilkräuter**. Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält jetzt **3 Gold** und den **Hornfalken**. Der Held mit dem Hornfalken beginnt.



Wenn die Karte „Der Zukunftswisser 1“ noch nicht aktiviert wurde, nahm die Legende ein **böses Ende**. Ansonsten lest hier weiter:

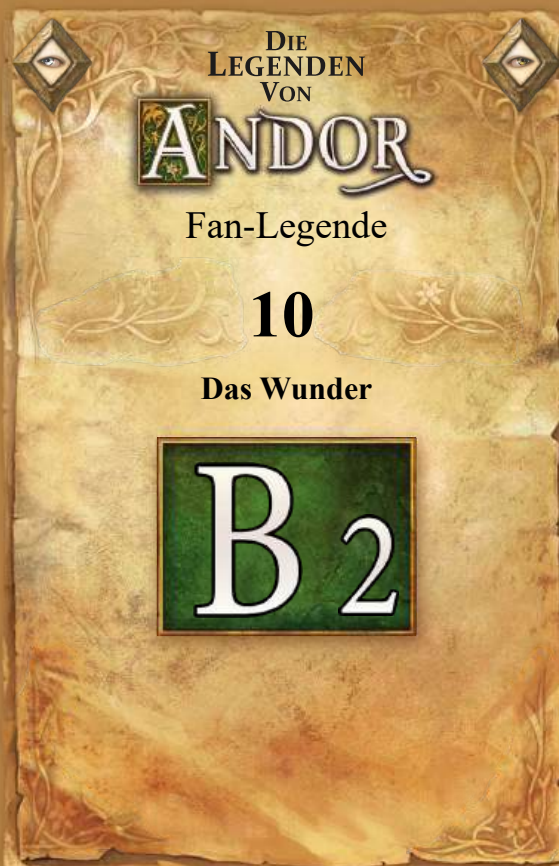
Schatten huschten durch die mondlose Nacht und erreichten eine kleine Hütte neben einem dunklen Monolithen...

Nur wenn die Helden versprochen haben, Rekas Hütte zu verteidigen, lest jetzt die Karte „**Vermummte Gestalten**“ (28). Lest in beiden Fällen danach hier weiter:

Versetzt Reka und alle Helden auf ihrem Feld jetzt auf das Feld ihrer Hütte. Die Helden müssen dafür keine Stunden ausgeben. Reka kann ab jetzt nicht mehr mitbewegt werden.

Als Reka bei ihrer Hütte ankam, war es bereits zu spät. Nur noch rauchende Balken waren übrig. Kein Unfall, so viel war sicher. Von einem Säugling fehlte jede Spur. Mit kalkweißem Gesicht ging Reka in die Knie. „Nein!“, hauchte sie. „Ich bin zu spät.“ Eine lange Zeit verstrich, ehe sie sich wieder erhob. In ihren dunklen Augen brannten lodernder Zorn und eisige Entschlossenheit. „Krieger des Königs, ich verlange eure Hilfe!“, fauchte sie. „Findet heraus, was hier vorgefallen ist. Findet heraus, was aus meiner Tochter wurde. Findet Furda!“ Beim Namen des Kindes brach ihre Stimme.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2. →



Legt „**Furda**“ (das weibliche Bauernplättchen) jetzt wieder neben den Spielplan. Die Hütte bleibt liegen.

Aufgabe:

Sammelt **Informationen**. Wann immer ihr im Verlauf der Legende eine wichtige Information erhaltet, wird eine Zahl dabeistehen. Nehmt euch dann **als Gruppe** das Pergament mit der entsprechenden Nummer. Es liegt nicht auf einer Heldentafel und benötigt keinen Platz, sondern ist in eurem gemeinschaftlichen Besitz.

Wichtig: Ihr müsst eure Informationen bis **K** zusammengetragen haben. **Ab L könnt ihr keine Informationen mehr sammeln.** Legt zur Erinnerung ein rotes X zwischen die Buchstaben **K** und **L** der Legendenleiste. Informationen zu sammeln ist jedoch **kein** Legendenziel. Manchmal mag euch eure Suche nach Informationen andere Wege versperren – entscheidet selbst, welchen ihr wählt.

Legendenziel:

Rettet Furda, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht!

Wenn ihr die Karte „**Vermummte Gestalten**“ gelesen habt, lest weiter auf Legendenkarte B3, sonst auf Legendenkarte B4.



Anschließend versorgte Reka zunächst die bewusstlosen Krieger.

Alle Helden auf Rekas Feld, die 0 Willenspunkte haben, werden jetzt hingestellt, steigen auf **7 Willenspunkte** und verlieren dank Rekas Hilfe **keinen** Stärkepunkt. Legt außerdem die Karte „**Der Überfall**“ (29) mit dem Pfeil zwischen die Buchstaben **A** und **B** und stellt die **Zweitfiguren** aller Helden darauf, die Rekas Hütte verteidigt haben.

„Was ist geschehen? Woran erinnert ihr euch?“, fragte sie gefährlich leise.

„Wir wurden von Vermummten überwältigt. Menschen, keine Kreaturen.“

Reka ließ ihren Blick über ihre niedergebrannte Hütte schweifen. „Sonst nichts?“, fragte sie schwach.

„Nur eine Sache: Die Angreifer trugen das Zeichen der Diebesgilde...“

Ihr erhaltet jetzt Information Nummer 7: Die Diebesgilde!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B4. ➔



Schließlich trat Reka zur niedergebrannten Hütte. Die Krieger wollten folgen, wurden jedoch wie von einer unsichtbaren Barriere zurückgehalten. „Mein Bann ist also noch intakt...“, murmelte Reka nachdenklich. Sie berührte jeden von ihnen an der Stirn, und plötzlich konnten sie den Kreis durchschreiten. Gemeinsam begutachteten sie die Ruine. Rekas Kessel war zerstört, die Kräuter zu Asche verbrannt, von der Wiege nicht mehr als ein verkohltes Gestell zu erkennen.

„Wenn niemand herein oder herauskonnte“, überlegte einer der Krieger bedrückt, „heißt das dann, dass das Kind in diesem Inferno...“

„Nein!“, schrie Reka. „Niemals!“ Etwas leiser fügte sie hinzu: „Sie wurde entführt. Ich weiß nicht wie, aber so muss es sein! Es muss einfach! Bitte, bringt mir ein Paar aus gleichen Runensteinen für ein Ritual. Dann kann ich sehen, ob Furda noch am Leben ist und wie es ihr geht. Ich muss wissen...“

Ein Vogelschrei unterbrach sie. Aikars gehörnter Falke kreiste über der Ruine, ließ sich auf dem Arm eines Kriegers nieder und sah ihn auffordernd an. Er trug keine Botschaft bei sich, doch das war auch nicht nötig.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B5. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

13

Das Wunder

B5

„Geht zu ihm“, meinte Reka. „Aikar wird uns helfen. Und falls er es noch nicht weiß, muss er erfahren, was geschehen ist. Und danach, bringt mir die Steine!“

Einer der Helden bei Reka erhält jetzt wieder den (ungenutzten) **Hornfalken**.

Aufgabe:

Besucht Aikar noch einmal. Sobald ein Held auf Feld 24 steht, lest die Karte „**Widerstreitende Wünsche 1**“ (30).

Als die Krieger schon im Gehen waren, bemerkte einer seltsame Linien, die in den Monolithen neben der Hütte geritzt waren. Lange starrte er darauf, bis er schließlich die Form einer Sternblume erkannte. Das Wappen Andors und des Königshauses. War die krude Zeichnung schon gestern hier gewesen, oder hatten die Angreifer sie hinterlassen? Und falls ja, wozu? Machten sie sich über die königlichen Krieger lustig? Er schüttelte den Kopf. Mit Furda würde er auch Antworten finden, dessen war er sich gewiss.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

14

Das Wunder

D1

Legt den Hornfalken zu Aikars Hütte (Feld 24). Stellt dann die Hexe zu dem Helden, der aktuell am nächsten zu ihr steht. (Im Zweifel entscheidet selbst zu welchem.)

„Krieger! Warte!“ Reka eilte mit weiten Schritten durch das hohe Rietgras. „Ich muss mit dir reden!“ Neugierig wartete der Krieger, bis sie ihn eingeholt hatte. „Ich brauche einmal mehr eure Hilfe. Ich dachte, ich könnte die Asche meiner Hütte untersuchen, ehe der Regen alles verwischt. Vielleicht kann ich Spuren finden. Feststellen, was verbrannt ist ... und was nicht.“ Sie schluckte schwer. „Doch dafür brauche ich einen Kessel aus Meteoritenstahl. Ihr habt gesehen, dass mein alter Kessel beschädigt wurde. Einzig die Schildzwerge können weiterhelfen.“

Legt den **Kessel** auf Feld 71. Dort kann er für **2 Gold pro Spieler** gekauft werden.

Bringt den Kessel zur Hexe. Lest die Karte „**Asche und Staub**“ (38), sobald der Kessel auf ihrem Feld abgelegt wurde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D2. ➔



Der Krieger nickte und wollte schon weitergehen, doch Reka hielt ihn am Arm fest. Misstrauisch sah sie sich aus ihren unergründlichen schwarzen Augen um, dann flüsterte sie: „So warte doch! Das ist nicht der einzige Grund, weshalb ich hier bin. Ich habe nachgedacht... Mein Zauberbann war unangetastet, nicht wahr? Nur ein mächtiger Zauberwirker hätte den Schutzkreis ohne meinen Segen durchqueren können. Doch was könnte so jemand mit meiner Tochter wollen?“ Ihre Stimme senkte sich, bis sie fast im Flüstern des Windes unterging. „Furda hat meine Fähigkeiten geerbt. Große Macht schlummert in ihrem Blut. Macht, die ihr zum Verhängnis werden könnte. Hast du in letzter Zeit die Himmelskörper beobachtet?“

Der Krieger runzelte nur verwirrt die Stirn. „Eine Eklipse steht bevor. Eine Sonnenfinsternis. Eine Nacht am Tage. Ein Zeitpunkt von großer magischer Macht. Ein Zeitpunkt, der schon seit jeher für Blutopfer und dunkle Rituale genutzt wurde. Wenn meine Ahnung sich bewahrheitet...“ Sie erschauderte. „Für ein solches Ritual werden Drachenknochen benötigt. Es gibt nicht mehr viele davon in diesem Land. Bringt sie zu mir und ich werde sie verwahren, bis die Eklipse vorüber ist.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D3. ➔



Legt jetzt **drei Drachenknochen** auf Feld 37. Verschiebt nur bei drei oder mehr Spielern einen davon nach Feld 61. Verschiebt nur bei vier oder mehr Spielern noch einen nach Feld 68, sodass auf jedem der drei Felder ein Drachenknochen liegt. Die Zahlen spielen keine Rolle. Stellt die Hexe wieder zurück auf das Feld ihrer Hütte.

Kaum war Reka verschwunden, schon senkte sich Aikars Hornfalke vom Himmel. Diesmal trug er ein eingerolltes Pergament mit sich:

„Rekas Furcht ist nicht ohne Grund. Jemand sucht die alten Knochen. Doch Rekas Hütte ist ihm längst bekannt, und ihre Schutzzauber haben schon einmal versagt. Bringt die Drachenknochen zu mir, nur hier sind sie sicher.“

Der Held, bei dem Reka war, erhält jetzt den (ungenutzten) **Hornfalken**.

Bringt alle drei Drachenknochen zur **Hexe**. Dafür muss ein Held mit drei Drachenknochen auf dem Feld mit Reka seinen **Tag beenden**. Wenn ihr die Knochen abgeben wollt, lest dann die Karte „**Verloren im Mondlicht 1**“ (40).

Bringt alle drei Drachenknochen zu **Aikar**. Lest dann die Karte „**Vergessen im Sonnenschein**“ (39).



Legt den Hornfalken zu Aikars Hütte (Feld 24).

Einer der Krieger sah überrascht auf, als zwei Falken vor ihm landeten. Der eine trug ein Horn auf seinem Schnabel und der andere ein königliches Siegel zwischen den Krallen. Natürlich wurde die Botschaft des Königs zuerst gelesen.

„Gute Neuigkeiten: Wir haben endlich eine Spur zur Diebesgilde gefunden. Die Hunde brauchen nur ein bisschen Motivation.“

Freudig dachte der Krieger an all das gesammelte Essen. Doch dann fiel ihm auch ein, dass Aikar ihnen geraten hatte, die Nahrung um jeden Preis zu behalten.

Stellt jetzt einen **Wolf** auf Feld 38. Immer, wenn ein Held auf dem Feld des Wolfes ein Proviant abgibt, wird der Wolf ein Feld entgegen der Pfeilrichtung bewegt. Kommen mehrere Felder in Frage, würfelt mit einem roten Würfel und stellt ihn bei einer 1 auf das kleinste, bei einer 2 auf das zweitkleinste und so weiter. Wird eine Zahl gewürfelt, die höher ist als die Anzahl der möglichen Felder, würfelt einfach erneut. Bei Sonnenaufgang bewegt der Wolf sich nicht. Sobald er ein Feld erreicht, in dem eine Ziffer 6 oder 7 vorkommt, wird die Karte „**Die Diebesgilde**“ (48) gelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G2.



Findet die Diebesgilde!



Behaltet die Nahrung!

Brandurs Nachricht war noch nicht zu Ende: „Doch es gibt auch schlechte Botschaft. Die Kreaturen haben Verstärkung erhalten. Vor allem ein riesiger Troll bereitet mir Sorgen. Er gilt als unbesiegbar und hat den Brunnen der Schildzwerge leergetrunken. Falls es euch irgendwie gelingt, seiner Herr zu werden, werden die Schildzwerge dankbar sein. Sie haben sogar eine Belohnung versprochen...“

Stellt **Gors** auf die Felder 27 und 37, **Skräle** auf 31, 47 und 57 und **Trolle** auf 55 und 69. Stellt außerdem den **Riesentroll** auf Feld 45 und legt den **Brunnen** neben den Spielplan. Stellt **Radan**, **Mart**, die **Schildzwerge** und **Harthalt** auf Feld 45. Sie können dort nicht wegbewegt werden. Legt einen **Golemkernel** und je einen (Grundspiel-)**Edelstein** mit den Werten 2, 4 und 6 auf Feld 45. Sie dürfen erst aufgenommen werden, wenn der Riesentroll besiegt wurde. Der Riesentroll kann allerdings (noch) **nicht** angegriffen werden und bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt eine andere Kreatur auf seinem Feld sein, kommt sie sofort aus dem Spiel.


Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G3.






Aikars Botschaft war deutlich kürzer: „Im Norden des Wachsamten Waldes lebt ein blinder Seher – fragt ihn nach Arradurs Zelle.“
 PS: Wenn ihr in Geldnot seid, sucht am Krallenfels.“

Ein beliebiger Held erhält jetzt den (unbenutzten) **Hornfalken**. Stellt die Figur **Seher** (dargestellt durch den „Schatten“ aus Teil III) auf Feld 52.

 Besucht den Seher im Wald und fragt ihn nach Arradurs Zelle (oder Informationen)! Wenn ein Held auf Feld 52 steht, lest die Karte „**Frage und Antwort**“ (44).

Legt außerdem **10 Gold** auf Feld 30 und ein Sternchen darauf.


 Sucht das Gold am Krallenfels. Sobald ein Held das Gold aufnimmt, kommt das Sternchen aus dem Spiel und die Karte „**Der Preis des Goldes**“ (43) wird mit dem Pfeil an die aktuelle Position des Erzählers gelegt.



Legt den Hornfalken zu Aikars Hütte (Feld 24).

Ein weiteres Mal ließ der Hornfalken sich mit einer Botschaft Aikars nieder: „Geht zum Baum der Lieder und sucht einen Bewahrer namens Kallion. Bittet ihn um einen Schlüssel. Er wird wissen, was zu tun ist.“

Ein beliebiger Held erhält jetzt den (unbenutzten) **Hornfalken**. Stellt **Kallion** (dargestellt durch die Figur „Merrik“) auf Feld 57 und legt den **Schlüssel** dazu.

 Geht zu Kallion und fragt ihn nach dem Schlüssel (oder Informationen)! Lest die Karte „**Kallion**“ (51), sobald ein Held auf Feld 57 steht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I2. →



„Zudem könnt ihr es wagen, den großen Troll anzugreifen. Er wird unter euren Schlägen fallen. Ihr müsst die gesamte Belohnung der Zwerge behalten – egal, was geschieht!“

Legt den Brunnen von Feld 45 auf den Buchstaben **H** der Legendenleiste. Solange er unterhalb des Erzählers liegt, kann der **Riesentroll** angegriffen werden. Er hat **20 Willenspunkte** und die Würfel und Stärkepunkte eines gewöhnlichen Trolls. Der Hornfalke **kann** gegen ihn eingesetzt werden. Die Figuren auf Feld 45 unterstützen gegen ihn. Nehmt jetzt bei drei oder mehr Spielern die Figur „Mart“ und bei mehr als drei Spielern zusätzlich die Figur „Radan“ aus dem Spiel. Wurde der Riesentroll besiegt, kommt er zusammen mit dem Brunnen auf der Legendenleiste aus dem Spiel und der Erzähler geht **kein** Feld weiter. Die Helden erhalten anstatt der üblichen Belohnung den Golem Kern und die Edelsteine von Feld 45. Die Edelsteine können zum Ablenken von Kreaturen benutzt werden, nicht jedoch zum Einkaufen.

Besiegt den **Riesentroll**! Legt nach dem Sieg die Karte „**Ein schwacher Gegner**“ (50) mit dem Pfeil an den Buchstaben **G**.



Die Vögel verstummten und eine düstere Ruhe legte sich über das Land. Die Eklipse stand unmittelbar bevor! Die Zeit des Spurensuchens war vorüber. Sie mussten den Schuldigen stellen...

Nehmt das rote X von der Legendenleiste jetzt aus dem Spiel. Ihr könnt ab jetzt **keine Informationen mehr** erhalten. Im Zweifel ignoriert entsprechende Anweisungen. **Wenn ihr Information Nummer 17 habt**, legt die Karte „**Rekas Rat 1**“ (56) bereit und nehmt die Karte „**Aikars Rat**“ aus dem Spiel. **Andernfalls** legt die Karte „**Aikars Rat**“ (55) bereit und nehmt die Karten **Rekas Rat** aus dem Spiel.

Aufgabe:

Besucht Reka bzw. Aikar, um den **Aufenthaltsort eures Gegners** zu erfahren! Sobald ein Held auf dem entsprechende Feld steht, wird die Karte „**Rekas Rat 1**“ (56) bzw. „**Aikars Rat**“ (55) vorgelesen.





Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ...
... die Helden von ihrer Reise zurückkehrten.

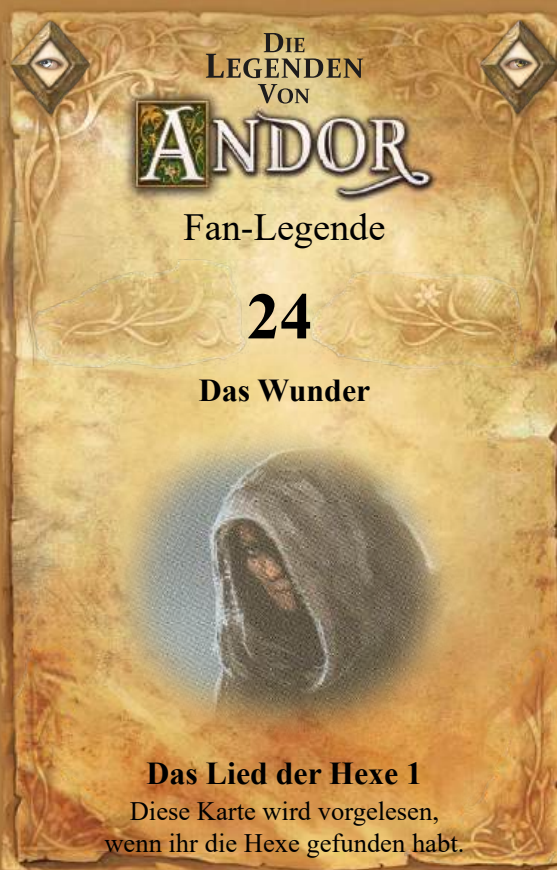
Die Krieger blinzelten in das Licht der endenden Eklipse. Vor vielen Tagen und wenigen Augenblicken hatte Aikar ihre jüngeren Ebenbilder mit sich genommen. So viel war seitdem geschehen... Aikar war noch immer in der Mitte des Ritualkreises, das Schwarze Holz lag sicher bei ihm. Arradur, der Heiler, stand daneben und sah sich voll freudigen Erstaunens um. Aikar lächelte schwach. „Ich danke euch. Ein letzter Schritt bleibt noch: Ich muss die Geschehnisse aufschreiben, so detailliert wie möglich. Damit alles so kommt, wie es kommen muss. Doch dafür brauche ich euch nicht. Euer Dienst ist getan...“ „Aber unser Ziel war es, Furda zu retten!“ „Und das habt Ihr. Sorgt euch nicht. Diese Bürde trage ich alleine. Ich werde mit Reka sprechen und ihr endlich alles erklären...“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Epilog 1“. →

Autor: TroII

Danke an alle Testspieler!

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg nicht verteidigt wurde oder ...
... die Helden ihre Reise nicht angetreten haben.



Tatsächlich entdeckte der Krieger im Schatten des Monolithen eine unscheinbare kleine Hütte. Er trat näher und wollte gerade anklopfen, als er aus dem Inneren eine Stimme hörte. Eine Frau sang ein Lied, wunderschön und doch voller Wehmut. „Wie auf helles Licht in dunkler Nacht, auf den Funken, nur für mich entfacht, wie auf Blüten, unterm Schnee erwacht, so geb' ich auf dich Acht. Drum verzage nicht, mein Töchterlein, größter Schatz und Wunder mein, ich verspreche, du bist nie allein, Mutter wird stets bei dir sein.“ Und plötzlich verstand der Held, weshalb man die Hexe im letzten Jahr so selten gesehen hatte und weshalb sie sich plötzlich niedergelassen hatte, anstatt frei durch die Nebel zu streifen. Er wollte gerade anklopfen, als die Tür sich öffnete. Eine junge Frau stand in der Tür, die Kapuze tief ins Gesicht gezogen, und sah ihn ernst aus unergründlichen schwarzen Augen an. Hinter ihr waren Wände voller getrockneter Kräuterbüschel, ein blubbernder Kessel und eine sanft schaukelnde hölzerne Wiege zu erkennen. Tausende Fragen lagen dem Krieger auf der Zunge, doch er schaffte es nicht, auch nur eine davon zu stellen. „Was willst du?“, fragte Reka, die Hexe.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Das Lied der Hexe 2“. →



Lasst das Mystikplättchen als „**Rekas Hütte**“ offen liegen, stellt die Hexe dazu und legt ein weibliches (Grundspiel-)Bauernplättchen dazu. Es wird nicht geschlagen und kann nicht mitbewegt werden. Der Held, der das Mystikplättchen aktiviert hat, erhält jetzt kostenlos einen **Trank der Hexe**. Weitere Tränke dürfen **nicht** gekauft werden, bis eine Karte euch etwas anderes sagt.

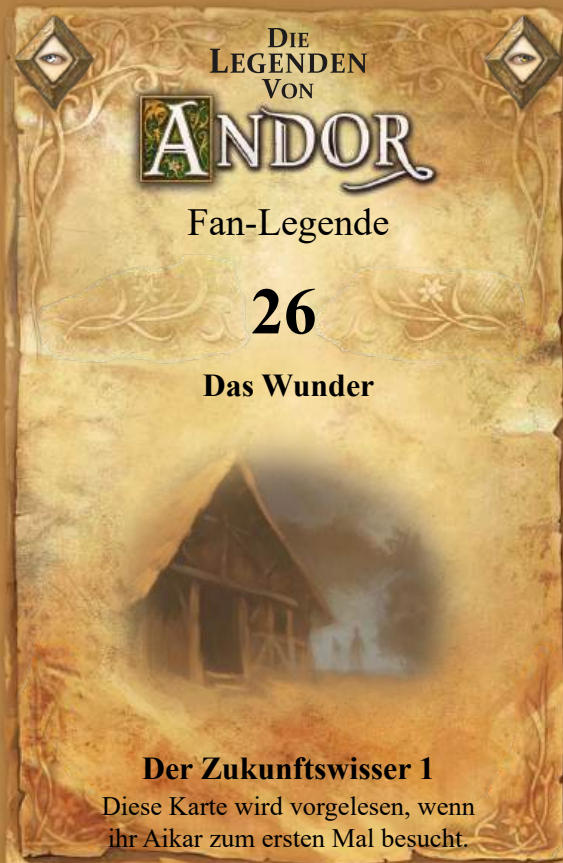
Nachdem Reka von Aikars Botschaft erfahren hatte, war alles ganz schnell gegangen. Sie hatte etwas schwarzes Holz im Mörser zerkleinert und in einer Flasche Wasser aufgelöst, ihrer Tochter in der Wiege Abschiedsworte zugeflüstert und sich ihren Stab gegriffen. Draußen war sie noch dreimal im Kreis um ihre Hütte gegangen und hatte dabei irgendetwas vor sich hingemurmelt. Dann sah sie den Krieger ernst an. „Ich habe einen Schutzzauber um die Hütte gesprochen. Und doch wäre mir wohler, wenn sie nicht unbewacht zurückbleibt...“

Aufgabe:

Ihr müsst die Hexe zu Aikar bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben **B** erreicht. Reka kann (auch im Vorbeigehen) mitbewegt werden. Wenn ein Held mit Reka auf Feld 24 stehen bleibt, wird die Karte „**Der Zukunftswisser 1**“ (26) vorgelesen.



Verspricht Reka, die Hütte in ihrer Abwesenheit zu bewachen. Dann müssen, solange Reka nicht auf dem Feld des Mystikplättchens steht, **jederzeit** mindestens bei zwei Spielern ein Held und ab drei Spielern zwei Helden dort sein.



Der Mond stand bereits über den Baumwipfeln, als sie die einsame Hütte erreichten. Ohne anzuklopfen trat Reka ein und der Krieger folgte. Der Raum wurde ganz von einem großen Bett eingenommen. Daneben stand ein niedriger Tisch, auf dem sich halb beschriebene Pergamentbögen stapelten, beschwert von einem großen Stundenglas. Im Bett, unter einer rauen Decke, lag ein schweißüberströmter, magerer Mann mit eingefallenen Wangen und schmerzverzerrtem Gesicht. Obwohl er noch nicht alt sein konnte, durchzogen Falten sein blasses Gesicht. Ohne die Zuckungen seines Kopfes hätte man meinen können, er schlafe, denn selbst als Reka neben ihn trat, öffnete er nicht seine Augen. Erst der Schrei des gehörnten Falken, der plötzlich auf dem Fensterbrett saß, vermochte seine Aufmerksamkeit zu erregen.

Der **Hornfalk**, das **Stundenglas** und die **Schlange** werden jetzt unter Aikars Figur gelegt und dürfen nicht aufgenommen werden.

Der Mann schlug die Augen auf, das eine silbern und das andere golden. „Ah, Reka!“, flüsterte er, dann wanderte sein zweifarbiges Blick weiter. Noch ehe der Krieger sich vorstellen konnte, hatte der Mann auch ihn schon namentlich angesprochen. „Willkommen in meinem bescheidenen Heim. Ich bin Aikar, der Zukunftswisser. Ich danke euch, dass ihr...“ Er stöhnte auf und verzerrte das Gesicht.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Zukunftswisser 2“.





„Ruhig jetzt!“, befahl Reka und zog die kleine Flasche hervor, in der sie das Holz aufgelöst hatte. Sie gab je einen Tropfen in jedes seiner Augen und schlug die Decke zurück. Der Krieger wich unwillkürlich zurück. Aikars Beine waren nicht mehr als Haut und Knochen, verkümmert und leblos. Doch dazwischen regten sich plötzlich silberne Schuppen, und eine Schlange mit weißen Augen richtete sich bedrohlich auf und zischelte Reka entgegen. Erst auf einen leisen Pfiff Aikars hin rollte sie sich wieder zusammen und ließ zu, dass Reka seine Beine behandelte.

„Reka, wo ist die Kleine?“, fragte Aikar plötzlich schwach.

Reka antwortete ohne Zögern: „Furda ist in meiner Hütte, es geht ihr gut. Ich lasse sie nicht in die Nähe dieser Schlange.“

Aikar schüttelte erschöpft den Kopf. „Die Gefahr...“, flüsterte er eindringlich. „Es ging nicht um meine Medizin, oder um dich. Es ging um sie! Ihr müsst sofort zurück und sie in Sicherheit bringen!“

Versetzt Reka und alle Helden auf ihrem Feld jetzt auf einem kürzesten Weg **zwei Felder** in Richtung ihrer Hütte (des Mystikplättchens). Legt danach die Helden und die Hexe hin. Reka kann nicht weiter mitbewegt werden. Die bewegten Helden legen ihre Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld. Sollte noch kein Zeitstein auf dem Hahn liegen, so beginnt der Held, der diese Karte ausgelöst hat, den nächsten Tag.

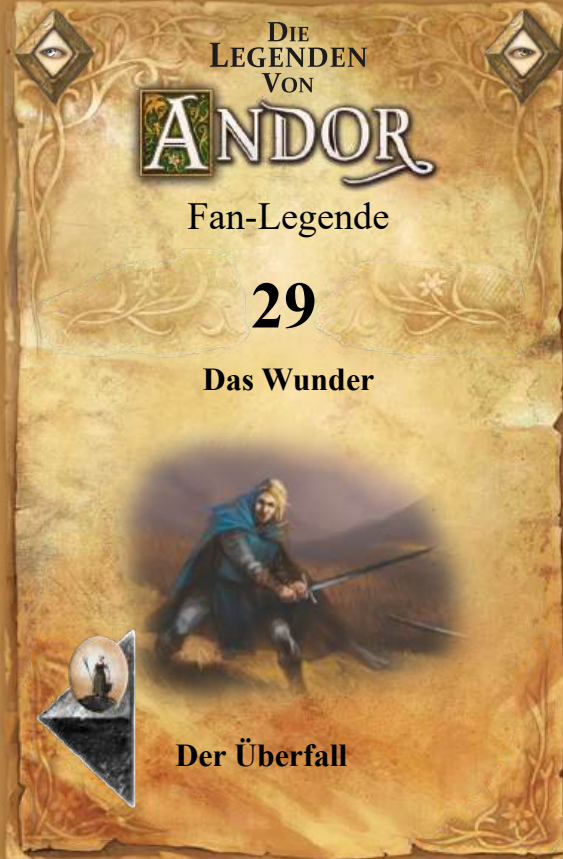


Die Warterei unter dem Monolithen zog sich schon lange dahin. Längst war die Nacht angebrochen. Da plötzlich war eine Bewegung im Rietgras auszumachen! Dunkle Mäntel und blitzende Klingen. Ohne Vorwarnung entbrannte ein erbitterter Kampf.

Alle Helden auf dem Feld von Rekas Hütte werden jetzt in einen Kampf verwickelt. Der Kampf kostet keine Stunden und kann nicht abgebrochen werden. Helden auf anderen Feldern dürfen nicht eingreifen, auch nicht im Fernkampf. Die Helden ermitteln ihren Kampfwert wie gewöhnlich, der Held mit dem niedrigsten Rang würfelt zuerst. Der Kampfwert der verummten Gestalten entspricht einem großen grauen Würfel, der zu eurem Kampfwert addiert wird. Helden, die auf 0 Willenspunkte fallen, werden hingelegt und kämpfen nicht mehr mit. Sie verlieren keinen Stärkepunkt und erhalten keine Willenspunkte zurück. Sobald alle am Kampf beteiligten Helden auf 0 Willenspunkte gefallen sind, lest hier weiter:

Die Vermummten obsiegten scheinbar mühelos. Bis zum Schluss waren nicht einmal ihre Gesichter entblößt worden, nur die Stickerei auf ihren schwarzen Umhängen: Eine große Münze, vor der sich ein Dolch und eine Kerze kreuzten. Das Emblem der Diebesgilde...

Lest jetzt weiter auf der Karte, die euch hierher verwiesen hat.



„Da ihr Rekas Hütte unbedingt bewachen musstet, werdet ihr euch selbst aus dem Weg räumen müssen.“

Aufgabe:

Ihr müsst euch selbst besiegen! Stellt, wenn der Erzähler genau am Pfeil steht, eure Zweitfiguren von dieser Karte auf das Feld von Rekas Hütte. Nehmt nach eurem Sieg diese Karte und alle Zweitfiguren der Helden aus dem Spiel.

Die vergangenen Helden haben zu diesem Zeitpunkt jeweils **2 Stärkepunkte**, **7 Willenspunkte** und würfeln mit den Würfeln, die ihnen bei entsprechenden Willenspunkten zur Verfügung stehen, gleiche Werte werden nicht addiert. (Der Runenmeister dreht die Scheibe um den gewürfelten Wert.) Sie **kämpfen zusammen**, ihre Kampfwerte (nicht jedoch ihre Willenspunkte) werden also addiert.

Sofern noch nicht geschehen, deckt jetzt die Karte „Verkleidet!“ (89) auf.



Widerstreitende Wünsche 1

Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr Aikar zum zweiten Mal besucht.

Der Krieger klopfte, und die schwache Stimme Aikars bat ihn herein. Der Krieger sah sich im Inneren um und bemerkte, dass das Stundenglas und – zu seiner maßlosen Erleichterung – auch die silbrige Schlange nicht zu entdecken waren.

Legt das Stundenglas und die Schlange jetzt wieder neben den Spielplan.

Aikar setzte sich mühsam in seinem Bett auf und betrachtete den Besucher aus seinen zweifarbigem Augen. „Willkommen. Du musst mir nichts erklären, ich weiß bereits, was geschehen ist. Ich wusste es schon lange.“

„Warum hast du dann gestern nicht mehr gesagt?“ Aikar lächelte traurig. „Mein Gestern ist nicht euer Gestern. Sie nennen mich einen Zukunftswisser, doch ich habe nur ... ein anderes Verständnis von Zukunft. Ihr durchlebt eure Tage einen nach dem anderen, aufgereiht wie eine Perlenschnur. Meine Tage hingegen sind wie ein Netz. Ich springe von einem zum anderen und lebe sie in der Reihenfolge, die ich selbst wähle. Mit jedem ersten Sonnenstrahl beginnt für mich ein Tag, der für euch Jahre in der Vergangenheit oder Zukunft liegen mag. Was ihr gestern nennt, ist für mich noch nicht geschehen...“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Widerstreitende Wünsche 2“.





Aikar schüttelte schwach den Kopf. „Aber ich habe euch nicht dafür hergerufen, sondern weil ich eine Aufgabe für euch habe. Zwei, genauer gesagt. Schwere Tage kommen auf uns zu, auf die wir uns vorbereiten müssen. Sammelt Vorräte, solange das Land fruchtbar und der Herbst warm ist. Und egal, was geschieht oder wer euch darum bittet: Gebt dieses Essen nicht wieder her.“

Legt je eine **Apfelnuss** auf die Felder **25, 28, 32, 40, 50, 62** und **64**. Proviant auf Feldern mit Bauernhöfen kann für je **2 Gold** gekauft werden. Proviant auf Waldfeldern kann eingesammelt werden, indem man so viele **Stunden und/oder Willenspunkte** ausgibt, wie es **Helden** gibt.



Sammelt Apfelnüsse – je mehr desto besser!

„Zudem brauche ich drei verschiedene Zwergenrunen. Den Grund kann ich euch noch nicht nennen, doch ...“

„Reka wollte die Runen ebenfalls“, unterbrach der Krieger. „Ihre Tochter könnte in Gefahr sein.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Widerstreitende Wünsche 3“.



„Sie ist auch meine Tochter!“, keuchte Aikar. Zum ersten Mal hatte der Zukunftswisser die Stimme erhoben und mehr als ein kraftloses Flüstern über die Lippen gebracht. Sprachlos starrte der Krieger den kränklichen Mann an.

„Was, überrascht?“, kicherte Aikar, doch es war ein Kichern ohne jede Freude. „Ich tue das alles doch nur für sie. Ich will sie retten. Ich muss! Und dafür brauche ich die Runensteine. Reka will herausfinden, ob es ihr gut geht. Ich verstehe diesen Wunsch, doch wenn ich die Steine bekomme, dann kann ich unserer Tochter helfen.“ „Also lebt sie noch?“

Aikar verzog das Gesicht. „Gewissermaßen... Verzeiht, wenn ich nicht mehr sagen kann. Doch bitte, bringt die Steine zu mir. Es steht so viel mehr auf dem Spiel als nur ein Schicksal...“



Bringt drei verschiedenfarbige Runensteine zu Aikar. Lest dann die Karte „Der Runenkreis“ (35).



Bringt zwei gleichfarbige Runensteine zu Reka. Lest dann die Karte „Der Runenspiegel“ (36).



Sprecht zunächst noch einmal mit Reka, ehe ihr euch entscheidet. Dazu muss ein Held auf ihrem Feld stehen. Lest dann die Karte „Widerstreitende Wünsche 4“ (33).

DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende
 33
 Das Wunder

Widerstreitende Wünsche 4
 Diese Karte wird vorgelesen, wenn
 ihr Reka zum zweiten Mal besucht.

Verloren saß Reka neben den Überresten ihrer Hütte. Sie schien ihren Besucher gar nicht zu bemerken, bis sie angesprochen wurde: „Wir haben mit Aikar gesprochen.“ Sie blinzelte und sah den Krieger an. „Was hat er gesagt?“

„Auch er will die Runensteine. Er sagt, er kann eurer Tochter helfen.“ Der Krieger zögerte kurz. „Reka, ist Aikar wirklich Furdas Vater?“

Sie legte den Kopf schief. „Ja, so könnte man wohl sagen.“ Sie schwieg kurz. „Wir lieben uns“, meinte sie etwas leiser. „Doch Liebe kann kompliziert sein. Aikar war schon immer für mich da. Seit ich denken kann. Er hat auf mich aufgepasst, trotz seiner ... Verfassung. Er lehrte mich viel in unserer Kindheit, an den Tagen, an denen er die Erinnerungen von Jahrzehnten besaß. Und ich lehrte ihn mein Wissen an den Tagen, an denen sein junges Ich in ihm weilte. Doch wir waren nie dafür gemacht, ein ganzes Leben zu teilen. Er kann ohne Hilfe das Bett nicht verlassen, während ich am liebsten unter freiem Himmel schlafe.“

„Warum war Furda dann nicht bei ihm?“

Reka lachte trocken. „Seht ihn euch doch an. Er ist so schwach, wie soll er sich um ein Kind kümmern?“

Außerdem traue ich dieser Schlange nicht.“

Ihr Lächeln erstarb. „Aikar liegt im Sterben. Seit vielen Jahren schon. Ich tue, was ich kann, aber es reicht einfach nicht.“

Der Krieger räusperte sich bedrückt. „Und was sollen wir mit den Runensteinen tun?“

**Lest jetzt weiter auf der Karte
„Widerstreitende Wünsche 5“.**



DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende
 34
 Das Wunder

Widerstreitende Wünsche 5

Reka seufzte. „Aikar weiß vieles, aber nicht alles. Und das, was er weiß, teilt er nur äußerst ungern. Er sagt, was er für nötig hält, anstatt das, was er wirklich meint. Er liebt mich und Furda, daran kann kein Zweifel bestehen. Doch ich kenne ihn gut genug, um zu merken, wenn er etwas verheimlicht...“ Reka schloss die schwarzen Augen und atmete tief durch. „Wenn ihr unser beider Bitten erfüllen könnt, dann tut das! Doch wenn unsere Wünsche im Widerstreit liegen, dann werdet ihr euch entscheiden müssen.“

Unsere Ziele mögen dieselben sein, doch unsere Methoden können sich unterscheiden. Bringt mir die Runensteine und ich werde endlich wissen, ob Furda noch am Leben ist und wie es ihr geht. Das allein mag sich für euch als wertvolle **Information** herausstellen. Für mich ist sie das in jedem Fall...“

Rekas Selbstsicherheit schmolz dahin und offenbarte die tiefe Furcht darunter. „Bitte, bringt sie zurück!“, hauchte sie. „Ich bin selbst ohne echte Eltern aufgewachsen. Sabin war mir eine wunderbare Ziehmutter, doch bis heute frage ich mich, wer meine wirkliche Mutter war. Ich will nicht, dass es Furda ebenso ergeht wie mir! Sie soll mehr Erinnerungen an ihre Eltern haben als nur ein dummes Lied! Bringt sie zurück! Bitte!“

Als der Krieger nachdenklich ging, hörte er sie noch leise summen, traurig und verloren. Er erkannte die Melodie wieder, und die letzten Verse flüsterte er mit: „... ich verspreche, du bist nie allein, Mutter wird stets bei dir sein.“



„Ich danke euch. Ihr habt euch richtig entschieden und uns allen große Mühsal erspart“, flüsterte Aikar. „Und was könnt Ihr jetzt für Furda tun?“ „Jetzt? Gar nichts. Habt Geduld, ihr tapferen Krieger. Alles hat einen Zweck. Alles wird Sinn ergeben. Alles zu seiner Zeit.“



Legt diese Karte mit dem Pfeil an den aktuellen Buchstaben und legt die **drei Runensteine** darauf. Die Karten „Der Runenspiegel“ (36), „Drei Runen“ (37) und (sofern noch nicht gelesen) „Widerstreitende Wünsche 4“ und 5 (33 und 34) kommen jetzt unbesehen aus dem Spiel.

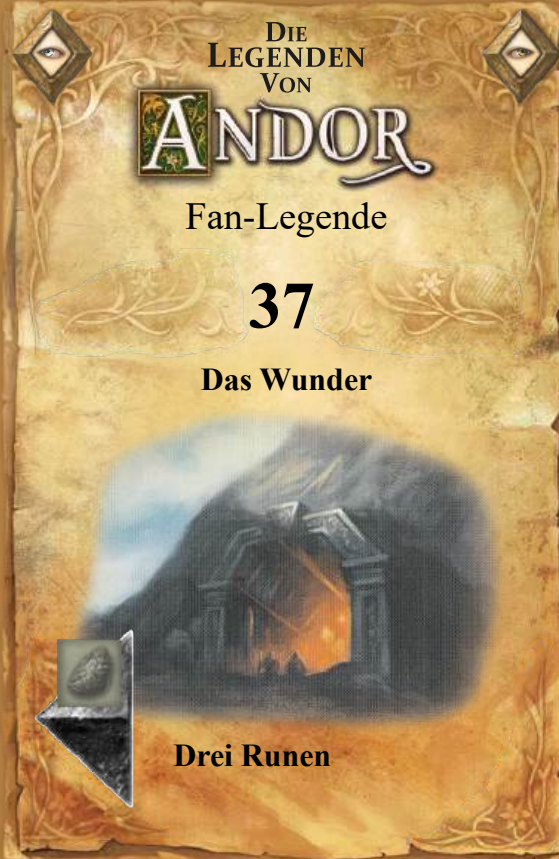


Reka nahm je einen Runenstein in jede Hand und breitete die Arme aus. Mit geschlossenen Augen stand sie da, und eine lange Zeit geschah nichts. Doch dann, plötzlich, flammte ein Licht hinter ihren Lidern auf und Reka brach zusammen. Die beiden Steine in ihren Händen waren zu glühender Asche zerfallen.

„Furda lebt!“, schluchzte Reka voller Erleichterung. „Sie leidet weder an Kälte noch an Hunger. Doch sie ist voller Trauer und Furcht über eine plötzliche Trennung. Sie ... Sie vermisst mich!“ Mit tränenverschleierte Augen sah Reka auf. „Danke! Das werde ich euch nicht vergessen!“

Legt die beiden Runensteine neben den Spielplan und legt die Karte „**Drei Runen**“ (37) mit dem Pfeil an den aktuellen Buchstaben. Die Karten „Der Runenkreis“ (35) und (sofern noch nicht gelesen) „Widerstreitende Wünsche 4“ und 5 (33 und 34) kommen jetzt unbesehen aus dem Spiel. Der Steppennomade darf in dieser Legende die übrigen Runensteine **nicht** mit dem Umwandlungspulver umwandeln.

Ihr erhaltet jetzt Information Nummer 8: Furda lebt!



Drei Runen

„Für das Ritual werden alle drei der alten zwergischen Kraftrunen benötigt. Doch da ihr zwei Steine zu Reka gebracht habt, werden wir einen anderen Weg finden müssen, an die dritte Rune zu kommen. Hallworts Runenmeister können die Rune eines Steins umzeichnen. Doch sie werden euch nur helfen, wenn ihr ein zwergisches Ehrensiegel als Zeichen eurer Verdienste für Cavern tragt...“

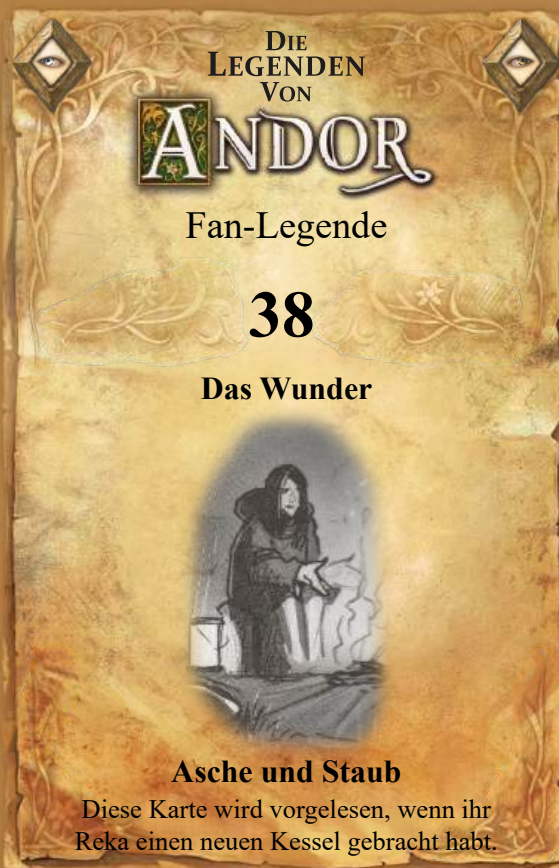
Legt zufällig bei zwei Spielern **3**, bei drei Spielern **5** und bei mehr als drei Spielern **8** Geröllplättchen auf Feld **68** und deckt sie auf. Legt außerdem einen **Golemkernel** dazu. Wenn die Geröll-Lawine, die den Gebirgspass blockiert, nach den üblichen Regeln beseitigt wurde, kann er einfach aufgenommen werden. Kreaturen können Feld **68** ungehindert betreten.

Legt außerdem die **Eule** auf Feld **60** und einen **Golemkernel** auf Feld **71**. Wenn ihr die Eule den Zwergen zum Geschenk macht (auf Feld **71** abgebt), erhaltet ihr diesen Golemkernel. Um die Eule nicht zu verschrecken, darf sich ein Held in dieser Legende **nicht** bewegen, solange er die Eule trägt! Er muss sie also vorher einsetzen oder ablegen.

Tipp: Den dritten Golemkernel gibt bzw. gab es zusammen mit den Edelsteinen als Belohnung über den Riesentroll.

Aufgabe:

Ein Held mit allen **3 Golemkerneln** und einem Runenstein muss zu einem beliebigen Zeitpunkt auf Feld **71** stehen, dann darf er seinen Runenstein gegen einen beliebigen anderen **eintauschen** und die Golemkerne und diese Karte kommen aus dem Spiel.



Asche und Staub

Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr Reka einen neuen Kessel gebracht habt.

Dankbar nahm Reka ihren neuen Kessel entgegen. Sie füllte Wasser hinein, entzündete ein kleines Feuer und löste einige Kräuter und eine Handvoll Asche von ihrer Hütte darin auf. Nachdenklich starrte sie ins Wasser. „Es ist keine menschliche Asche darunter“, verkündete sie unendlich erleichtert.

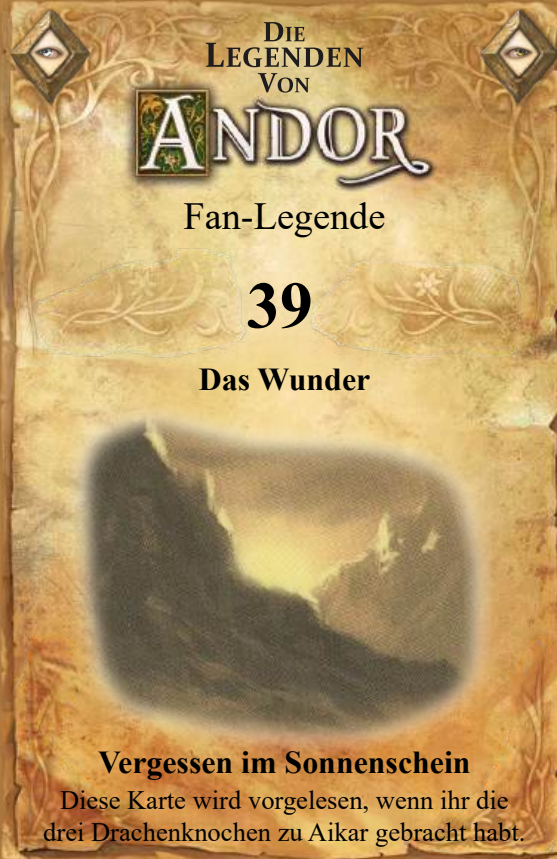
Legt diese Karte mit dem Pfeil an den aktuellen Buchstaben. Legt außerdem den Kessel auf die aktuelle Position des Erzählers. Solange der Kessel auf oder unterhalb der aktuellen Position des Erzählers ist, kann bei Reka wieder der Trank der Hexe zu den üblichen Kosten gekauft werden.

Ihr erhaltet jetzt Information Nummer 8: Furda lebt!

Wenn ihr Information Nummer 8 bereits hattet oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt noch einmal erhalten würdet, lest sofort hier weiter:

„Und da ist noch mehr... Etwas fehlte in der Asche meiner Hütte. Es finden sich Spuren aller meiner Kräuter und Tinkturen, mit einer Ausnahme: Das Schwarze Holz, aus dem ich Aikars Medizin herstelle...“
„Sag, Reka, können wir Aikar wirklich vertrauen?“
Doch die Hexe antwortete nicht.

Ihr erhaltet jetzt Information Nummer 14: Der Verdacht!



Aikar winkte den Krieger näher zu sich und flüsterte: „Eine gute Wahl. Hier sind die Knochen in Sicherheit! Ich werde sie verstecken, und mit dem ersten Sonnenstrahl des neuen Tages werde auch ich vergessen haben, wo genau.“

„Ihr habt geschrieben, Rekas Sorgen seien nicht unbegründet. Hat sie recht? Will jemand während der Ekliipse Eure Tochter opfern?“

„Sie hat recht, und doch irrt sie sich. Bitte, belasst es dabei. Ich habe euch alles gesagt, doch für euch liegt dieser Tag noch in der Zukunft. Habt Geduld.“



Legt diese Karte mit dem Pfeil an den aktuellen Buchstaben und legt die **Drachenknochen** darauf. Die Karten „Verloren im Mondlicht 1“ und 2 (40 und 41) sowie „Der Hinterhalt“ (42) kommen jetzt unbesehen aus dem Spiel.



Reka war spurlos verschwunden. Missmutig umklammerte der Krieger die Drachenknochen und wartete.

Nehmt die Hexe vom Spielplan und legt ein Sternchen oberhalb des Ereigniskartensymbols auf dem Sonnenaufgang-Feld. Lest erst weiter, wenn alle Helden ihren Tag beendet haben, aber **bevor** der Sonnenaufgang durchgeführt wird.

Lest jetzt die Karte „**Vermummte Gestalten**“ (28), führt dann den Sonnenaufgang aus und lest erst anschließend hier weiter (vor eventuellen anderen Karten).

Als der Krieger erwachte, stand Reka über ihm und versorgte seine Wunden. Die Drachenknochen waren verschwunden.

Nehmt das Sternchen auf dem Sonnenaufgang-Feld jetzt aus dem Spiel und legt die **Drachenknochen** neben den Spielplan. Stellt Reka auf das Feld ihrer Hütte und alle liegenden Helden auf ihrem Feld wieder hin. Sie steigen auf **7 Willenspunkte** und verlieren dank Rekas Hilfe **keinen** Stärkepunkt.

„Ein Hinterhalt!“, keuchte er. „Es waren zu viele. Sie haben die Drachenknochen gestohlen!“

Lest jetzt weiter auf der Karte „**Verloren im Mondlicht 2**“.





Legt jetzt die Karte „**Der Hinterhalt**“ (42) mit dem Pfeil zwischen den aktuellen und den vorherigen Buchstaben. (Ausnahme: Sollte der Erzähler bereits auf L oder M stehen, legt die Karte stattdessen zwischen J und K.) Stellt anschließend die **Zweitfiguren** aller am Kampf beteiligten Helden darauf. Sollten die Zweitfiguren bereits auf einer anderen Karte stehen, lasst die Standfüße dort und nehmt diesmal nur die Pappfiguren. Die Karte „Vergessen im Sonnenschein“ (39) kommt jetzt unbeschoren aus dem Spiel.

„Und die Eklipse rückt immer näher...“, murmelte Reka düster. „Woran erinnerst du dich?“
„Sie trugen das Zeichen der Diebesgilde.“

Ihr erhaltet jetzt Information Nummer 7: Die Diebesgilde!

Nur wenn ihr Information Nummer 7 schon hattet, lest jetzt hier weiter:

„Aikar hat uns gewarnt, dass die Drachenknochen hier nicht sicher sind. Vielleicht hätten wir auf ihn hören und sie ihm bringen sollen.“
Reka hielt inne. „Er wusste, dass ihr Drachenknochen sucht?“ Sie zögerte. „Wusste sonst noch jemand davon...?“ Der Krieger schüttelte den Kopf und Reka fuhr leise fort: „Woher wussten sie, dass ihr die Drachenknochen hattet? Woher wussten sie, wann sie kommen mussten? Wer, außer ein Zukunftswisser, könnte ihnen das gesagt haben...?“

Ihr erhaltet jetzt Information Nr. 14: Der Verdacht!



„Bedauerlicherweise habt ihr entschieden, die Drachenknochen zu Reka zu bringen anstatt zu mir. Wir brauchen sie für das Ritual, ihr werdet sie euch selbst abnehmen müssen. Ihr wisst ja selbst am besten, wann ihr die Knochen abgeben wolltet. Schickt Reka vorher zu mir; behauptet, es ginge mir schlecht. Das sollte sie für eine Nacht ablenken...“

Aufgaben:

- Ihr müsst Reka aufsuchen, während der Erzähler **genau einen Buchstaben unter dem Pfeil** steht. Legt dann das Nebelplättchen der Hexe auf diese Karte.
- Ihr müsst **euch selbst besiegen!** Stellt nach eurem Sieg eure besiegten Zweitfiguren neben den Spielplan und erhaltet die **drei Drachenknochen**.

Stellt immer, wenn der Erzähler genau am Pfeil steht, die Heldenfiguren von dieser Karte zu Rekas Hütte und die Hexe neben den Spielplan. Verlässt er den Pfeil wieder, stellt die Hexe zurück und stellt alle Heldenfiguren von ihrem Feld wieder auf diese Karte. Die vergangenen Helden haben zu Kampfbeginn so viele Stärke- und Willenspunkte wie die jeweiligen Helden und würfeln mit entsprechenden Würfeln, gleiche Werte werden nicht addiert. Sie **kämpfen zusammen**, ihre Kampfwerte (nicht jedoch ihre Willenspunkte) werden also addiert. Wenn beide Aufgaben erfüllt sind, nehmt diese Karte und das Nebelplättchen darauf aus dem Spiel und stellt Reka zu ihrer Hütte.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Verkleidet!“. ➔



„Das Gold am Krallenfels... Ihr habt es mitgenommen. Ich hoffe, es konnte euch gute Dienste leisten. Ich fürchte nur, irgendjemand wird das Gold dort auch verstecken müssen...“

Aufgabe:

Legt **10 Gold** auf Feld **30** ab, bevor ihr das Gold abgeholt habt, also während der Erzähler **unterhalb** dieses Pfeils steht. Dann kommen das Gold und diese Karte aus dem Spiel.



Laut brandete die Gischt des Hadriscen Meeres an die Küste des Wachsamem Waldes. Eine kleine Hütte stand unscheinbar am Waldrand. Sie war gedeckt mit Rietgras und Ästen. Der Krieger wurde bereits erwartet. Ein hochgewachsener Mann stand in der Tür, mit tiefblauer Haut und einer Binde über den Augen. „Krieger des Königs. Ihr seid hier, um die Antwort einzufordern, die euch zusteht“, sagte der Blinde. „Ich werde eine Frage beantworten, egal welche. Wählt weise...“

Fragt nach Arradurs Zelle, wie von Aikar gewünscht. Lest dann weiter auf der Karte „**Arradurs Zelle**“ (45).

Fragt stattdessen, wo Furda ist. Lest dann weiter auf der Karte „**Wo ist Furda?**“ (46).

Ihr könnt diese Entscheidung jederzeit treffen, solange ein Held auf Feld 52 steht.



„Was ... meint ihr damit?“, fragte der Seher verwirrt.

„Das wissen wir selber nicht.“

Der Seher schüttelte belustigt den Kopf. „Also gut, ich werde sehen, was ich tun kann.“ Er griff seinen Stab fester, und plötzlich glühten seine Augen unter der Binde hell auf. „Ich sehe ... ein vergittertes Loch. Feuer, das an Felsen schlägt. Einen Gang nach dem anderen, links, links, rechts, links, links. Eine Wurzel aus Stein. Knochen ohne Ruhe. Sonne und Mond in den Augen eines Kindes. Einen silbernen Schlüssel. Und ... euch.“

Das Glühen erlosch und der Seher ließ seinen Stab sinken. „Das war alles.“

Die Karte „Wo ist Furda?“ (46) kommt jetzt unbesehen aus dem Spiel. Legt die Karte „Der Schatten“ (47) mit dem **goldenen** Pfeil an den aktuellen Buchstaben.

Ihr erhaltet jetzt als Gruppe (analog zu den Informationen) ein männliches **Bauernplättchen** mit der Gitterseite nach oben, um zu symbolisieren, dass ihr Wissen über die Zelle habt.



„Ich werde sehen, was ich tun kann.“ Der Seher griff seinen Stab fester, und plötzlich glühten seine Augen unter der Binde hell auf. „Ich sehe ... einen dunklen Monolithen im goldenen Gras. Die verkohlten Balken einer Hütte. Eine Mutter, die nach ihrer Tochter sucht. Aber ... keine Spur von der Tochter selbst.“ Das Glühen erlosch und der Seher schüttelte verwirrt den Kopf. „Seid ihr sicher, dass sie noch am Leben ist?“

Die Karte „Arradurs Zelle“ (45) kommt jetzt unbesehen aus dem Spiel. Legt die Karte „Der Schatten“ (47) mit dem **silbernen** Pfeil an den aktuellen Buchstaben.

Lest hier erst weiter, wenn ihr **Information Nummer 8** besitzt und ein Held beim Seher steht. Lasst die Karte so lange offen liegen.

„Sie lebt! Wir wissen es!“, sagte der Krieger fest. Der Seher legte nachdenklich den Kopf schief. „Interessant... Wieso kann ich sie dann nicht finden?“ Er seufzte. „Nun, niemand soll mich für undankbar halten. Darum lasst mich wenigstens Eure Zukunft lesen... Ich sehe eine Nacht am Tage! Sonne und Mond! Blut und Knochen und alte Runen! Ein Kampf im Fackelschein! Ein Kind in weißen Tüchern! Und einen Bewahrer – den kenne ich! Das ist Kallion, er verschafft mir verbotene Schriften für horrende Summen. Er hat mit alledem zu tun...“

Ihr erhaltet Information Nummer 10: Kallion!



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Fan-Legende

47

Das Wunder

Der Schatten

„Der Seher im Wald hat euch seine Antwort allzu freimütig gegeben, nicht wahr? Ich fürchte, es war keine Nächstenliebe, die ihn dazu trieb. Er hat lediglich einen Gefallen erwidert. Vor zwei Jahren wurde weit im Osten ein Fluch gebrochen, und der Seher hat daran ein ... persönliches Interesse. Die Reste des Schattens verbergen sich noch immer im alten Turm und zehren vom Leben der Gebirgswesen. Lockt die Dunkelheit zu ihm!“

Stellt den **Schatten** (aus Düstere Zeiten) auf Feld **83**. Ein Held mit mindestens zwei Willenspunkten, der auf einem Feld benachbart zum Schatten steht, kann die **freie Handlungsmöglichkeit „Schatten anlocken“** nutzen. Dann bewegt sich der Schatten zu ihm und der Held **verliert die Hälfte seiner Willenspunkte** (aufgerundet). Für den Schatten gelten die Felder 61 und 83 als benachbart.

Aufgabe:

Lockt den **Schatten zum Seher**. Da es sich um einen Seher handelt, ist der Zeitpunkt egal. Sobald der Schatten beim Seher steht, kommen beide Figuren zusammen mit dieser Karte aus dem Spiel.



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Fan-Legende

48

Das Wunder

Die Diebesgilde

Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr das Versteck der Diebesgilde gefunden habt.

Stellt jetzt die Figur **Dieb** und den Helden, der die letzte Apfelnuss abgegeben hat, auf das Feld des Wolfes. Legt die Kapuze dazu (sie darf nicht aufgenommen werden) und nehmt den Wolf anschließend aus dem Spiel.

Der Krieger folgte dem Spürhund bis zu einer Holztreppe, die ins Erdreich führt. Vorsichtig stieg er hinab, und plötzlich sah er sich Gestalten in den dunklen Umhängen der Diebesgilde gegenüber. Er griff nach seiner Waffe, da ertönte eine ruhige Stimme: „Willkommen! Der König der Diebe begrüßt Euch in seinen Hallen!“ Ein schlanker Mann trat aus dem Schatten. Sein Gesicht war schmal und seine Augen waren von einem kalten Blau. „Wir wurden nicht vor euch gewarnt, unsere Feinde seid ihr also nicht. Ihr seid für Geschäfte hier, nehme ich an?“ Der Krieger nickte. Brandur würde sich später um die Diebesgilde kümmern, und für den richtigen Preis hatten die Diebe vielleicht **Informationen** zu bieten.

Ihr erhaltet jetzt Information 11: Der König der Diebe!



Behaltet eure Wertgegenstände!




Gebt dem König der Diebe **drei Edelsteine**. Lest dann weiter auf der Karte „**Dunkle Kontakte**“ (49). **Wichtig:** Ihr dürft diese Entscheidung nur treffen, wenn ihr die **Informationen 7, 11 und 14** besitzt!

Ihr müsst diese Entscheidung nicht sofort treffen, sondern könnt das auf dem Feld des Diebes jederzeit tun.

DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende

49

Das Wunder



Dunkle Kontakte

Diese Karte wird vorgelesen,
wenn ihr dem König der Diebe
drei Edelsteine gebracht habt.

Der König der Diebe nahm die Edelsteine mit gierig funkelnden Augen entgegen. „Wie kann ich helfen?“ „Mit Informationen! Was habt Ihr mit dem Angriff auf Rekas Hütte zu tun?“

„Die Kräutерhexe? Ich wüsste nicht einmal, wo ihre Hütte steht...“

„Warum haben Eure Männer uns angegriffen?“

„Vermutlich, weil ihr die Sternblume tragt und wie Krieger des Königs aussieht? Ich habe sie allerdings angewiesen, sich von Ärger fernzuhalten. Wisst ihr, wer genau es war?“

Der Krieger stöhnte. Wusste dieser selbsternannte König denn gar nichts, oder stellte er sich einfach dumm?

„Wenn das alles wäre...“, meinte der König der Diebe lächelnd, doch der Krieger unterbrach ihn. Einen letzten Verdacht musste er noch aus der Welt schaffen: „Kennt Ihr jemanden namens Aikar?“

Der Diebeskönig versteifte sich. „Oh ja, allerdings. Aikar ist uns eine große Hilfe. Er verrät uns im Voraus, wo Brandurs Krieger auftauchen werden, so sind wir ihnen immer einen Schritt voraus. Dafür beschaffen wir hin und wieder etwas für ihn. Zuletzt wollte er ein paar unserer Mäntel haben. Und eine Schriftrolle aus den Schwarzen Archiven, da ging es um eine ... Eklipse oder so...“

Fassungslos stolperte der Krieger aus dem Keller. Aikar half der Diebesgilde! Und sie ihm... Er musste aufgehalten werden, bevor die Eklipse begann!

Ihr erhaltet jetzt Information Nummer 17: Der wahre Schuldige!

DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende

50

Das Wunder



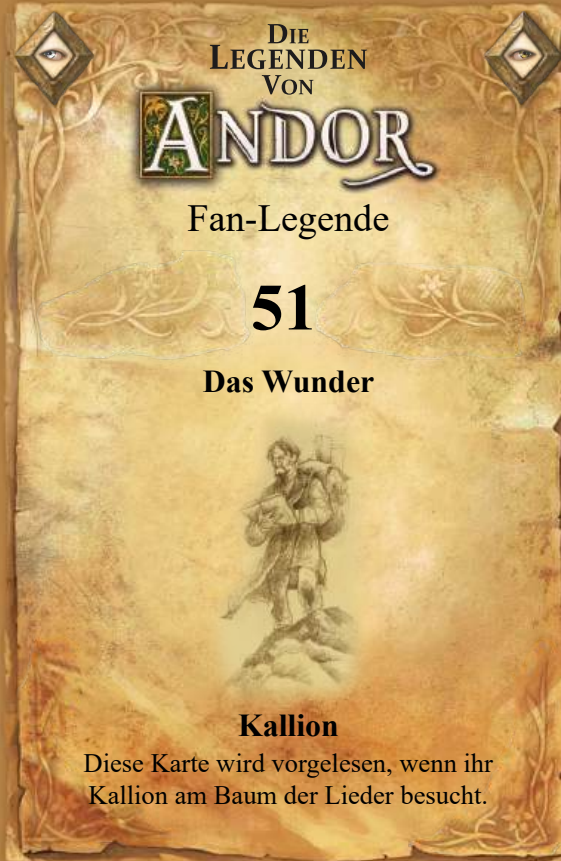
Ein schwacher Gegner

„Der ach so unbesiegbare Riesentroll... Habt ihr euch darüber gewundert, wie leicht er zu besiegen war? Nun, ich fürchte, ihr werdet euch selbst ein bisschen nachhelfen müssen... Das Ungeheuer hat einen ganzen Brunnen leergesoffen. Was meint ihr geschieht wohl, wenn vorher jemand ein Konzentrat aus giftigen Waldpilzen hineinschüttet und ein paar Tage wartet...?“


Erwürfelt jetzt die Positionen von **drei Waldpilzen**, indem ihr jeweils mit einem **roten Würfel** würfelt und **50** addiert. Wenn ihr alle drei Waldpilze zur Hexe bringt, nachdem sie ihren Kessel erhalten hat (also während der Erzähler oberhalb des Kessels auf der Legendenleiste steht), dann könnt ihr sie abgeben und erhaltet dafür den Gegenstand **Gift**. Wenn kein Kessel auf der Legendenleiste liegt oder der Erzähler unterhalb des Kessels steht, könnt ihr das Gift auch auf Feld **71** erhalten, dann müsst ihr aber **zusätzlich** zu den Waldpilzen **2 Gold** abgeben.


Aufgabe:

Legt das **Gift** auf Feld **45** ab, bevor der Riesentroll dort ist, also während der Erzähler **unterhalb** des Pfeils steht. Dann kommen das Gift und diese Karte aus dem Spiel.



Als er nach Kallion fragte, wurde der Krieger zu einer Hütte zwischen den Baumwurzeln geführt. „Wer ist da?“, fragte eine Stimme. „Ein Krieger Brandurs. Aikar schickt mich.“ Eine kleine Klappe öffnete sich und ein misstrauisches Auge sah daraus hervor. „Ihr seid es!“ Der Bewahrer öffnete die Tür und winkte den Krieger herein. „Ich hoffe, Ihr wart nicht zu auffällig... Also, was möchte Aikar?“ Der Krieger öffnete den Mund – und überlegte, ob es nicht Wichtigeres als diesen merkwürdigen Schlüssel gab...

 Fragt nach dem Schlüssel. Dann lest weiter auf der Karte „**Der Schlüssel**“ (53).

 Fragt stattdessen nach der nahenden Eklipse. Dann lest weiter auf der Karte „**Die Eklipse**“ (52). **Wichtig:** Ihr dürft diese Entscheidung nur treffen, wenn ihr bereits die **Informationen 8, 10 und 14** besitzt!

Ihr müsst diese Entscheidung nicht sofort treffen, sondern könnt das jederzeit tun, solange ein Held auf Feld 57 steht.

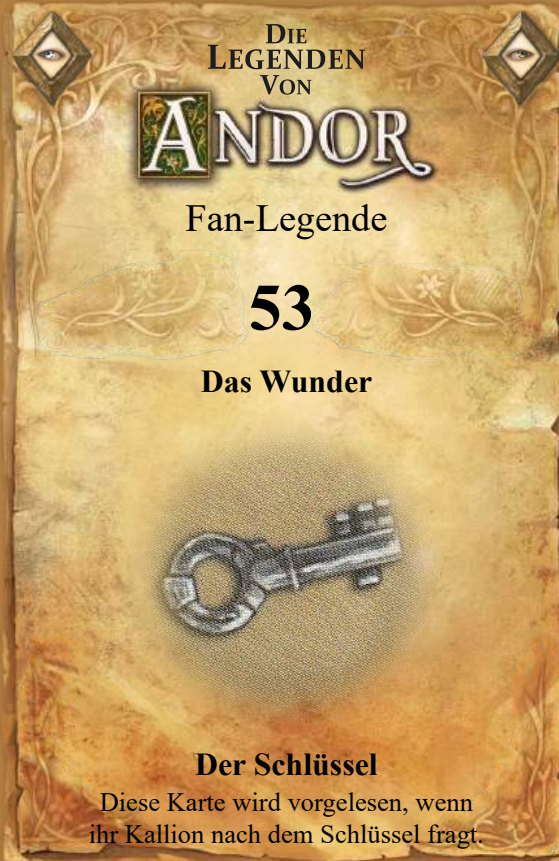


„Die Eklipse? Geht es schon wieder um das Ritual? Ich weiß auch nicht mehr, als auf der Schriftrolle aus den Schwarzen Archiven stand. Ein Menschenopfer am richtigen Ort und zur richtigen Zeit. Ein Kreis aus Schwarzen Fackeln, Drachenbeinstaub und alten Runen. Die Macht, Gegenwärtiges in die Zukunft zu bringen. Blablabla. Ich habe Aikar die Schriftrolle doch längst beschafft, mehr können wir nicht für ihn tun.“ Der Krieger erbleichte. Aikar hatte eine Schrift über ein dunkles Ritual in seinen Besitz gebracht? Der Zukunftswisser hatte sie gebeten, ihm Runensteine und Drachenknochen zu bringen. Plötzlich ergab alles Sinn!

„Aikar ... will das Ritual durchführen?“, fragte er mit erstickter Stimme.

„Ja, warum sonst sollte er... Wartet, hat wirklich er Euch befohlen, diese Fragen zu stellen?“ Kallion blinzelte misstrauisch. „Ich denke, es ist besser, wenn Ihr jetzt geht.“

Nehmt die Karten „Der Schlüssel“ (53) und „Ulrosch“ (54) jetzt unbesehen aus dem Spiel und legt den Schlüssel wieder neben den Spielplan. **Ihr erhaltet jetzt Information Nummer 17: Der wahre Schuldige!**



„Ja, selbstverständlich! Hier ist er. Also, die Kopie, meine ich natürlich. Ganz wie gewünscht. Ulrosch hat ganze Arbeit geleistet. Und der Oberste Priester hat nichts bemerkt, versprochen.“ Kallion lächelte gewinnend. „Richtet Aikar Grüße von mir aus. Wir sind ihm sehr dankbar für seine Unterstützung... Aber jetzt verschwindet, bevor Ihr zu viel Aufmerksamkeit auf mich lenkt!“

Der Held auf Feld 57 erhält jetzt den Schlüssel. Die Karte „Die Eklipse“ (52) kommt unbesehen aus dem Spiel. Legt die Karte „Ulrosch“ (54) mit dem Pfeil an den aktuellen Buchstaben.



„Der Schlüssel, den ihr von Kallion bekommen habt, ist nur die Kopie eines Schlüssels, den die Bewahrer seit unserer Ankunft verwahren. Doch das Herstellen der Kopie übersteigt Kallions Fähigkeiten. Die Diebesgilde hat viele Kontakte. Findet Ulrosch, den reisenden Schlosser, und bringt ihn zu Kallion. Leider ist er feige und verabscheut Wasser...“

Würfelt jetzt mit einem **roten** und einem **schwarzen Würfel**, **addiert** die beiden Werte und stellt **Ulrosch** (dargestellt durch die Figur „Kjall“) auf dieses Feld. Wenn dort eine Kreatur steht, würfelt erneut. Wiederholt diesen Vorgang **jedes Mal**, wenn eine **Ereigniskarte** aufgedeckt wird und kein Held auf Ulroschs Feld steht. Ulrosch kann einfach mitbewegt werden, jedoch **nicht über hölzerne Brücken oder Felder mit Kreaturen**. Wenn er jemals mit einer Kreatur auf einem Feld ist, würfelt seine Position sofort erneut aus. Falls die Kreatur auf Feld 57 stand, gilt die Aufgabe dennoch als erfüllt.

Aufgabe:


Bringt **Ulrosch** zu **Feld 57**, bevor ihr den Schlüssel abgeholt habt, also während der Erzähler **unterhalb** dieses Pfeils steht. Dann kommen Ulrosch und diese Karte aus dem Spiel.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

55

Das Wunder



Aikars Rat

Diese Karte wird vorgelesen, wenn unmittelbar vor der Eklipse ein Held zu Aikar geht.

Aikar wartete bereits. Aufrecht saß er in seinem Bett und streichelte seinen gehörnten Falken. „Es ist so weit“, flüsterte er schwach. „Meine Tochter ... ihr werdet mir helfen, sie zu retten.“

„Wisst Ihr, wo sie ist?“

Aikar lächelte gequält. „Ihr Entführer will ein Blutopfer durchführen. Ein dunkles Ritual. Nur ein Ort in ganz Andor kommt dafür in Frage! Ein Monolith, an dem sich die Kraflinien kreuzen.“

Legt den Hornfalken jetzt unter Aikar. Er darf nicht aufgenommen werden. Lest den folgenden Kasten nur, wenn jetzt mindestens **vier goldene Pfeile** an der Legendenleiste liegen:

„Ihr seid meinen Anweisungen gut gefolgt. Ich vertraue euch Maro an, meine treue Schlange. Sie soll euch beistehen in eurem Kampf!“

Der Held erhält jetzt die **Schlange**. Ein Held, der die Schlange trägt, darf im Kampf zwei Würfel addieren. (Im Fernkampf nur die beiden zuletzt geworfenen.)

„Bevor ihr loszieht: Wisst ihr denn, wer hinter allem steckt...?“

- Wenn ihr die Informationen Nummer 7 und 11 habt, lest weiter auf „Der König der Diebe 1“ (62).
- Wenn ihr die Informationen Nummer 8 und 10 habt, lest weiter auf „Der dunkle Priester 1“ (66).
- Wenn ihr alle Informationen von 7 bis 11 habt, wählt selbst, welchen Gegner ihr für wahrscheinlicher haltet.
- Wenn nichts von obigem zutrifft, lest weiter auf „Der Trollhäuptling 1“ (58).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

56

Das Wunder



Rekas Rat 1

Diese Karte wird vorgelesen, wenn unmittelbar vor der Eklipse ein Held zu Reka geht.

Nehmt jetzt alle Karten „Der Trollhäuptling“, „Der König der Diebe“ und „Der dunkle Priester“ aus dem Spiel.

Reka stapfte unruhig um ihre Hütte und sah immer wieder zum Himmel. Als sie den Krieger kommen sah, atmete sie erleichtert aus. „Endlich! Was habt ihr herausfinden können? Sagt schon!“

„Es ist Aikar!“, stieß der Krieger hervor. „Er hat Kontakte zur Diebesgilde. Er hat sich Informationen zur Eklipse beschafft. Und er wollte die Drachenknochen von uns! Wir fürchten, dass er vorhat, Furda während der Eklipse zu opfern.“

Reka erbleichte. „Nein! Das kann nicht sein! So etwas würde er niemals tun!“ Sie blinzelte. „Niemals...“, wiederholte sie schwach.

„Wenn er es vorhätte: Wo würde er die Opferung abhalten? In seiner Hütte?“

Reka schüttelte den Kopf. „Die Kraflinien des Landes kreuzen sich an einer Stelle: Ein dunkler Monolith, ähnlich diesem hier. Ein Ort von dunkler ritueller Macht.“

Legt **Aikar** auf den Buchstaben **M** und legt den Hornfalken und die Schlange zu ihm. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht oder bereits dort steht, werden sie gemeinsam zum Mystikplättchen **Ritualkreis** gelegt. (Solltet ihr es noch nicht aufgedeckt haben, lasst sie auf M liegen, bis ihr den Ritualkreis gefunden habt.)

Lest jetzt weiter auf der Karte „Rekas Rat 2“.





Aufgabe:

Besiegt **Aikar**, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht! Lest die Karte „Der Strippenzieher“ (70), wenn ein Held auf Aikars Feld steht.

Ihr **dürft** den Erzähler jetzt freiwillig auf den Buchstaben **M** vorsetzen.

Lest den folgenden Kasten nur, wenn jetzt mindestens **vier silberne Pfeile** an der Legendenleiste liegen:

„Bevor ihr aufbrecht, möchte ich euch von Herzen danken. Ihr wart mir wahrhaft eine große Hilfe in dieser dunklen Zeit.“

Der Held erhält jetzt kostenlos **alle Tränke der Hexe** von der Grundspiel-Ausrüstungstafel. Sie werden aufeinandergestapelt und zählen alle zusammen als **ein** kleiner Gegenstand. Sie können nicht aufgeteilt, aber ansonsten wie gewohnt eingesetzt werden, dreht dann den obersten Trank von der vollen auf die halbvollle Seite oder legt ihn zurück auf die Ausrüstungstafel, falls er nur noch halbvoll war.



„Nein, wir haben keine Ahnung. Aber die Kreaturen stecken hinter allerlei Übeln. Vielleicht haben sie auch hiermit zu tun?“

Nehmt jetzt alle Karten „Der König der Diebe“ und „Der dunkle Priester“ sowie „Der Strippenzieher“ (also 62 bis 70) aus dem Spiel.

Stellt den **Trollhauptide mit Leitwardrak** auf den Buchstaben **M**. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht oder bereits dort steht, wird der Trollhauptide zum Mystikplättchen **Ritualkreis** gestellt. (Solltet ihr es noch nicht aufgedeckt haben, lasst den Trollhauptide auf **M** stehen, bis ihr den Ritualkreis gefunden habt.)

Der Trollhauptide darf mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen.

Aufgabe:

Besiegt den **Trollhauptide**, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht! Lest weiter auf der Karte „Der Trollhauptide 2“ (59), sobald ein Held auf dem Feld des Trollhauptides steht.

Ihr **dürft** den Erzähler jetzt freiwillig auf den Buchstaben **M** vorsetzen.



Dunkel erhob sich der Monolith aus dem Rietgras. Fünf dunkle Fackeln waren in einem Kreis darum aufgestellt, die fahles Licht spendeten, während die Sonne sich mehr und mehr verdunkelte. Am Monolithen, auf einem großen Wardrak, saß tatsächlich ein Troll mit einem mächtigen Horn und sah sich verwirrt um.

Um den Trollhåptling zu besiegen, muss zunächst der **Leitwardrak besiegt** werden. Anschließend kann der Trollhåptling angegriffen werden. Beide haben die **Werte eines gewöhnlichen Wardraks bzw. Trolls**, würfeln allerdings bei 3 Spielern zusätzlich mit einem großen grauen und bei mehr als 3 Spielern stattdessen mit einem großen schwarzen Würfel, der immer dazuaddiert wird. Sie kommen **nicht** auf Feld 80 und geben **keine** Belohnung. Sie werden bei mehr als vier Spielern vom Schwarzen Herold bzw. dem Bannkreis von Choranat unterstützt.

Lest weiter auf der Karte „**Der Trollhåptling 3**“ (60), wenn der Trollhåptling besiegt wurde.



In dem Moment, in dem die Sonne sich vollständig verdunkelte, wurde der Trollhåptling von einem mächtigen Schlag gefällt. Grunzend brach er neben dem Monolithen zusammen, sein schwarzes Blut tränkte den Boden. Doch von einem Kind fehlte jede Spur.

Da ertönte eine flüsternde Stimme: „Gut gemacht, Krieger des Königs. Ich wusste, auf euch ist Verlass.“

Auf einem seltsamen Stuhl mit Rädern rollte Aikar heran. Mühsam zog er sich näher an den Monolithen.

„Was hat das zu bedeuten? Wo ist Furda?“

Legt Aikar und den Hornfalken auf das Feld des Ritualkreises.

Lest jetzt weiter auf der Karte „**Das Blutopfer**“.





„Der Trollhåuptling ist nicht der stärkste Troll in diesem Land, doch einer der klügsten. Es ist gut, dass ihr ihn opfern werdet. Ihn zum Ritualkreis zu locken, wird nicht ganz einfach, doch keine Sorge: So klug der Troll auch ist, sein Reittier ist umso dümmer. Wie jeder Wardrak lässt er sich vom Glanz der Edelsteine blenden, doch kann er nicht unterscheiden zwischen echten Gemmen und geschliffenen Felsen.“

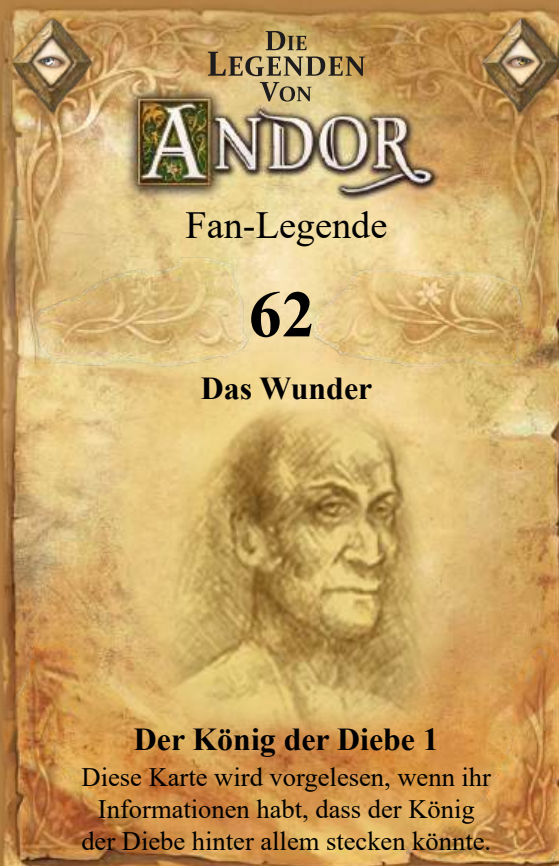
Stellt den Trollhåuptling auf dem Leitwardrak bei 2 Helden auf Feld 36, bei drei Helden auf Feld 3 und bei mehr als drei Helden auf Feld 41. Er kann mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen und bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Legt 8 **verdeckte Edelsteine** auf Feld 71. (Alle bis auf einen 2er, einen 4er und einen 6er.) Sie können auf keine Weise aufgedeckt werden! Die verdeckten Edelsteine können für **je ein Gold** auf Feld 71 gekauft werden. Sobald ein **verdeckter** Edelstein benachbart zum Trollhåuptling liegt, wird der Trollhåuptling sofort auf das Feld versetzt und der Edelstein kommt aus dem Spiel. Liegen mehrere Edelsteine benachbart, so entscheidet ihr, zu welchem Edelstein der Trollhåuptling (zuerst) gestellt wird. Er betritt niemals in die Burg. Ansonsten haben die verdeckten Edelsteine **keine** Funktion.



Aufgabe:

Lockt den **Trollhåuptling zum Ritualkreis!** Dann kommen der Trollhåuptling, alle verdeckten Edelsteine und diese Karte aus dem Spiel.



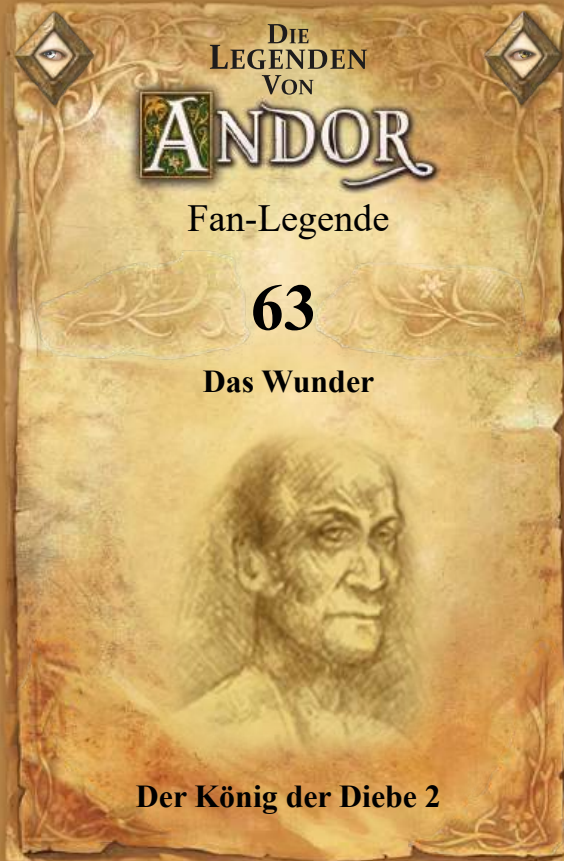
„Wir wurden von der Diebesgilde angegriffen. Und wir konnten den Kopf der Gilde ermitteln: Einen sogenannten König der Diebe!“

Nehmt jetzt alle Karten „Der Trollhåuptling“ und „Der dunkle Priester“ sowie „Der Strippenzieher“ (also 58 bis 61 sowie 66 bis 70) aus dem Spiel. Stellt den **Dieb** auf den Buchstaben **M**. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht oder bereits dort steht, wird der Dieb zum Mystikplättchen **Ritualkreis** gestellt. (Solltet ihr es noch nicht aufgedeckt haben, lasst den Dieb auf M stehen, bis ihr den Ritualkreis gefunden habt.)

Aufgabe:

Besiegt den **Dieb**, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht! Lest weiter auf der Karte „Der König der Diebe 2“ (63), sobald ein Held auf dem Feld des Diebes steht.

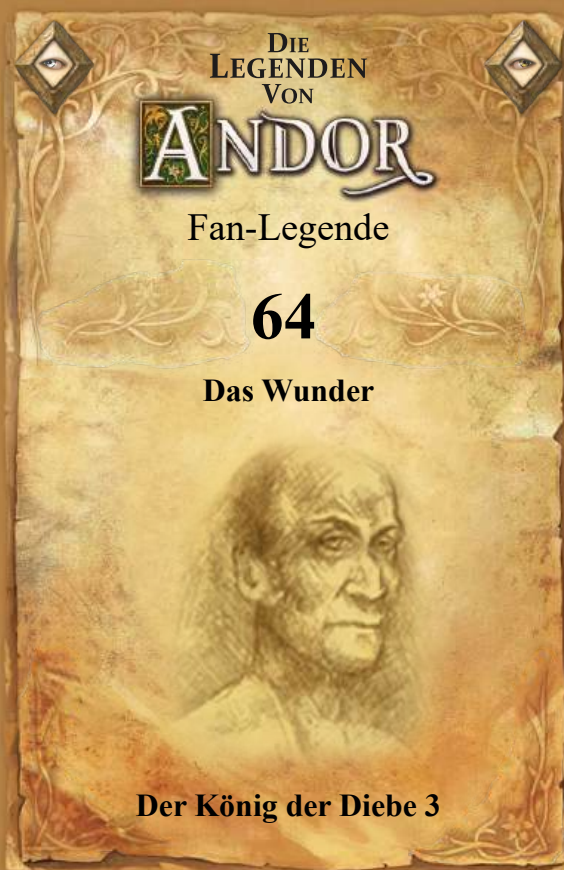
Ihr **dürft** den Erzähler jetzt freiwillig auf den Buchstaben **M** vorsetzen.



Dunkel erhob sich der Monolith aus dem Rietgras. Fünf dunkle Fackeln waren in einem Kreis darum aufgestellt, die fahles Licht spendeten, während die Sonne sich mehr und mehr verdunkelte. Am Monolithen stand tatsächlich der König der Diebe und sah den Krieger mit einem kalten Lächeln entgegen. „Im Namen Brandurs, ergebt Euch!“, rief der Krieger. Der Diebeskönig riss erschrocken die eisblauen Augen auf und zog sein Schwert.

Der Dieb hat bei zwei Spielern **6**, bei drei Spielern **10** und bei vier Spielern **14** **Stärkepunkte**, **6** **Willenspunkte** und würfelt mit **2 roten Würfeln**, gleiche Würfel werden addiert. Zusätzlich stiehlt er vor jeder Kampfrunde jedem angreifen Helden mit mindestens 2 Stärkepunkten **dauerhaft** einen Stärkepunkt und fügt sie seinen eigenen hinzu. Markiert diese zusätzlichen Stärkepunkte mit einem Goldstück auf der Willenspunkteanzeige der Kreaturen. Der Dieb wird nicht vom Schwarzen Herold unterstützt.

Lest weiter auf der Karte „Der König der Diebe 3“ (63), wenn der Dieb besiegt wurde.



In dem Moment, in dem die Sonne sich vollständig verdunkelte, wurde der König der Diebe von einem geschickten Schlag gefällt. Ächzend brach er neben dem Monolithen zusammen, sein Blut tränkte den Boden. „Wo ist das Kind?!“, riefen die Krieger, doch der König der Diebe schien sie nicht mehr zu hören. Mit letzter Kraft flüsterte er: „Aikar! Du ... Verräter! Dafür wirst du ... büßen ...“

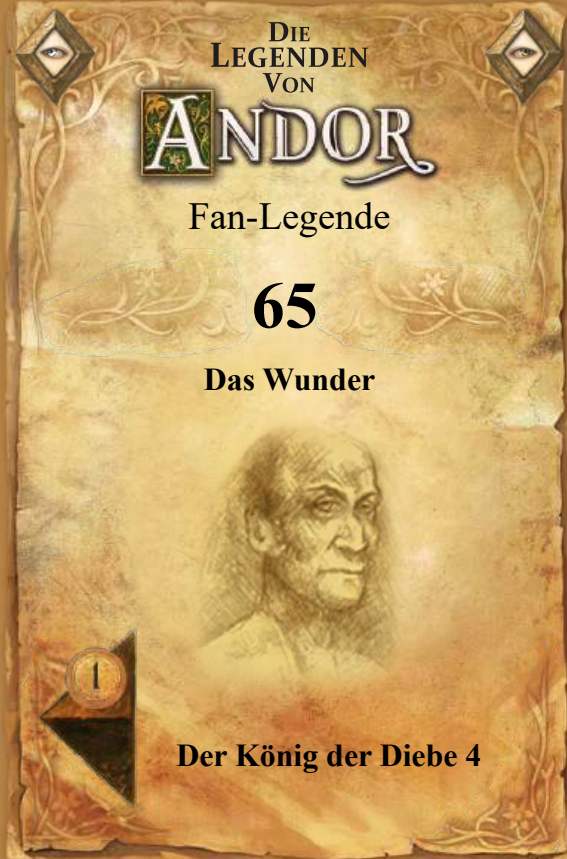
Da ertönte eine flüsternde Stimme: „Das habe ich längst. Und doch habe ich, was ich wollte. Gut gemacht, Krieger des Königs! Ich wusste, auf euch ist Verlass.“ Auf einem seltsamen Stuhl mit Rädern rollte Aikar heran. Mühsam zog er sich näher an den Monolithen.

„Was hat das zu bedeuten? Wo ist Furda?“

Legt Aikar und den Hornfalken auf das Feld des Ritualkreises.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Das Blutopfer“.





„Der König der Diebe ist ebenso gerissen wie gierig. Er ist ein würdiges Blutopfer, und mit seinem Tod werdet ihr Brandur einen großen Dienst erweisen. Zum Glück vertraut er mir bereits, ihn zu einem Treffen am Ritualkreis zu überreden erfordert kaum mehr als ein wenig finanzielle Unterstützung.“



Aufgabe:

Ihr müsst **ein Gold pro Spieler** auf dem Feld des Diebes ablegen, dann kommen das Gold und diese Karte aus dem Spiel.



„Der Seher im Wachsamem Wald hatte eine Vision, die vermutlich die Eklipse zeigte, und Rekas Tochter – und Kallion, den Bewahrer! Er ist in all das verwickelt!“

Nehmt jetzt alle Karten „Der Trollhäuptling“ und „Der König der Diebe“ (also 58 bis 65) sowie „Der Strippenzieher“ (70) aus dem Spiel.

Stellt **Kallion** auf den Buchstaben **M**. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht oder bereits dort steht, wird Kallion zum Mystikplättchen **Ritualkreis** gestellt. (Solltet ihr es noch nicht aufgedeckt haben, lasst Kallion auf M stehen, bis ihr den Ritualkreis gefunden habt.)

Aufgabe:

Besiegt **Kallion**, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht! Lest weiter auf der Karte „Der dunkle Priester 2“ (67), sobald ein Held auf Kallions Feld steht.

Ihr **dürft** den Erzähler jetzt freiwillig auf den Buchstaben **M** vorsetzen.



Dunkel erhob sich der Monolith aus dem Rietgras. Fünf dunkle Fackeln waren in einem Kreis darum aufgestellt, die fahles Licht spendeten, während die Sonne sich mehr und mehr verdunkelte. Am Monolithen stand tatsächlich Kallion und untersuchte den Monolithen. Als er Schritte hörte, fuhr er herum, nickte jedoch nur, als er die Krieger sah. „Ein Blutopfer!“, kicherte er. „Oh, ich bin schon so gespannt, wie es sein wird! Ihr auch?“

Kallion ist kein Kämpfer und wird fliehen, wenn er sich in Gefahr wähnt. Ihr habt nur **einen einzigen Versuch**, Kallion zu besiegen. Dazu müsst ihr in einer einzigen Kampfunde einen Kampfwert von bei zwei Spielern **20**, bei drei Spielern **30** und bei mehr als drei Spielern **40** erreichen. Gelingt euch das nicht im ersten Versuch, nahm die Legende ein **böses Ende**.

Lest weiter auf der Karte „**Der dunkle Priester 3**“ (68), wenn Kallion besiegt wurde.



In dem Moment, in dem die Sonne sich vollständig verdunkelte, wurde Kallion von einem überraschenden Schlag gefällt. Ächzend brach er neben dem Monolithen zusammen, sein Blut tränkte den Boden.

„Was...?“, keuchte er. „Warum...?“

„Wo ist das Kind!?“ Kallion stöhnte nur verwirrt, also fragte der Krieger: „Das Menschenopfer! Wo ist es?!“

Da lachte Kallion schwach. „Ich verstehe... Ich bin das Opfer...“

Plötzlich ertönte eine flüsternde Stimme: „Ach, Kallion. Du warst schon immer klug. Wärest du nur weniger gierig gewesen... Gut gemacht, Krieger des Königs! Ich wusste, auf euch ist Verlass.“

Auf einem seltsamen Stuhl mit Rädern rollte Aikar heran. Mühsam zog er sich näher an den Monolithen.

„Was hat das zu bedeuten? Wo ist Furda?“

Legt Aikar und den Hornfalken auf das Feld des Ritualkreises.

Lest jetzt weiter auf der Karte „**Das Blutopfer**“.





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

69

Das Wunder

Der dunkle Priester 4

„Kallion! Er missbraucht seinen Zugang zu den Schwarzen Archiven, um leichtes Geld zu machen. Die Diebesgilde ist stolz auf ein Mitglied wie ihn. Wenn wir ihn nicht opfern würden, wären noch viele verbotene Schriften in die falschen Hände geraten. Glücklicherweise ist er selbst neugierig auf das Ritual, wenn er könnte, würde er auch von alleine kommen. Doch den Bewahrern ist es verboten, ihren Wald zu verlassen. Er wird kommen, wenn ihr nur die Wachen ablenkt – am besten, ohne einen diplomatischen Zwischenfall auszulösen.“

Stellt die Figur **Bewahrer** auf Feld 57. Immer, wenn ihr im **Wachsamen Wald** eine Kreatur angreift, werden die Bewahrer **sofort** auf ihr Feld gestellt und unterstützen euch mit **3 Stärkepunkten**.



Aufgabe:

Lockt die **Bewahrer** auf eines der Felder **47 bis 53**. Dann kommt diese Karte aus dem Spiel. Die Bewahrer bleiben im Spiel und unterstützen auch weiterhin.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

70

Das Wunder

Der Strippenzieher

Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr den wahren Schuldigen gestellt habt.

Dunkel erhob sich der Monolith aus dem Rietgras. Fünf dunkle Fackeln waren in einem Kreis darum aufgestellt, die fahles Licht spendeten, während die Sonne sich mehr und mehr verdunkelte. Am Monolithen, in einem merkwürdigen Stuhl mit Rädern, saß Aikar und lächelte gequält. Auf seiner Schulter saß der gehörnte Falke, und die silbrige Schlange war in seinem Schoß zusammengerollt. Seine Augen, eines silbern und eines golden, musterten die ankommenden Krieger traurig. „Aikar!“, riefen sie. „Wir wissen, was du vorhast. Wir werden nicht zulassen, dass du Furda opferst!“ Aikar lachte leise, bis sein Gelächter zu einem schwachen Husten wurde. „Ihr seid so nahe dran, und doch so weit daneben. Seht euch um! Das Kind ist nicht hier. Ich könnte sie niemals opfern.“ Er atmete tief ein. „Euch dagegen...“ Er stieß einen leisen Pfiff aus, und seine Schlange richtete sich zischelnd auf.

Aikar kann jetzt angegriffen werden. Er hat **0 Stärkepunkte** und nur **einen Willenspunkt**. Er würfelt mit **zwei roten Würfeln**, die dank seiner Schlange **immer** addiert werden. Wegen des Hornfalken haben alle angreifenden Helden **nur einen Würfel** zur Verfügung. Lest hier weiter, wenn Aikar besiegt wurde:

In dem Moment, in dem die Sonne sich vollständig verdunkelte, wurde Aikar mit einem einzigen Schlag aufgeschlitzt. Sein rollender Stuhl zerbrach und sein Blut tränkte den Boden. „Es ist vorbei! Ihr habt verloren, Aikar! Wo ist Furda?“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Das Blutopfer“.





Stellt jetzt alle Helden auf das Feld des Ritualkreises.

Aikar lachte gequält. „Meine Tochter ist weit weg... Wir werden sie retten... Wir haben es bereits... Alles ist so gekommen, wie es kommen musste...“

„Wovon sprecht Ihr!?“

„Das Blutopfer... Alles ist bereit! Der Monolith im Schatten der Eklipse und im Licht der Schwarzen Fackeln... Ein Kreis aus Drachenbeinstaub und Zwergenrunen... Und das Blut eines Sterbenden...“

Wie erstarrt betrachteten die Krieger das Blut, das den Monolithen benetzte. „Das Ritual... Ihr habt das alles geplant! Was habt Ihr hiervon?!“

„Die Macht, sie zu retten!“, wisperte Aikar. „Die Macht, Gegenwärtiges in die Zukunft zu bringen!“

„In die Zukunft? Was soll das nützen?“

Aikar lächelte. „Anderen ... sehr wenig...“, murmelte er. „Doch meine Zukunft ... unterscheidet sich von eurer!“

Er hob einen Arm und zeigte auf die schwarze Sonnenscheibe. „Seht: Die Nacht am Tage geht zu Ende... Und der erste Sonnenstrahl des neuen Tages ... kommt hervor...“

In diesem Moment erstrahlte wieder das erste Licht am Rand der dunklen Sonne, und der Monolith leuchtete blau auf. Das gleiche Licht erschien auch in Aikars zweifarbigen Augen. „Kommt mit mir!“, flüsterte Aikar. „In meine Zukunft ... und eure Vergangenheit!“ Und plötzlich waren die Eklipse und der Monolith und das Blut verschwunden. Und alles war anders...

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 1“.



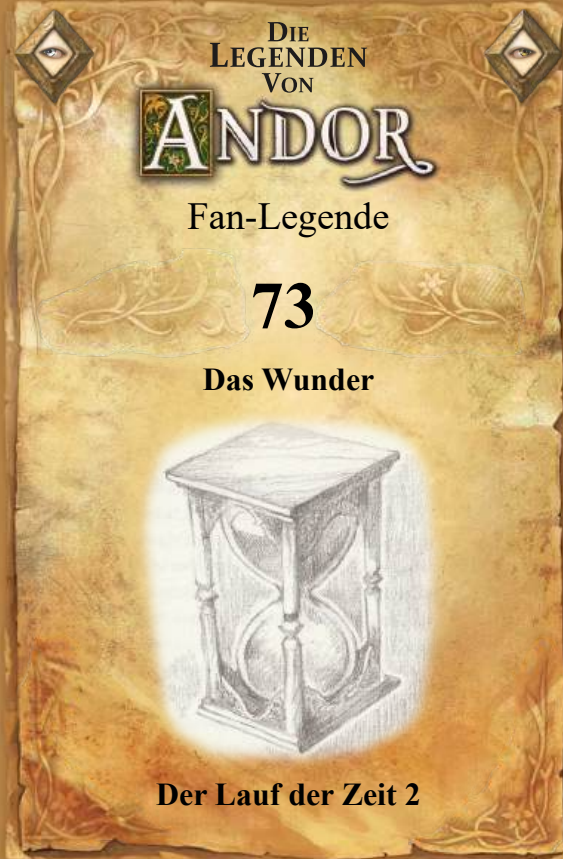
Herzlichen Glückwunsch, ihr habt in etwa das erste Drittel der Legende erfolgreich bestanden! Wenn der Erzähler auf M eure Zeitplanung in die Irre geleitet hat und ihr bald abbauen müsst, werdet ihr zum Fortsetzen leider das gesamte Spielbrett, eure Heldentafeln und alle Karten an der Legendenleiste inklusive Positionen und Figuren/Plättchen darauf genau so wieder aufbauen müssen. Nach dem zweiten Drittel kommt ein deutlich besserer Zeitpunkt für eine Unterbrechung. Und am besten ist es natürlich, wenn ihr das Wunder in einem Stück durchspielt. In jedem Fall geht es hier weiter:

Vögel schrien und Bäume rauschten. Sie waren in Aikars Hütte. Der Zukunftswisser blinzelte in den ersten morgendlichen Sonnenstrahl und sah sich um. „Es hat funktioniert!“, seufzte er erleichtert. „Ich konnte euch mitnehmen.“

Legt **Aikar** und alle Gegenstände auf seinem Feld auf Feld 24. Der Hornfalke wird jetzt neben den Spielplan gelegt. Wenn ihr die Schlange nicht bekommen habt, wird auch sie neben den Spielplan gelegt. Stellt **alle Helden** auf Feld 24 und legt alle Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld (aber führt die Symbole nicht aus). Stellt **Kallion** auf Feld 57 und falls die Kapuze auf dem Plan liegt, stellt den **Dieb** dazu. Sollten noch 10 Gold mit einem Sternchen darauf auf Feld 30 liegen, kommen sie und die Karte „Der Preis des Goldes“ (43) jetzt aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 2“.





Legt jetzt je ein **Lichtplättchen** über die Buchstaben **B**, **D** und **K** der Legendenleiste und je ein **Schattenplättchen** über die Buchstaben **G**, **J**, **L** und **M**, jeweils so, dass die Plättchen genau **zwischen** dem genannten und dem nächsten Buchstaben liegen. Legt nur **bei zwei oder drei Spielern** zusätzlich ein Lichtplättchen über **C** und ein Schattenplättchen über **E**, und nur **bei zwei Spielern** noch ein weiteres Lichtplättchen über **F** und ein weiteres Schattenplättchen über **H**. Stellt den **Erzähler** jetzt auf das Schattenplättchen zwischen den Buchstaben **M** und **N**. Ab jetzt steht der Erzähler immer **zwischen zwei Buchstaben**. Wenn er sich bewegen würde, wird der nächste Buchstabe übersprungen und er wird in die Lücke darüber gestellt. Er aktiviert dabei keine Legendenkarten. Nur wenn der Erzähler oberhalb von **N** rücken würde, wird er stattdessen auf **N** gestellt und die Legende nahm ein böses Ende.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 3“.



Zeitsprünge:

Durch das Blutopfer kann Aikar die Helden und Gegenstände mitnehmen, wenn sein Geist von einem Tagesanbruch zu einem anderen springt. Dazu müssen **alle Helden bei Aikar** stehen. Wenn zusätzlich der **Erzähler** bei einem **Schattenplättchen** steht und sich (nicht durch eine besiegte Kreatur) bewegen würde, dann darf die Gruppe ihn stattdessen auf ein **beliebiges Lichtplättchen** stellen. Danach kommen sowohl das Schattenplättchen als auch das Lichtplättchen aus dem Spiel. Sollte das Knochengolemsymbol des Beschwörers auf der Legendenleiste liegen, wird es mit dem Erzähler mitbewegt.

Durch den Zeitsprung werden auch die Kreaturen bewegt: Für **je zwei volle Buchstaben**, die der Erzähler bei einem Sprung **nach unten** (also in die Vergangenheit) überspringt, werden **einmal alle Kreaturen** (selbst, wenn sie vom Steppennomaden gebannt wurden) in **umgekehrter Reihenfolge** ein Feld **entgegen** der Pfeilrichtung zurückversetzt. (Also zuerst der Troll auf dem höchsten Feld, zum Schluss der Gor auf dem kleinsten Feld und danach, wenn der Zeitsprung über mindestens vier Buchstaben ging, noch einmal der Troll, der dann auf dem höchsten Feld steht, und so weiter.) Kreaturen auf goldenen Schilden verlassen dabei niemals die Burg! Wenn in das Feld der Kreatur mehr als ein Pfeil zeigt, **entscheidet** ihr selbst, entlang welchen Pfeils sie sich zurückbewegt. Zeigt kein einziger Pfeil hinein, dann bleibt sie einfach stehen.

Solltet ihr einen Zeitsprung in die Zukunft machen, bewegen die Kreaturen sich dadurch nicht.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 4“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

75

Das Wunder



Der Lauf der Zeit 4

Führt jetzt den **Sonnenaufgang** aus, ignoriert dabei jedoch ausnahmsweise die Kreaturenbewegungen. Macht zum Schluss einen **Zeitsprung** zum Lichtplättchen zwischen den Buchstaben **K** und **L**. (Vergesst nicht, Schatten- und Lichtplättchen danach aus dem Spiel zu nehmen und alle Kreaturen ein Feld rückwärts zu bewegen.) Lest anschließend hier weiter:

„Ich schätze, ich schulde euch eine Erklärung“, flüsterte Aikar. „Ich habe euch gesagt, dass ich das Kind retten möchte, und das ist die Wahrheit. Was ich euch nicht gesagt habe ist, wovor ich sie retten will... Es geht nicht um irgendwelche Entführer oder mächtige Feinde. Es geht um eine Bedrohung, die weitaus schlimmer ist. Seht mich an: Ans Bett gefesselt, voller Schmerzen, schwach und dem Tode nahe. Ich bin krank. Ich sterbe. Und meine Tochter teilt dieses Schicksal. Auch sie hat meine Krankheit. Und der einzige, der sie heilen kann, lebte vor langer Zeit. Doch wir können sie retten! Dank der Macht, die ich durch das Ritual erlangt habe, können wir sie zu ihm bringen, in die Vergangenheit, die ich erst noch erleben werde.“ „Deswegen habt Ihr Furda entführt?“, unterbrach einer der Krieger. „Nicht ich... Ihr wart es! In meinem Auftrag. Eine Sternblume habt ihr als Signatur in den Monolithen geritzt.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 5“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

76

Das Wunder



Der Lauf der Zeit 5

„Aber wieso? Wieso bringen wir nicht den Heiler zu ihr, anstatt andersherum? Oder wieso können wir nicht einfach mit Reka sprechen und ihr alles erklären?“ Aikar lächelte matt. „Ganz einfach: Weil ich weiß, dass dieser Weg funktionieren wird, und weil ich nicht das Leben unserer Tochter riskieren werde auf der Suche nach einem anderen!“ Er seufzte. „Ich habe eine Botschaft gefunden. Eine Botschaft, die ich selbst verfassen werde. Darin beschreibe ich, welche Schritte ich zu gehen habe, um alles zu einem guten Ende zu führen. Versteht ihr, es ist bereits geglückt! Sonst hätte ich mir diesen Plan nicht hinterlassen. Wir haben sie entführt, zum Heiler gebracht und zurück in die Zukunft gesandt, zu ihrer Mutter, an den Tag nach der Eklipse. Und anschließend bin ich an einem Tag vor alledem aufgewacht und habe alles aufgeschrieben. Jede unserer und eurer Handlungen habe ich notiert. Und diesen Brief an mich selbst, an mein vergangenes und doch zukünftiges Ich, habe ich auf meinem Tisch liegen lassen und am nächsten Morgen gefunden. Seither folge ich nur diesem Plan. Ich habe Kontakt zur Diebesgilde aufgenommen und ihr geholfen, Brandurs Häschern auszuweichen. Ein notwendiges Übel, denn als Dank für meine Hilfe sandte mir eines ihrer Mitglieder, der Bewahrer Kallion, eine Schriftrolle aus den Schwarzen Archiven, in der das Blutopfer beschrieben ist und die für das Ritual benötigt wird. Der Rest meines Plans liegt noch vor uns.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 6“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

77

Das Wunder



Der Lauf der Zeit 6

Aikar zögerte. „Ist es überhaupt mein Plan, und nicht viel mehr der des Schicksals selbst? Ich folge ihm, weil ich ihn aufgeschrieben habe, und ich habe ihn aufgeschrieben, weil ich ihm gefolgt bin. Er entsteht aus sich selbst heraus, er bedingt und verursacht sich selbst, braucht keinen anderen Grund als sich selbst, um zu existieren. Eine Schlange, die sich in den eigenen Schwanz beißt. Wisst ihr, wie ich so etwas nenne? Ein Wunder. Ein wahres, vollkommenes Wunder. Alles kann ein Wunder sein. Jeder Gedanke, jede Information, alles, was nicht mit der Zeit zerfällt. Und wer wäre ich, ein Wunder zu hinterfragen? Ich bin nur die Hand des Schicksals...“

Die Krieger merkten, dass sie langsam Kopfschmerzen bekamen, doch Aikar schmunzelte nur mitfühlend. „Es mag verwirrend sein. Mit der Zeit wird es besser, vertraut mir. Ich lebe schon mein ganzes Leben so. Doch genug davon. Kümmern wir uns lieber um unsere Aufgaben.“

„Das Kind zum Heiler bringen?“

„Ja, aber noch nicht jetzt. Zuerst müssen wir das Ritual vorbereiten. Die Eklipse steht kurz bevor, und ich fürchte, ich bin nicht sonderlich mobil. Bringt mich mit Kallions Schriftrolle zum Ritualkreis und helft mir, das Ritual vorzubereiten. Geht außerdem zur Rietburg und lasst euch von Brandurs Holzwerkern fünf Schwarze Fackeln geben. Am Morgen vor der Eklipse müsst ihr mit mir am Ritualkreis sein, damit ich euch noch weiter in eure Vergangenheit bringen kann.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 7“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

78

Das Wunder



Der Lauf der Zeit 7

Ihr erhaltet jetzt als kleinen Gegenstand ein beliebiges **Pergament**. Alle weiteren Pergamente kommen aus dem Spiel. Legt außerdem die gelöschte **Fackel** auf Feld 0. Sie kann dort einfach aufgenommen werden. Die Fackel hat **nicht** die normale Bedeutung und wird nicht von alleine auf die brennende Seite gedreht.

Aufgabe:

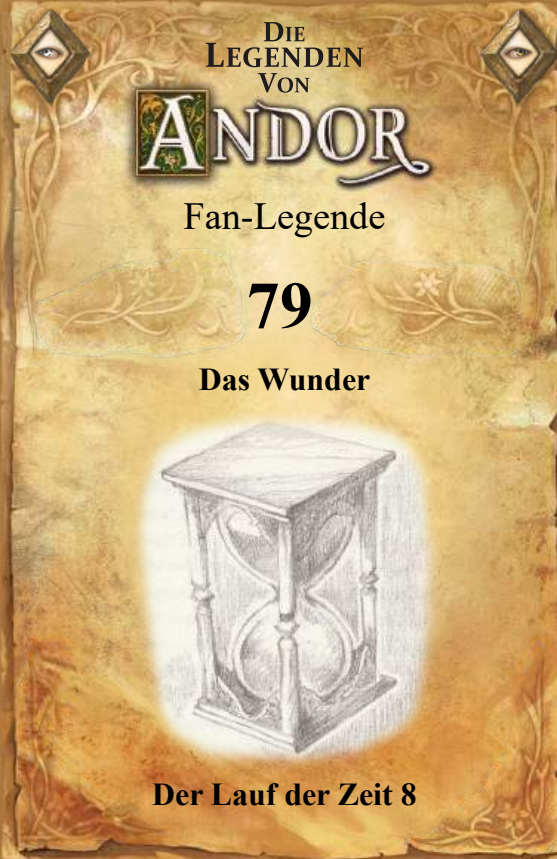
Wenn der Erzähler auf dem nächsten Schattenplättchen steht (also zwischen L und M), müssen **alle Helden** auf dem Feld des Ritualkreises ihren Tag beenden (oder dort bereits beendet haben). Wenn der letzte Held seinen Tag beendet, müssen außerdem **Aikar**, das **Pergament** und die **Fackel** dort sein. Lest dann (noch vor dem Sonnenaufgang bzw. der Dämmerung) die Karte „Die Wege des Schicksals 1“ (83).

Aikar kann einfach von den Helden mitbewegt werden. Jeder Schritt mit Aikar kostet jedoch **einen zusätzlichen Willenspunkt**.

Wichtig: Wenn ihr noch **Entscheidungen** von vor der Eklipse übrig habt, dann dürft ihr diese noch immer abschließen! (Zum Beispiel könnt ihr noch immer Nahrung sammeln oder, sofern noch nicht geschehen, noch immer den Riesentroll angreifen, solange der Erzähler oberhalb des Brunnens ist.) Allerdings dürft ihr **keine** Entscheidungen mehr treffen, die mit einem **silbernen Auge** markiert sind, nur noch solche mit einem goldenen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 8“.



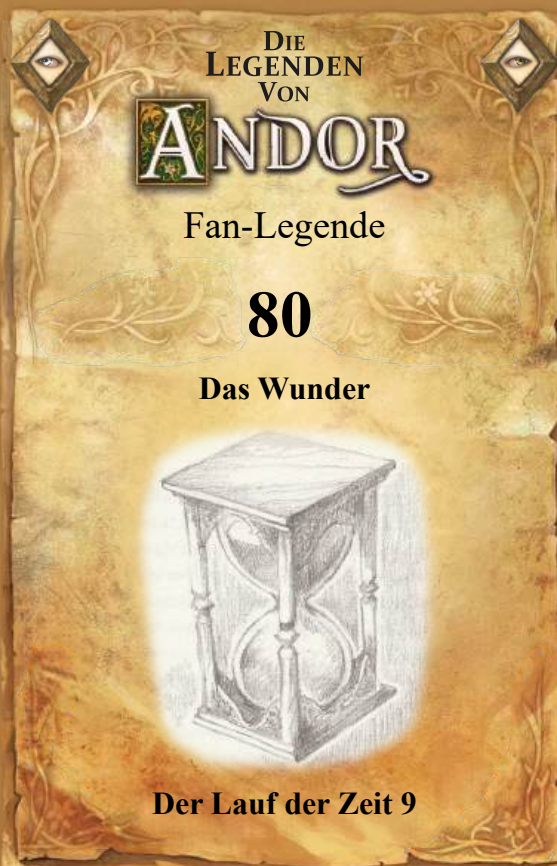


Die Dämmerung senkte sich bereits über das Land, als Aikar und die Krieger alles besprochen hatten. Der Zukunftswisser wirkte zutiefst erschöpft vom langen Reden, doch auch zufrieden. „Ihr solltet euch im Schutz der Dunkelheit bewegen und euch am Tage bedeckt halten. Meidet andere Menschen, insbesondere solche, die euch erkennen könnten. Wir wollen doch nichts ... durcheinanderbringen.“

Legt jetzt das **Dämmerung-Feld** über das Sonnenaufgang-Feld. Legt außerdem das **Bewegungsplättchen Gor** an **Stunde 2**, **Skräl** an **Stunde 4** und **Troll** an **Stunde 6**. Immer, wenn zum ersten Mal in einer Nacht ein Zeitstein ein Bewegungsplättchen erreicht, werden die entsprechenden Kreaturen ein Feld entlang der Pfeile bewegt, angefangen bei Kreaturen auf kleineren Feldzahlen.

Die Heldengruppe erhält jetzt außerdem das **Lagerfeuerplättchen**. Wenn es auf einem Feld liegt, wird es auf die brennende Seite gedreht, im Inventar der Helden auf die gelöschte Seite. Bei jeder Dämmerung, wenn das **Lagerfeuersymbol** aktiviert wird, verliert jeder Held **3 Willenspunkte**, es sei denn er steht beim Lagerfeuer oder auf einem der Felder **24** (Aikars Hütte), **57** (Baum der Lieder), **61** (Dunkler Tempel), **71** (Cavern) oder **72** (Erloths Stand).

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Lauf der Zeit 9“.



Und so brachen die Krieger auf, um das Ritual vorzubereiten, das sie zuvor hatten verhindern wollen.

Ihr entscheidet selbst, welcher Held seinen Zeitstein auf den Hahn legt und die Nacht beginnt.

Manche der Krieger hatten noch immer Zweifel. Aikar hatte sie schon einmal belogen. Vielleicht tat er es jetzt wieder? Vielleicht sollten sie besser noch einmal mit Reka sprechen? Von Zeitreisen schwiegen sie wohl besser, aber es konnte doch nicht schaden, sie auf Furdas Krankheit anzusprechen – oder?

Fragt Reka möglichst unauffällig nach der Krankheit. Dazu muss ein Held auf ihrem Feld stehen. Lest dann die Karte „**Gesundes Misstrauen 1**“ (81).



DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende

81
 Das Wunder


Gesundes Misstrauen 1
 Diese Karte wird vorgelesen, wenn
 ihr Reka nach der Krankheit fragt.

Obwohl es tiefste Nacht war, als der Krieger kam, war Reka wach. Vermutlich schlief sie nicht viel in diesen Tagen...

„Und, etwas Neues?“ fragte sie hoffnungslos. Der Krieger schüttelte den Kopf, während er mit schlechtem Gewissen an alles dachte, was er inzwischen wusste.

Dann fragte er unschuldig: „Reka, deine Tochter ...

Woran erkennen wir sie, wenn wir sie sehen?“

„Furda hat meine Augen. Unverwechselbar“, murmelte sie bedrückt.

„Und ... ihre Beine?“

„Was soll damit sein?“

„Na ja, Aikar ist der Vater. Ich dachte, vielleicht hat auch sie...“

„Nein, keine Sorge“, schmunzelte Reka.

„Woher weißt du das? Vielleicht zeigt es sich erst später?“

Vielleicht hat Furda seine Krankheit geerbt?“

Da lachte Reka trocken. „Ganz sicher nicht! Sie hat Dinge von mir geerbt. Meine Augen. Meine Macht. Aber nichts von Aikar. Das wäre ... rein biologisch unmöglich.“ Der Krieger wollte eine Frage stellen, doch Reka unterbrach ihn: „Bitte, dieser Teil geht nur uns beide etwas an.“

Widerstrebend nickte der Krieger. Sie noch weiter zu befragen wäre zu verdächtig. Und er wusste bereits, was er wissen wollte: Aikar hatte sie ein weiteres Mal belogen – oder?



Sprecht mit Aikar über Rekas Äußerungen. Dazu muss ein Held bei Aikar stehen. Lest dann die Karte „**Gesundes Misstrauen 2**“ (82).

DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende

82
 Das Wunder


Gesundes Misstrauen 2
 Diese Karte wird vorgelesen, wenn
 ihr Aikar nach der Krankheit fragt.

„Ihr habt gelogen, Aikar! Sie ist nicht krank!“

Aikar sah den Krieger nachdenklich an. „Ihr sprecht von meiner Tochter, nehme ich an?“

„EURE Tochter? Nach dem, was Reka gesagt hat, bin ich mir da nicht ganz sicher.“

Aikar schloss die Augen und schüttelte den Kopf. „Ah, ich verstehe.“ Seine flüsternde Stimme nahm einen sanften Klang an. „Sie ist meine Tochter ... in jeder Hinsicht, bis auf im Blute. Seht mich an! Denkt ihr, ich wäre imstande, ein Kind zu zeugen?“ Er seufzte. „Ich weiß nicht, wie Reka es vollbracht hat, doch das Kind... Es ist ganz und gar ihr eigenes. Es hat keinen Vater, nicht im engen Sinne. Wir beide hielten es so für das Beste.“

Der Krieger kniff die Augen zusammen. „Aber ... wie soll Furda dann Eure Krankheit geerbt haben?“

„Geerbt? Wann habe ich jemals behauptet, die Krankheit sei erblich? Meine Tochter hat sie nicht geerbt... sie hat sich angesteckt! In gewisser Hinsicht ist das noch viel schlimmer...“

Der Krieger wich unwillkürlich einen Schritt zurück.

„Keine Sorge“, meinte Aikar traurig. „Nur sehr kleine Kinder können sich anstecken. Das ist der wahre Grund, weshalb Reka sie nicht hierherbringen wollte. Nur einmal war sie hier, und das hat schon gereicht...“

„Woher wissen wir, dass du die Wahrheit sagst?“

„Das wisst ihr nicht... Aber ihr könnt mir glauben: Ich will sie retten! Von ganzem Herzen! Das alles hier tue ich nur für sie...“ Aikar seufzte. „Mit Reka zu sprechen war sehr unverantwortlich. Ihr habt das Leben meiner Tochter und die Existenz dieser Zeitlinie riskiert. Bitte, vertraut mir in Zukunft.“

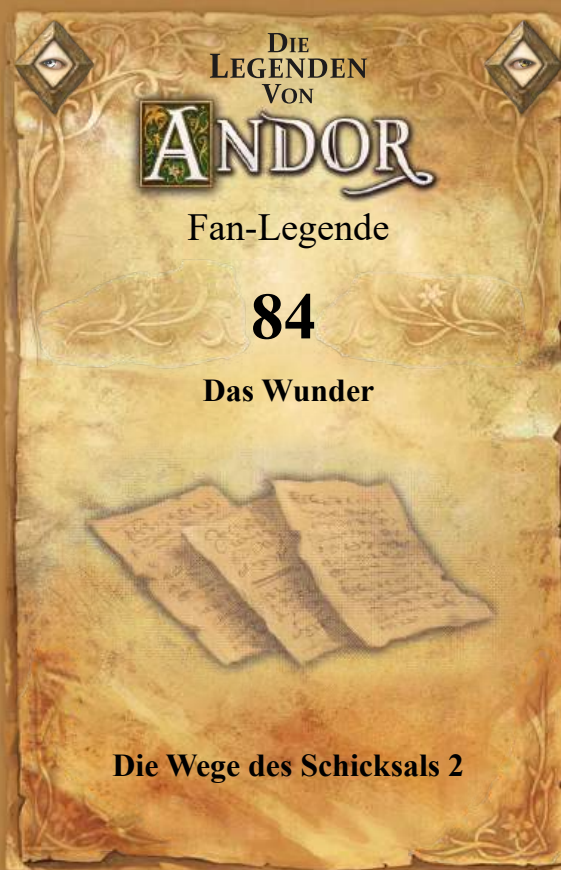
Die Schlange kommt jetzt aus dem Spiel.



Als die Krieger ankamen, steckten die Schwarzen Fackeln bereits in einem Kreis um den Monolithen und verbreiteten ihr fahles Licht. Verblüfft betrachteten die Krieger die Fackeln, die sie in der Rietburg abgeholt hatten. „Es sind dieselben“, antwortete Aikar aus seinem Stuhl mit Rädern, da er ihre Blicke bemerkt hatte. „Doch diese hier wurden bereits entzündet... Geht zum Monolithen, dort findet ihr die Runensteine und Drachenknochen, die wir für das Ritual benötigen.“

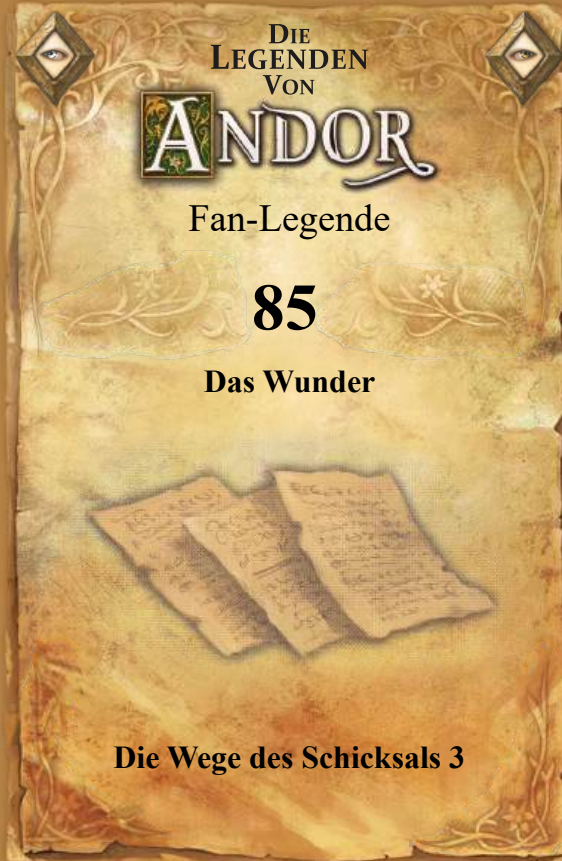
Aikar ließ sie die Knochen zermahlen und zusammen mit den Runensteinen anordnen, wie es die Schriftrolle aus den Schwarzen Archiven verlangte. Schließlich nickte er zufrieden. „Sehr gut. Alles ist bereit! Mein Körper wird hier darauf warten, dass ihr erscheint und das Blut vergießt. Mein Geist hingegen wird in eure Vergangenheit reisen und euch mitnehmen.“ Er warf einen schnellen Blick zum Horizont, wo eben erst ein roter Schimmer sichtbar wurde. „Wir haben noch etwas Zeit. Sprechen wir über eure weiteren Aufgaben. Vieles ist in den vergangenen Tagen geschehen, und ich fürchte, ihr habt bisher nur die Hälfte davon erlebt. Alle Ereignisse, alle Entscheidungen, hatten Ursachen und Konsequenzen, die ihr jetzt erst überblicken könnt. Eure Zukunft und eure Vergangenheit sind untrennbar miteinander verwoben. Ihr müsst dafür sorgen, dass alles so geschehen konnte, wie es bereits geschehen ist...“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Wege des Schicksals 2“.



Nehmt das letzte Pergament jetzt auch aus dem Spiel. Wenn jetzt **offene** Karten an der Legendenleiste liegen, dann kommen sie aus dem Spiel. Lagen Gegenstände darauf, so erhält die Heldengruppe diese. (Anmerkung für Laptopspieler: Das betrifft die Karten „Der Runenkreis“ (35), „Asche und Staub“ (38) und „Vergessen im Sonnenschein“ (39). Der Kessel verbleibt an der Legendenleiste.) Legt dann die Karte „Das Ritual“ (86) mit dem Pfeil an den Buchstaben **M** und die Karte „Schwarze Fackeln“ (87) mit dem Pfeil an den Buchstaben **D** der Legendenleiste. Dreht anschließend nacheinander von oben nach unten **jede Karte** um, die mit einem Pfeil an die Legendenleiste zeigt, und lest sie vor. (Liegen mehrere Karten am selben Buchstaben, ist die Reihenfolge egal.) Lasst den Pfeil auf der offenen Seite genau dort, wo er auch auf der verdeckten Seite schon lag. Beginnt also mit „Das Ritual“ und legt den Pfeil auf der Rückseite an den Buchstaben **M**.

Sobald ihr alle Karten an der Legendenleiste gelesen habt, lest weiter auf der Karte „Die Wege des Schicksals 3“ (85).



„Sorgt dafür, dass das Ritual gelingt!“, wiederholte Aikar. „Sobald alles vorbereitet ist, bringe ich euch zurück zum Anfang, damit ihr meine Tochter holen könnt. Und danach besuchen wir den Heiler...“

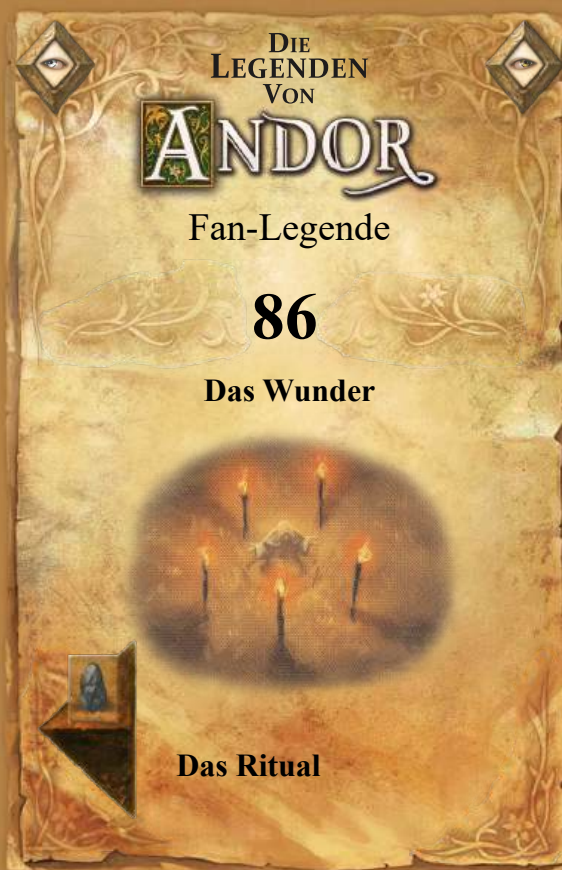
Aufgabe:

Erfüllt **alle** Aufgaben von Karten an der Legendenleiste! Wenn **auf oder oberhalb von B** keine Karte mit einem Pfeil mehr an der Legendenleiste liegt, dann legt ein Licht- und ein Schattenplättchen zwischen die Buchstaben **A und B**. Ihr müsst dann noch einen Zeitsprung zu diesem Lichtplättchen machen. (Achtet also darauf, dass der Erzähler nach Erfüllung aller Aufgaben noch ein Schattenplättchen erreichen kann.)

Sollten durch eure Entscheidungen noch Karten an die Legendenleiste gelegt werden, müsst ihr auch die Aufgaben darauf noch erfüllen, ehe ihr den Zeitsprung vor B machen dürft. Nur wenn auf der Karte keine Aufgabe steht, erhaltet ihr alle Gegenstände darauf und die Karte kommt sofort aus dem Spiel. Sobald der Erzähler zwischen den Buchstaben A und B steht, lest die Karte „**Zurück am Anfang 1**“ (90).

„Wir haben viel zu tun!“, meinte einer der Krieger. „Wo sollen wir anfangen?“ Aikar lächelte müde in die aufgehende Sonne. Ein blaues Glühen erschien in seinen zweifarbigen Augen. „Die Frage lautet nicht wo, sondern wann...“

Stellt Aikar, alle Helden und alle Gegenstände auf seinem Feld jetzt wieder auf Feld 24. Aikar kann ab jetzt nicht mehr mitbewegt werden. Führt dann eine **Dämmerung mit Zeitsprung** durch. Ihr entscheidet selbst, zu welchem Lichtplättchen ihr den Zeitsprung durchführen wollt.



„Unsere wichtigste Aufgabe ist es, das Ritual zu einem guten Ende zu bringen! Für das Ritual werden die drei Zutaten benötigt, aus denen ihr soeben alles vorbereitet habt: Drei alte Kraftrunen, drei Drachenknochen und die fünf brennenden Schwarzen Fackeln. Ihr müsst das alles zum Ritualkreis bringen!“

Aufgabe:

Ihr müsst **drei verschiedenfarbige Runensteine, drei Drachenknochen** und die **brennende Fackel** zu beliebigen Zeitpunkten auf dem Feld des **Ritualkreises** ablegen. Die Gegenstände werden auf dieser Karte gesammelt. Sobald Runensteine, Drachenknochen und die brennende Fackel auf dieser Karte liegen, kommt sie zusammen mit den Gegenständen aus dem Spiel.

Wenn ihr gegen den Trollhüptling, den König der Diebe oder Kallion gekämpft habt, legt jetzt die entsprechende Karte „Der Trollhüptling 4“ (61), „Der König der Diebe 4“ (65) oder „Der dunkle Priester 4“ (69) mit dem Pfeil an den Buchstaben **M** (neben diese Karte) und deckt sie auf.



„Für das Ritual brauchen wir die Schwarzen Fackeln, gefertigt aus Schwarzem Holz und rotem Erz, in vielen Tagen Arbeit und von den besten Holzwerkern Brandurs. Ihr konntet die Fackeln nur abholen, weil ihr sie rechtzeitig in Auftrag gegeben habt. Das Schwarze Holz habe ich in meiner Hütte, doch das Erz werdet ihr schürfen müssen.“

Legt jetzt einen **2er-Holzstamm** auf Feld **24**. Erwürfelt dann mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von **8 verdeckten Roteisensteinen**. Ein Held auf ihrem Feld (mit dem Fernrohr auch von angrenzenden Feldern) darf sie umdrehen. Legt die **Spitzhacke** mit der benutzten Seite auf Feld **71**. Sie kann dort für **1 Gold gekauft** werden, dann wird sie auf die Vorderseite gedreht. Sie hat **nicht** die normale Funktion! Nur ein Held, der die Spitzhacke trägt und auf einem Feld mit einem Roteisenstein steht, kann diesen als eigene Aktion für **eine Stunde** aufnehmen. Roteisensteine kosten **keinen** Ablageplatz.

Aufgabe:

Bringt, solange der Erzähler **unterhalb** dieses Pfeils steht, Roteisensteine in einem Gesamtwert von bei zwei Spielern **22**, bei drei Spielern **33** und bei mehr als drei Spielern **44** zusammen mit dem **Holzstamm** nach Feld **0**, um die Fackeln in Auftrag zu geben! Dann kommen die Spitzhacke, alle Roteisensteine und diese Karte aus dem Spiel und der Holzstamm wird wieder neben den Spielplan gelegt. Legt jetzt die Karte „**Geisterfeuer**“ (**88**) mit dem Pfeil an den Buchstaben **K** und deckt sie auf.



„Einzig das Geisterfeuer der Drachenanbeter aus den östlichen Bergen vermag die Schwarzen Fackeln zu entzünden. Gebt euch als Gläubige aus, und sie werden euch zu ihren dunklen Messen in ihren Tempel lassen.“

Stellt den **Dunklen Tempel** auf Feld **61**. Legt außerdem je ein **Feuerplättchen** an die Buchstaben **C bis J** der Legendenleiste. Ein Held, der mit der gelöschten Fackel auf Feld 61 steht, **während** der Erzähler einen Buchstaben mit Feuerplättchen überquert, kann dieses Feuerplättchen von der Legendenleiste auf diese Karte verschieben.

Aufgabe:

Entzündet die 5 Schwarzen Fackeln, indem ihr **5 Feuerplättchen** auf dieser Karte sammelt. Dann kommen alle Feuerplättchen und diese Karte aus dem Spiel und die Fackel wird auf die brennende Seite gedreht.



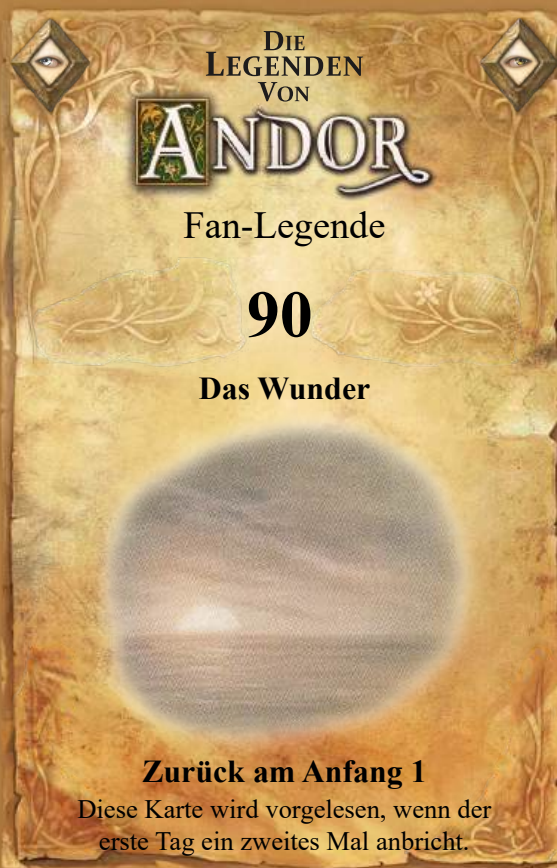
Wichtig: Denkt unbedingt daran, auf „Die Wege des Schicksals 3“ (85) weiterzulesen, nachdem alle Karten an der Legendenleiste aufgedeckt wurden.



„Selbstverständlich dürft ihr euch selbst nicht erkennen... Ihr braucht die Mäntel der Diebesgilde. Eigentlich werden sie nur an verdiente Mitglieder herausgegeben, doch für mich und eine Handvoll Münzen werden sie eine Ausnahme machen...“

Nur wenn die Kapuze jetzt nicht auf dem Spielplan liegt, nehmt den Wolf aus dem Spiel, würfelt mit einem roten Würfel und addiert 40. Legt die Kapuze auf dieses Feld und stellt den Dieb dazu.

Ihr könnt die **Kapuze** beim Dieb erwerben, wenn ihr **drei Gold** bezahlt. Sie hat die normale Funktion. **Wichtig:** Ihr dürft **euch selbst nur angreifen**, wenn einer der angreifenden Helden dabei die **Kapuze** trägt!



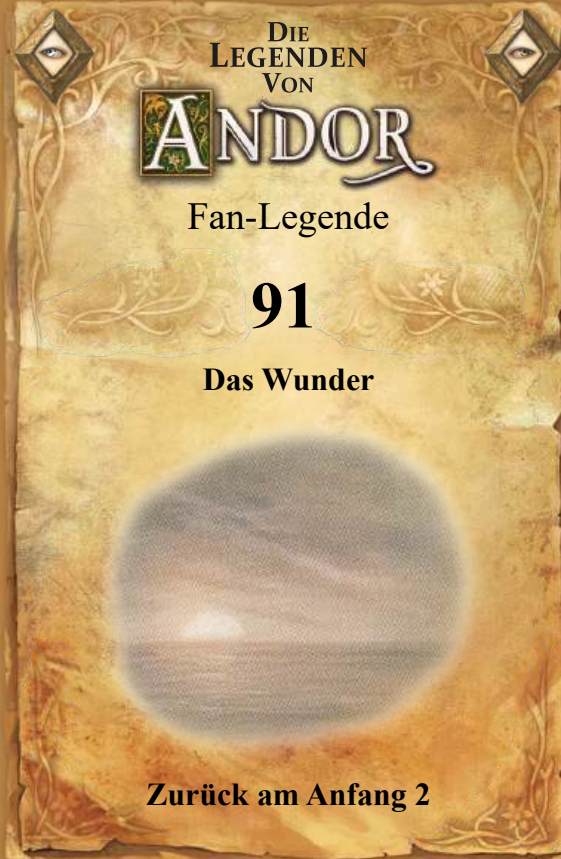
Der erste Sonnenstrahl des jungen Tages strich sanft durch Aikars Hütte. Auf dem Tisch, auf mehreren Bögen Pergament, stand ein großes Stundenglas. Der Hornfalke und Aikars Schlange stritten sich um eine tote Maus und beachteten die Krieger nicht, die wie aus dem Nichts aufgetaucht waren.

„Sehr gut!“, keuchte Aikar. „Wir nähern uns dem Ende unserer Aufgabe. Heute Nacht werdet ihr meine Tochter entführen und zu mir bringen. Und mit dem ersten Sonnenstrahl sind wir weit, weit fort und retten sie.“ Er hustete und griff nach einer Feder. Mit hastigen Strichen bannte er eine Botschaft aufs Pergament: „Es droht Gefahr! Findet Reka, die Hexe, und begleitet sie unverzüglich zu mir. Sagt ihr, das Schwarze Holz geht zur Neige. Ihr findet sie bei den alten Monolithen.“ Dann winkte er den gehörnten Falken heran, befestigte die Nachricht an seinem Bein und sandte ihn fort. „Das sollte genügen“, murmelte er. „Damit werdet ihr sie finden und von ihrer Hütte fortlocken. Der Kreis schließt sich.“ Da erstarrte einer der Krieger. „Wir haben etwas vergessen!“, flüsterte er entsetzt. „Der Schutzbann, den Reka um ihre Hütte ziehen wird! Wie sollen wir das Kind entführen?“

Doch Aikar lächelte nur. „War es nicht Reka selbst, die euch an die Stirn fassen und euch den Zugang gewähren wird? Ihr Segen liegt auf euch, jetzt noch und jetzt schon. Der Schutzzauber ist für euch kein Hindernis.“ „Und Furda? Wie kriegen wir sie durch den Zauberbann?“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Zurück am Anfang 2“.





„Keine Sorge. Auch sie kann den Schutz ungehindert passieren – aus Gründen, die selbst Reka noch nicht begreifen kann und die ihr nicht verstehen würdet. Seid unbesorgt: Alles wird funktionieren wie geplant, denn es hat bereits funktioniert. Ihr seid in Rekas Hütte eingebrochen und habt unsere Tochter entführt. Und ihr habt das Schwarze Holz gestohlen, aus dem Reka meine Medizin herstellt und aus dem die Schwarzen Fackeln für das Ritual gefertigt wurden. Alles andere habt ihr niedergebrannt, um keine Spuren zu hinterlassen. So ist es geschehen, und so wird es geschehen.“
Aikar legte sich in seinem Bett zurück. „Jetzt heißt es warten. Brecht auf, ehe es dunkel wird. Wenn Reka hierher kommt, müsst ihr bereits fort sein.“

Legt das **Stundenglas** jetzt mit der grauen Seite nach oben auf Feld **24**. Es kann nicht aufgenommen werden. Legt dann einen **2er-Holzstamm** und **Furda** zu Rekas Hütte. Furda zählt als kleiner Gegenstand, sie darf jedoch nicht mit dem Falken verschickt werden. Bewegt Reka jetzt ein Feld in Richtung von Feld 24 und eure Helden zwei Felder in Richtung des Mystikplättchens (nicht auf Rekas Feld). Ihr müsst eure Zeitsteine dafür nicht bewegen.

Aufgabe:

Stiehlt Furda und das Schwarze Holz und kehrt danach alle zu Aikar zurück, bevor die Nacht zu Ende ist! Wenn ein Held Furda aufnehmen will, lest die Karte „**In weißen Tüchern 1**“ (92).

Falls die Karte „**Der Überfall**“ (29) neben der Legendenleiste liegt, müsst ihr zuerst die **Aufgabe darauf abschließen**, bevor ihr die Karte „**In weißen Tüchern 1**“ aktivieren könnt.



Wie Schatten huschten Brandurs Krieger durch die mondlose Nacht und erreichten eine kleine Hütte neben einem dunklen Monolithen...

Vorsichtig traten sie näher, und ganz wie Aikar es gesagt hatte, konnten sie den Schutzauber ungehindert passieren. Im Inneren herrschte völlige Dunkelheit. Einer machte ein Feuer unter dem Kessel, während ein anderer das Schwarze Holz einsteckte, wie von Aikar gefordert, und anschließend eine Sternblume in den Monolithen ritzte. Eine Botschaft an sich selbst, damit sie Aikar nach dem Ritual vertrauen konnten.

Hoffentlich konnten sie das auch wirklich...

Gemeinsam traten sie zuletzt an die hölzerne Wiege. Und da lag sie: Ein kleines Kind, in weiße Tücher gewickelt. Als die Krieger sie vorsichtig aus der Wiege hoben, da schlug sie die Augen auf, schwarz und unergründlich. Die Augen ihrer Mutter. Furda wimmerte verwirrt und öffnete den Mund. Schnell begann einer der Krieger das Lied zu singen, das er von Reka gehört hatte:

„Wie auf helles Licht in dunkler Nacht,
auf den Funken, nur für mich entfacht,
wie auf Blüten, unterm Schnee erwacht,
so geb ich auf dich Acht.“

Drum verzage nicht, mein Töchterlein,
größter Schatz und Wunder mein,
ich verspreche, du bist nie allein,
Mutter wird stets bei dir sein.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „**In weißen Tüchern 2**“.





Als er endete, war das Kind wieder eingeschlafen. „Verschwinden wir...“, murmelte er mit heiserer Stimme. Er sah nicht zurück, als er aus der Hütte trat und mit Furda im Arm ungehindert den Schutzbann durchquerte. Hinter ihm verteilten seine Gefährten die brennenden Scheite in der Hütte und entzündeten die trockenen Kräuter, doch er lief einfach weiter und verdrängte das Gefühl, einen schrecklichen Fehler zu begehen...

Aufgabe:

Bringt Furda und das Holz zu Aikar. Wenn alle Helden ihren Tag beendet haben, müssen sie auf Feld 24 stehen und Furda und das Holz dabei haben. Lest dann noch vor dem Sonnenaufgang die Karte „Der große Sprung“ (94).



Aikar lächelte, als er seine Tochter in die Arme schloss. „Es tut mir leid, meine Kleine“, flüsterte er. „Bald ist alles vorbei. Ich werde dich retten. Ich verspreche es!“ Mit feuchten Augen sah er auf. „Lasst das Schwarze Holz hier. Ich habe es euch bereits gegeben, um die Schwarzen Fackeln daraus zu machen. Nehmt dafür das Stundenglas und kommt zu mir. Der Morgen bricht an. Und wir haben einen weiten Weg vor uns...“

Einer der Helden erhält jetzt das Stundenglas. Es hat **nicht** die übliche Funktion. Legt jetzt den **2er-Holzstamm**, das **Lagerfeuer** und den **Kessel** zurück in den Vorrat. Wenn jetzt noch Gegenstände auf Feld 24 liegen, könnt ihr sie aufnehmen oder mit ihnen tauschen. Zumindest das **Stundenglas und Furda** müsst ihr mitnehmen. Ihr könnt jetzt noch **je zwei Gold** in eurem Besitz gegen **einen Stärkepunkt** eintauschen, dann kommt alles Gold aus dem Spiel. Nehmt danach **Aikar**, den **Erzähler**, eure **Zeitsteine**, eure **Heldenfiguren** und alle Figuren und Plättchen, die mit euren **Sonderfähigkeiten** zu tun haben, beiseite. **Der Spielplan mitsamt allem, was sich noch darauf befindet, kommt dann aus dem Spiel.** Falls ihr das Wunder aus Zeitgründen unterbrechen müsst, ist das die Gelegenheit dafür! Merkt euch dann einfach nur sämtliche Werte und Gegenstände auf euren Heldentafeln, sowie ob ihr ein Gitterplättchen als Information besitzt und wer den nächsten Tag beginnt.

Legt jetzt den Spielplan „Krahd“ in die Mitte und stellt den Erzähler auf den Buchstaben **h** der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h1.





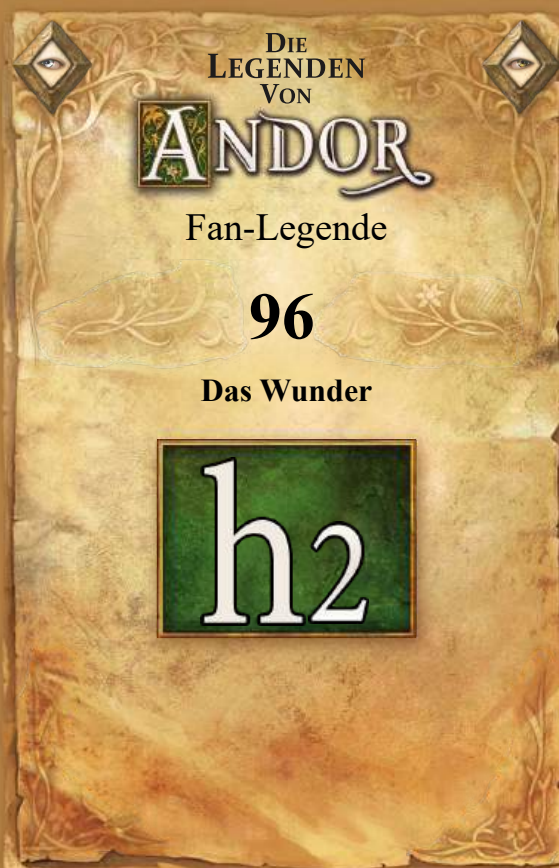
Brandurs Krieger standen in einem engen Gang aus gezacktem schwarzen Fels, erfüllt von einem dunklen roten Licht. Es war stickig und heiß. In der Ferne hörten sie Wehklagen und laute Schritte, doch hier unten war es ruhig.

*„Willkommen in Borghorn“, sagte eine junge Stimme.
„Willkommen in Krahd, dem Land der Sklavenschinder.
Für euch ist es länger her als für mich.“*

Nehmt bis auf N (23) alle Karten mit einer Nummer kleiner als 95 aus dem Spiel. Legt alle Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld. Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn des Sonnenaufgang-Feldes lag, legt seinen Zeitstein wieder auf den Hahn. (Bei mehr als vier Spielern werden auch weiterhin die neutralen Zeitsteine verwendet.) Legt den roten Holzstein, die rote Holzscheibe und die roten, weißen und großen grauen Würfel neben die Willenspunktanzeige der Kreaturen. Legt das „-4“-Plättchen an den Überstundenbereich, die **Brücke** mit der Knochenseite nach oben (Feld 372) zwischen die Felder 351 und 364 und außerdem je ein verdecktes **Höhlenplättchen** auf jedes Höhlenfeld und ein verdecktes **Quellenplättchen** auf jedes Quellenfeld. Deckt danach die Quellen auf und legt ein **ungepflücktes Sternkraut** auf Feld 322. Stellt zuletzt **Aikar** und **alle Helden** auf Feld 362.

Legt außerdem je ein **rotes X** über die Symbole „Borghorn zerstört?“, „Gitterplättchen“, „Wurfmaschine“ und „Krone“ des Sonnenaufgang-Feldes. Sie werden in dieser Legende (vorerst) nicht beachtet.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h2. →



Ab jetzt werden alle Gegenstände von der Ausrüstungstafel aus Teil III genommen und nach Verbrauch dorthin zurückgelegt. Es ist z.B. nicht möglich, als Belohnung über ein Skelett einen Bogen zu wählen.

Sonderfähigkeiten:

Die Helden haben in dieser Legende **keine** zweiten Sonderfähigkeiten, es zählen nur die Sonderfähigkeiten, die auf den Heldentafeln stehen. Sonderfähigkeiten, die sich auf Brunnen beziehen, gelten auch für Quellen. Sonderfähigkeiten, die sich auf Kreaturen beziehen, gelten auch für Skelette und Kraher. Sonderfähigkeiten, die sich auf Trolle beziehen, gelten auch für Wachtrolle. Wenn zu euren Sonderfähigkeiten Plättchen, Figuren oder Marker gehören, dann verfährt mit ihnen, wie ihr es auch zu Beginn einer Legende tun würdet. (Zum Beispiel wird die Runenscheibe des Runenmeisters (mit der Grundspielseite nach oben) auf die 1 gedreht, der Hautwandler wird automatisch Mensch, der Seher würfelt alle Würfel neu und der Takuri rutscht auf 0 Stärkepunkte und wird auf das Feld des Takuri-Hüters gestellt.)

Ein Kind im Alter von höchstens fünf Jahren stand hinter einem dunklen Gitter. Seine Augen waren zweifarbig, eines silbern und eines golden, und darin lagen das Leid und die Erfahrungen vieler Jahre.

„Aikar!“, sagte einer der Krieger. Verblüfft zeigte er auf die gesunden Beine des Jungen. „Du kannst ja stehen!“

„Noch. Doch es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis meine Krankheit ausbricht... Ah, die Tage ohne Schmerzen. Wie sehr habe ich sie vermisst! Doch es ist gut, dass ich mir diesen aufgehoben habe.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h3. →



Aikar schüttelte den Kopf. „Egal. Ihr seid aus einem Grund hier! Ihretwegen!“ Er deutete auf das Kind in weißen Tüchern. „Wir müssen über die kommenden Tage sprechen. Über eure kommenden Tage. Für mich sind sie längst vergangen. Ich wusste nichts von euch, nichts von ihr, nichts von meiner Krankheit, nichts von der Eklipse und der Macht, die sie mir bringt. Ich fürchte, ich werde euch keine große Hilfe sein, darum hört jetzt gut zu. Der Mann, der dieses Kind retten wird, heißt Arradur. Er sitzt in einer Zelle, irgendwo in dieser Feste. Selbst ich weiß nicht wo. Darum habe ich euch zum Seher im Wachsamem Wald geschickt. Er sollte euch helfen, ihn zu finden.“

Mischt jetzt ein männliches und drei weibliche Bauernplättchen zusammen und legt sie mit der Gitterseite nach oben auf die Felder 361, 363, 365 und 366. Stellt jeweils einen Wachtroll dazu. Nur, wenn ihr den Seher im Wald nach Arradurs Zelle gefragt habt und ihr dementsprechend ein Gitterplättchen bei euch liegen habt, könnt ihr es jetzt aus dem Spiel nehmen, um alle vier Bauernplättchen auf dem Spielplan umzudrehen. Ansonsten können sie nur umgedreht werden, wenn ein Held auf ihrem Feld steht. (Auch, wenn ein Wachtroll dabei ist.)

Aufgabe 1:

Findet Arradur (das männliche Bauernplättchen)!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h4. ➔



„Was tun wir, wenn wir Arradur gefunden haben?“ „Ihr befreit ihn. Ihr bringt ihn aus der Feste. Ihr zeigt ihm das Kind und fragt ihn, was er braucht. Ihr helft ihm, seine Medizin zu brauen. Tut einfach, was er sagt. Um seine Zelle zu öffnen, habe ich euch angewiesen, den Schlüssel von Kallion zu holen.“

Nur wenn ihr jetzt nicht den Schlüssel besitzt, stellt den gelben Krahder auf Feld 370 und legt den Schlüssel dazu. Um den Schlüssel aufzunehmen, muss er besiegt werden.

„Wenn ich das nächste Mal aufwache, werden für euch fünf Tage vergangen sein. Bis zu diesem fünften Tag habt ihr Zeit. Wenn er zu Ende geht, müsst ihr mit meiner geheilten Tochter wieder bei mir sein, damit ich euch in eure Zeit mitnehmen kann. Verpasst ihr diesen Zeitpunkt, so werde ich für viele Monde nicht mehr in diesen jungen Körper zurückkehren. So lange werdet ihr den Krahdern nicht ausweichen können. Dieser eine Tag ist eure einzige Chance. Dreht die Sanduhr um.“

Dreht das Stundenglas jetzt auf die bunte Seite. Es kann nicht umgedreht oder in irgendeiner Form genutzt werden. Die Helden dürfen es nicht auf einem Feld zurücklassen, sondern es nur untereinander tauschen. Legt ein Schattenplättchen zwischen die Buchstaben m und n der Legendenleiste. Legt außerdem das N-Plättchen neben den Spielplan und legt ein Sternchen und ein Lichtplättchen darauf. Ein Zeitsprung von m nach N ist eure einzige Chance, wieder aus Krahd zu entkommen!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h5. ➔



„Ich habe es für euch anfertigen lassen. Hier in Krahd sind immer Wolken am Himmel, und das Licht der Feuer ist stärker als das der Sonne. Tag und Nacht sind hier kaum zu unterscheiden, darum soll dieses Stundenglas die Zeit für euch zählen. Immer, wenn der Sand einen der Striche erreicht, ist ein weiterer Tag zu Ende gegangen. Wenn das letzte Sandkorn verronnen ist, müsst ihr wieder in eurer Zeit sein.“

Wichtig: Legt ein **rotes X** über das **Erzählersymbol** auf Feld 200. Ab jetzt wird der Erzähler für besiegte Gegner **nicht** mehr bewegt, sondern **nur noch bei Sonnenaufgang**. Besiegte Skelette dürft ihr in dieser Legende **nicht** auf Feld 200 legen, sondern nur auf das Sonnenaufgang-Feld! Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **i, k, m** und **n**. Der Erzähler bewegt sich wieder normal über die Buchstaben. Wenn er diese Buchstaben erreicht, wird die entsprechende Karte vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h6. ➔



„Seid vorsichtig. Dies ist Feindesland. Wenn ihr zu viel Aufmerksamkeit auf euch zieht, könnte alles scheitern...“

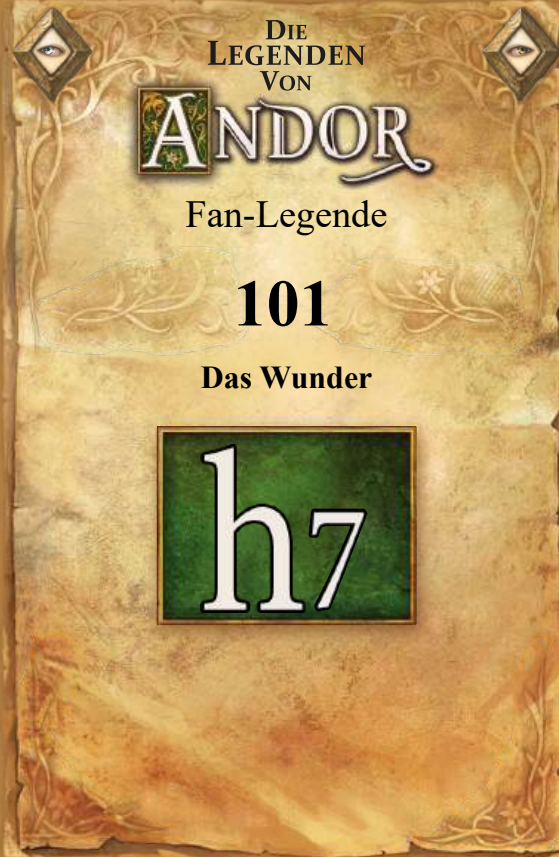
Stellt jetzt den **Sternenschild-Krahder** und den **roten Krahder** auf Feld 368, den **blauen Krahder** auf 339, den **grünen Krahder** auf 357, den fünften **Wachtroll** auf 360, den **Berserkertroll** auf 351 und je ein **Skelett** auf die Felder 339, 351, 357, 365, 369 und 372. Der Berserkertroll und der Sternenschild-Krahder können nicht angegriffen und ihre Felder können nicht betreten werden.

Legt jetzt ein **schwarzes Feuer** auf die **0** der **Willenspunkteanzeige** der Kreaturen. Immer, wenn ihr einen **Krahder** besiegt, wird es um **10 Schritte** nach oben gerückt. Immer, wenn ihr einen **Wachtroll** besiegt, wird es um **5 Schritte** nach oben gerückt. Immer, wenn ihr ein **Skelett überwindet**, wird es um **einen Schritt** nach oben gerückt. Habt ihr das Skelett sogar besiegt, müsst ihr entweder auf die **Belohnung verzichten** oder das Feuer **noch einen** weiteren Schritt verrücken.

Aufgabe 2:

Versucht möglichst zu verhindern, dass das Feuer die **20** erreicht. Wenn es 20 erreicht, lest sofort die Karte „Alarm!“ (113).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h7. ➔



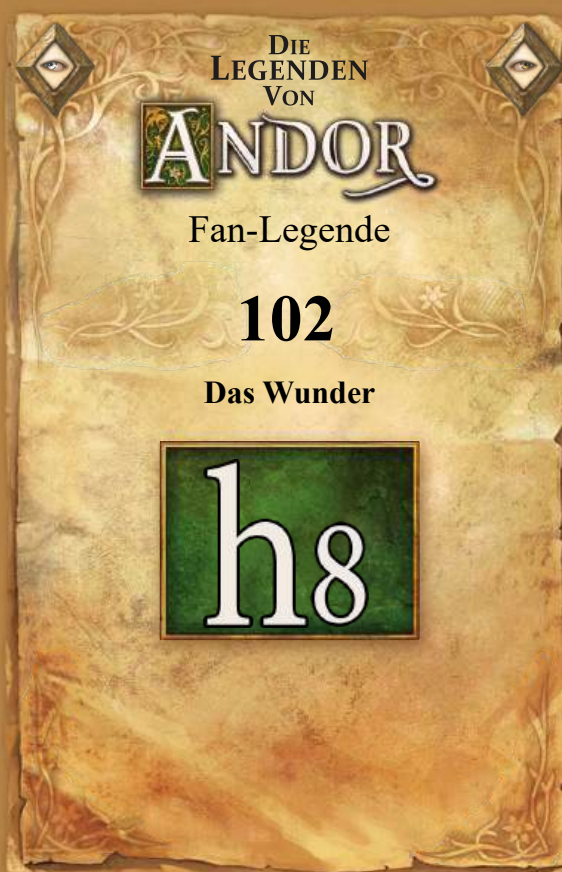
„Ich erwarte, dass ihr euch gut um das Kind kümmert. Setzt sie keiner unnötigen Gefahr aus und versorgt sie gut. Wenn sie stirbt, war alles umsonst.“

Wenn **Furda** auf einem Feld liegt oder ein Held mit ihr im Inventar dort steht, dürfen Gegner auf diesem Feld **nicht bekämpft** werden! Nur der Kampf gegen Höhlenwichte ist gestattet. Beachtet, dass Skelette, Krahder und Wachtrolle euch noch immer **festhalten**. Wenn ihr das Feld eines Gegners mit Furda betretet, müsst ihr also kampfflos wieder entkommen können, sonst könnt ihr es nicht mehr verlassen und die Legende nahm ein **böses Ende**.

Legt jetzt außerdem ein **Sternchen** auf das „**Proviant abgeben**“-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes. Bei jedem Sonnenaufgang müsst ihr für Furda **einen Proviant** abgeben, sonst nahm die Legende ein böses Ende. Ein beliebiger Held auf ihrem Feld kann die Nahrung abgeben. Wenn kein Held auf ihrem Feld steht, dürft ihr stattdessen auch eine Nahrung entfernen, die zuvor auf ihrem Feld abgelegt wurde.

Zusätzlich zu Furda verbrauchen die Helden Nahrung. Allerdings mit einer Besonderheit: **Alle Helden zusammen** verbrauchen jeden Sonnenaufgang nur **einen einzigen Proviant**. Wenn ein beliebiger Held einen Proviant abgibt, verliert keiner die Willenspunkte. Nur wenn ihr (bis auf für Furda) gar keinen Proviant abgibt, verliert jeder Held 8 Willenspunkte. Sollte er dadurch auf 0 rutschen und nur noch einen Stärkepunkt besitzen, so muss er in dieser Legende **nicht** wie üblich einen Tag aussetzen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h8. ➔



„Damit ist alles gesagt. Befreit den Heiler. Rettet das Kind. Und kommt zu mir zurück, ehe die sechste Nacht zu Ende geht.“

„Warum befreien wir nicht auch dich? Dann müssen wir nicht hierher zurückkehren.“

Aikar lächelte traurig. „So wie ihr habe auch ich noch eine Aufgabe zu erfüllen, wenn alles ein gutes Ende nehmen soll. Ich rate euch, diese Nacht noch in der Feste zu verbringen.“

Aufgabe 3:

Ein Held muss mit dem **Schlüssel** auf dem Feld von **Arradur** stehen. Lest dann die Karte „**Der Heiler**“ (114) (auch wenn ein Wachtroll auf dem Feld steht). Ihr werdet Arradur aus der Feste geleiten müssen, noch ehe der Erzähler den Buchstaben **k** erreicht.

Edelsteine:

Da keine Bewegungsplättchen auf der Tagesleiste liegen, bewegen sich auch keine Wachtrolle. Stattdessen könnt ihr Wachtrolle **bestechen**. Wenn ein Held auf dem Feld eines Wachtrolls **einen Edelstein abgibt**, wird der Wachtroll auf seinem Feld **hingelegt**. Für den Rest des Tages können die Helden ihn ungehindert passieren und sein Feld verlassen. Bei **Sonnenaufgang**, wenn das Skelettsymbol ausgeführt wird, werden auch alle liegenden Wachtrolle wieder **aufgestellt**. Skelette und Krahder können nicht bestochen werden. (Das Bannpulver des Steppennomaden kann nicht gegen Wachtrolle oder Krahder eingesetzt werden.)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte h9. ➔



„Eines noch: Sucht die alten Waffen, die in diesem Land noch immer zu finden sind. So verrostet und unbrauchbar sie auch wirken mögen, ihr werdet sie brauchen. Und jetzt geht. Wir haben keine Zeit zu verlieren.“

Erwürfelt jetzt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen der **5 verdeckten Alten Waffen**. Sie können vorerst nicht eingesetzt werden!

Aufgabe 4:

Sammelt bei zwei Helden **2**, bei drei Helden **3** und bei mehr als drei Helden **4** der Alten Waffen! Natürlich dürft ihr auch mehr einsammeln. Jedes Teil des Schwertes zählt als eine Alte Waffe.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, beginnt.



Aikar sah ungeduldig aus dem engen Fenster seiner Zelle in den grauen Himmel Krahds. Weder Mond noch Sonne waren jemals zu sehen, doch er konnte sie spüren. Er wusste stets, wie lange er noch hatte, ehe er in einer anderen Zeit aufwachte. Jetzt waren es nur noch wenige Minuten.

Da erklangen endlich schwere Schritte, und eine dröhnende Stimme: „Aikar!“

Aikar verbeugte sich tief. Ein kleines Kind vor einem riesigen König, bestimmt ein lustiger Anblick. „Eure Hoheit! Was kann ich für Euch tun?“

Stellt den **Sternenschild-Krahder** und den **roten Krahder** auf Feld 362.

„Gut!“, grunzte König Radack. „Heute ist einer der Tage, an denen du viel weißt, nicht wahr? Dann sag mir, was geschehen wird! Caranor, der Hexer, hatte einen bösen Traum. Der Schwarze Baum, in Flammen gehüllt. Was weißt du darüber?“

„Ah. Es ist so weit! Eure größte Furcht wird eintreffen! Der Drache im Gebirge hat entschieden, dieses Land nicht länger zu dulden. In vier Nächten wird er auf Krahd hinabstoßen und Eure kleine Wurfmaschine kann ihn nicht aufhalten. Euer kostbarer Baum wird zu Asche verbrennen.“

Zitternd wich Radack zurück. „Was können wir tun?“

„Sammelt Eure Truppen am nördlichen Wall. Ihr müsst den Drachen stellen, ehe er die Berge verlässt. Es wird kein leichter Kampf werden, doch nur so könnt Ihr Euch und Eure Dynastie retten.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte i2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

105

Das Wunder

i2

Radack schluckte schwer. „Gonhar!“, zischte er dann zu seinem Sohn, der ihn begleitete. „Tu, was das Kind gesagt hat! Wir brauchen jeden Krieger, jeden Troll, jedes Skelett am nördlichen Wall. Lass nur die nötigsten Wachen zurück.“

„Vater!“, protestierte der Prinz. „Können wir diesem Kind, diesem Ambacu, wirklich trauen? Der brennende Baum könnte alles Mögliche bedeuten!“

„Schweig! Wenn du so besorgt bist, dann schicke Grosch 'Tar zum Baum. Niemand kommt an ihm vorbei. Und jetzt geh!“

Damit wandte der König sich wieder zu Aikar um. „Und du, Junge, kommst mit uns. Wenn in vier Nächten kein Drache über die Berge geflogen kommt, dann ergeht es dir schlecht!“

Stellt jetzt den **Drachen** auf den Buchstaben **m** der Legendenleiste. Stellt dann den **roten Krahder** auf Feld **302**, den **grünen Krahder** auf Feld **310** und den **blauen Krahder** auf Feld **327**. Nehmt alle **Skelette** vom Spielplan und stellt sie auf die Felder **303, 321, 326, 333, 343** und **349**. Nehmt zuletzt alle **Wachtrolle** innerhalb von Borghorn beiseite, die jetzt nicht auf einem Feld mit einem Bauernplättchen stehen, und stellt sie der Reihe nach auf die Felder **322, 320, 346** und **324**. Wenn im späteren Verlauf der Legende ein Bauernplättchen das Feld eines Wachtrolls verlässt, wird der entsprechende Wachtroll **sofort** auf das nächste freie Feld in der Liste gestellt. Stellt jetzt das **Lager** auf Feld **306** und stellt **Aikar** und den **Sternenschild-Krahder** dazu. Stellt außerdem den **Berserkertroll** auf Feld **340**.

Zur Erinnerung: Die Felder des Sternenschild-Krahders und des Berserkertrolls dürfen nicht betreten werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

106

Das Wunder

k1

Wenn die Karte „**Wasser 1**“ (**115**) noch nicht gelesen wurde, wird der Erzähler jetzt auf **n** versetzt und die Legende nahm ein **böses Ende**. Lest ansonsten hier weiter:

„Ich habe das **K-kind** noch einmal gründlich untersucht, doch ich konnte noch immer **n-nichts** finden“, murmelte Arradur bedrückt. „Ich **f-fürchte**, ich kann ihre **K-krankheit** nicht behandeln, bis sie ausbricht.“ Verzweifelt sahen die Krieger sich an. Sollte alles umsonst gewesen sein?

„Aber vielleicht **g-gibt** es trotzdem einen Weg. Es gibt eine Medizin, **d-die** angeblich jedes Leiden heilt: Das Holz des Schwarzen **B-baumes**, der die Krahder unsterblich **m-macht**. Bringt es mir, so viel wie möglich, und **v-vielleicht** kann ich etwas für **s-sie** tun.“

Legt jetzt das **gesamte Holz** (vier 2er, vier 4er und ein 6er) auf Feld **340**. Feld 340 kann ab jetzt betreten werden. Helden können das Feld des Berserkertrolls **nicht** verlassen. Der Berserkertroll kann **nicht** bestochen werden.

Aufgabe:

Bringt so viel **Holz** wie ihr tragen könnt zu Arradur.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **k2**. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

107

Das Wunder

k2

„Die Krahder hüten ihren B-baum eifersüchtig. Grosch'Tar, der g-größte und stärkste ihrer W-wachtröle, hält dort Wache. Niemand bei V-verstand würde sich ihm nähern.“

„Ich fürchte, wir haben keine andere Wahl. Wie töten wir ihn?“

„Gar nicht. Die K-krahder haben das bereits getan. Sie fanden seine Kraft zu n-nützlich, um sie verwelken zu lassen. Eure Waffen können Grosch'Tar nichts m-mehr anhaben. Er z-zieht seine Kraft aus dem Baum selbst. Doch vielleicht g-gibt es eine Möglichkeit...“ Arradur deutete in den Himmel.

„Seht: Ein Sturm b-braut sich zusammen. Ich habe s-so etwas schon oft beobachtet... Die dunklen Wolken w-werden sich sammeln, und Donner und Blitz werden t-toben. Niemand weiß, wo die B-blitze einschlagen. Doch es heißt, Metall und hohe Orte locken s-sie an...“

Legt das zweite **schwarze Feuer** zwischen die Buchstaben **l** und **m** der Legendenleiste, um den Sturm zu symbolisieren. Wenn der Erzähler auf **l** steht und der **letzte Held seinen Tag beendet**, lest die Karte „**Der Sturm 1**“ (**118**), bevor der Sonnenaufgang durchgeführt wird.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **k3**. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

108

Das Wunder

k3

Aufgabe:

Versammelt euch am Schwarzen Baum und platziert die Alten Waffen zwischen seinen Ästen. Wenn „Der Sturm 1“ (**118**) aktiviert wird, müssen alle Helden auf Feld **340** stehen. Außerdem müssen dann bei zwei Spielern **2**, bei drei Spielern **3** und bei mehr als drei Spielern **4 Alte Waffen** auf Feld 340 liegen.

Auf Feld 340 können Alte Waffen **nicht** einfach so abgelegt werden. Um eine Alte Waffe abzulegen, muss der Berserkertroll angegriffen und sein Kampfwert übertroffen werden. Nach jeder gewonnen Kampfrunde darf höchstens eine Alte Waffe abgelegt werden.

Der Berserkertroll hat **12 Stärkepunkte** und würfelt mit **drei roten Würfeln**, gleiche Werte werden addiert. Für jede Alte Waffe, die auf Feld 340 liegt, hat er **8 zusätzliche Stärkepunkte**. Er wird bei mehr als vier Spielern vom Schwarzen Herold oder dem Bannkreis von Choranat unterstützt. Der Berserkertroll hat **keine Willenspunkte**, eine verlorene Kampfrunde hat auf ihn keine Auswirkungen. (Abgesehen davon, dass die Helden eine Alte Waffe ablegen dürfen.) Wenn die Helden eine Kampfrunde verlieren, verlieren sie normal Willenspunkte.

Überzählige Alte Waffen dürfen wie gewohnt eingesetzt werden.



Wenn jetzt **nicht** ein Sternkraut, ein Heilkraut, ein Edelstein und der Kessel bei Arradur liegen, nahm die Legende ein **böses Ende** und der Erzähler wird auf n gestellt. Lest ansonsten hier weiter:

Aikar stand am Eingang des großen Zeltens von Radack. Der König der Sklavenschinder stand neben ihm und starrte missmutig in den stürmischen Himmel. „Bei diesem Wetter fliegt kein Drache!“, schnaubte er. „Und die Nacht ist schon seit Stunden um!“ Da plötzlich flammte weit im Süden ein gleißendes Licht auf, und lauter Donner rollte über die Truppen der Krahder. Fassungslos starrte Radack auf den brennenden Schwarzen Baum, dann schrie er auf und packte Aikar mit der Faust. „Was hat das zu bedeuten?!“, brüllte er. „Das war kein Drache! Das war einfach ein Sturm! Wo ist der Drache?!“

Aikar lachte gequält. „Irgendwo im Gebirge, weit weg von hier“, gab er zu.

Nehmt den Drachen jetzt aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte m2.



„Ich habe gelogen. Immer nur gelogen. Sie alle habe ich belogen. Euch, Reka, die Krieger des Königs! Ich glaube, ich habe längst verlernt, die Wahrheit zu sagen...“ „Wovon sprichst du?!“, brüllte Radack. „Was haben meine Krieger damit zu tun? Haaa, die Krieger!! Warum haben wir uns hier versammelt, wenn es keinen Drachen gibt?! Deinetwegen haben wir die Wachen abgezogen, uns ist sogar ein Heiler entwischt! Ging es dir darum?!“ Aikar wurde direkt vor Radacks Gesicht gehalten, bis er dessen fauligen Atem riechen konnte. „Wärest auch du weggelaufen, wenn wir dich nicht mitgenommen hätten? Na warte! Du wirst uns nicht mehr davonlaufen, dafür Sorge ich!“

Aikar schloss die Augen. Er hatte sich diesen Moment so lange voll Grauen vorgestellt. Ihn so lange hinausgezögert. Doch er konnte nicht ändern, was geschehen musste. Das hatte er nie gekonnt. Er spürte, wie sein kleiner, zerbrechlicher Körper voller Kraft zu Boden geschleudert wurde. Er spürte den Aufprall, hörte das trockene Knacken irgendwo in seinem Rücken. Schmerz, der wie Feuer brannte, in seiner Brust, in seinem Rücken – doch nicht darunter. Unterhalb war Kälte. Eisige Kälte und eine gefühllose Taubheit, die schlimmer war als jeder Schmerz.

„Wo ist der Heiler?“, fragte Radack gefährlich leise. „Nur er kann dein jämmerliches Leben noch retten! Sprich, und ich rate dir: Sage diesmal die Wahrheit...“ Aikar stöhnte leise. „Die Quelle...“, flüsterte er mühsam. „Südöstlich von hier... nicht weit... findet ihn...“ Dann verlor er das Bewusstsein.

Legt Aikar jetzt auf seinem Feld hin.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte m3.





Arradur rührte seinen Kessel um und summte leise vor sich hin. Er schnupperte, nickte, zog eine kleine Flasche hervor und füllte sie auf. „Und d-damit ist dein Schmerzmittel f-fertig“, sagte er zu dem Kind, das neben der Quelle schlief. „Und wenn deine K-krankheit ausbricht, bist du ganz schnell v-versorgt.“

Nehmt den Edelstein, das Stern- und das Heilkraut bei Arradur jetzt aus dem Spiel.

Plötzlich hörte der Heiler Schritte. Doch nicht die seiner seltsamen Befreier. Es waren die stampfenden Schritte von Trollen, und dazu das Geklapper von Knochen. Sie hatten ihn gefunden! Rasch sah er sich nach einem Versteck um, doch da war nichts! Nur ein schmaler Spalt, in den er unmöglich passen würde! Er schluckte. „Sei jetzt b-besser leise, K-kleine!“, flüsterte er und schob das schlafende Kind hinein. Als die Diener der Krahder hervorkamen, saß er bereits wieder an seinem Kessel, als sei nichts geschehen. Während knochige Hände seine Arme griffen, dachte er nur bedauernd: „Und dabei hätte ich so gerne herausgefunden, was das Schwarze Holz wirklich kann...“

Legt Furda jetzt **unter** das Quellenplättchen. Verschiebt dann **Arradur** nach Feld **306** und stellt das **Skelett**, das gerade auf der kleinsten Feldzahl steht, auf Feld **325**. Es bewegt sich dort nicht weg. Dreht das Lagerfeuer jetzt auf die gelöschte Seite.

Lest die Karte „Der letzte Weg“ (120), sobald ein Held ein Feld betritt, das an Feld 325 angrenzt.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... Furda immer mit Proviant versorgt wurde und ...
... jetzt Holz bei Aikar liegt.

Arradur erwischte es als erstes. Doch gegen die Übermacht konnten auch die ausgebildeten Krieger nicht bestehen. Einer nach dem anderen fielen sie den Skeletten und Wachtrollen zum Opfer. „Ich hoffe nur“, dachte der letzte Krieger bedauernd, „dass es nicht vergebens war...“

Aikar blinzelte in das Licht der endenden Eklipse. Das schwarze Holz lag sicher neben ihm. Eine vergangene Reka würde ihm Medizin für sein ganzes Leben daraus brauen, und der Rest würde für die Schwarzen Fackeln verbraucht. Er seufzte. Ein letzter Schritt blieb noch – er musste die Geschehnisse aufschreiben, so detailliert wie möglich. Nur das Ende würde er abändern. Damit alles so kam, wie es kommen musste. So schmerzhaft es auch war. Und noch etwas blieb zu tun: Er würde mit Reka sprechen und ihr endlich alles erklären...

Lest jetzt weiter auf der Karte „Epilog 1“.

Autor: TroII

Danke an alle Testspieler!

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... Furda nicht immer mit Proviant versorgt wurde oder ...
... jetzt kein Holz bei Aikar liegt.


DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende
 113
 Das Wunder

Alarm!
 Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr zu viel Aufmerksamkeit erregt habt.

Lasst das schwarze Feuer auf der 20 liegen. Es wird ab jetzt nicht mehr verschoben. Wenn der Erzähler noch auf h steht, legt diese Karte beiseite und lest sie, direkt nachdem ihr die i-Karten gelesen habt.

Prinz Gonhar schnaubte. Sein Vater war ein Narr, diesem Ambacu zu vertrauen! Natürlich war das Kind nützlich, und in der Vergangenheit hatte es oft die Wahrheit gesagt, aber alle Krieger an den Grenzen ihres Landes zu versammeln war Wahnsinn! Wer hielt jetzt die Ordnung aufrecht? Seit sie fort waren, häuften sich die Zwischenfälle! Ihre Krieger verschwanden und wurden tot – oder noch toter als vorher – wieder aufgefunden. Die Wunden stammten von scharfen Waffen, wie kein Ambacu sie haben sollte. Irgendetwas stimmte nicht! Und Gonhar war sich sicher, dass dieses Kind, das die Zukunft wusste, damit zu tun hatte! Er konnte sich den Befehlen seines Königs nicht offen widersetzen, doch er würde die Truppen in Alarmbereitschaft versetzen. Und dieses Kind im Auge behalten...

Legt jetzt die **Bewegungsplättchen** über die **4. Stunde**. Krahder und Skelette bewegen sich nach den üblichen Regeln, sofern Helden in Sichtweite von **drei Feldern** stehen. Wachtröle bewegen sich nur, wenn ein Edelstein benachbart liegt. Ab jetzt ist es nicht mehr möglich, Wachtröle zu bestechen. Entfernt außerdem das rote X vom „**Wurfmaschine**“-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes. Solange ein Wachtröle auf Feld 360 steht, wird das Symbol bei Sonnenaufgang ausgeführt.

DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende
 114
 Das Wunder

Der Heiler
 Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr den Heiler befreit.

Die Krieger traten zu einer geräumigen Zelle mit großen, vergitterten Fenstern, die viel Licht hereinließen. Fächer voller Tiegel und Kräuter waren in die dunkle Wand gehauen. Ein alter Mann saß mit gebeugtem Rücken vor einem Tisch und zerstiess etwas in seinem Mörser. „Seid Ihr Arradur, der Heiler?“ Der Mann schreckte hoch. „Ja, d-der bin ich!“, stotterte er mit dünner Stimme. „Was k-kann ich für euren M-Meister tun?“ „Wir haben keinen Meister.“ Ein Krieger zog den Schlüssel heraus und öffnete die Tür. Arradurs Augen weiteten sich.

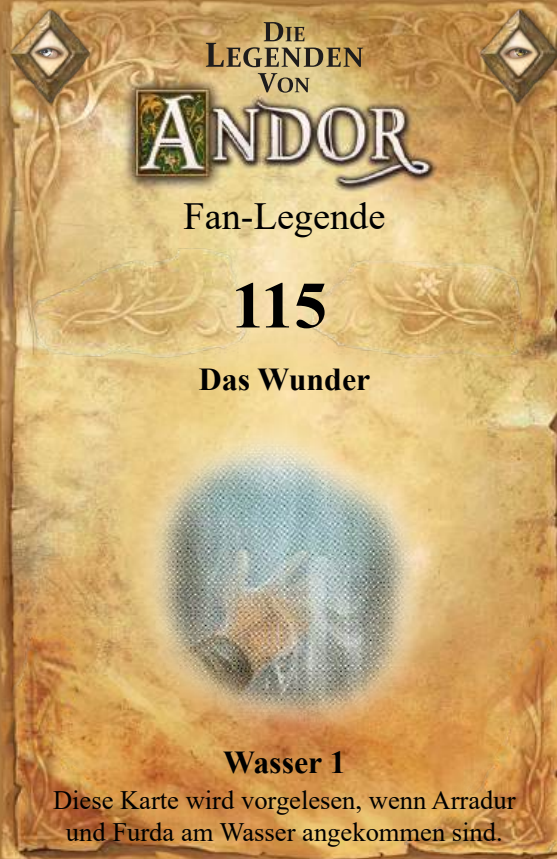
„Was ... was h-habt ihr vor?“ „Wir befreien Euch. Wir haben ein krankes Kind dabei, und nur Ihr könnt es retten. Nehmt alles mit, was Ihr benötigt.“ Arradur holte tief Luft. „W-Werden sie uns nicht e-erwischen?“, fragte er zitternd. „Keine Sorge. Wir passen auf Euch auf.“ Arradur nickte wenig überzeugt. „A-also schön. Bringt mich irgendwohin, w-wo es frisches Wasser gibt. Egal was es h-hat, wir werden viel davon brauchen. Und d-dann lasst mich das K-kind sehen.“

Nehmt jetzt die **drei weiblichen Bauernplättchen** mit Gitterseite aus dem Spiel. Ab jetzt kann **Arradur mitbewegt** werden. Er wird **nicht** geschlagen. Legt außerdem ein **Sternchen** auf Feld 325.

Aufgabe:

Bringt **Arradur und Furda** zu Feld 325, bevor der Erzähler den Buchstaben k erreicht! Lest dann die Karte „**Wasser 1**“ (115).

Tipp: Um aus der Feste zu entkommen, könnte es hilfreich sein, bis i zu warten.

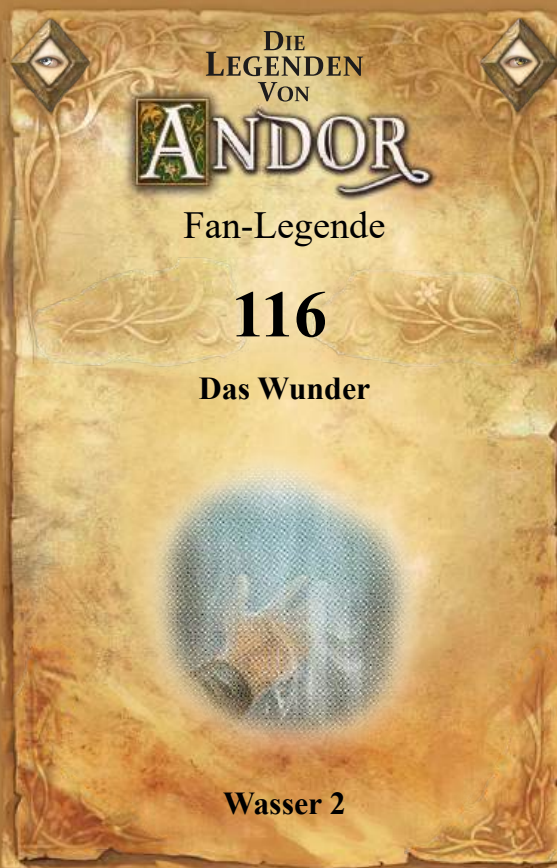


Lange untersuchte der Heiler das schreiende Kind. Schließlich wandte er sich kopfschüttelnd an die Krieger. „Ihr f-fehlt nichts außer Ruhe und Milch. Was für eine K-krankheit soll sie haben?“

Besorgt musterte einer der Krieger das Kind und den alten Mann. Aikar hatte nie gesagt, wie seine Krankheit hieß. Wenn Arradur die Krankheit nicht einmal bemerkte, geschweige denn erkannte, wie sollte er sie dann heilen? „Sie wird alle Kraft in ihren Beinen verlieren. Sie wird ans Bett gefesselt sein, Schmerzen leiden und letztendlich sterben. Ihr müsst das verhindern!“

Arradur schüttelte langsam den Kopf. „Wie s-soll ich so etwas v-verhindern? Ich kann eine M-medizin brauen, welche die Schmerzen l-lindert und den Körper wach und gesund hält, a-aber mehr kann ich n-nicht tun... Bringt mir ein Kraut mit sternförmigen B-blüten, eines mit gerippten Blättern, einen E-edelstein und m-meinen Kessel. Er war nicht in meiner Z-zelle, als ihr mich holen kamt, und wird jetzt v-vermutlich weggeschlossen sein. Ach, und lasst m-mir das Kind hier, damit es Ruhe hat und ich es weiter untersuchen k-kann.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wasser 2“.



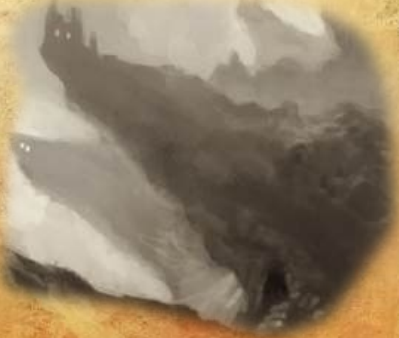
Nehmt das Sternchen von Feld 325 aus dem Spiel. **Arradur und Furda bleiben ab jetzt auf Feld 325 liegen** und können weder aufgenommen noch mitbewegt werden. Legt jetzt das Lagerfeuerplättchen mit der brennenden Seite auf Feld 325 (es dient nur zur Markierung) und das dritte **Heilkraut** auf Feld 312.

Legt außerdem den **Kessel** auf Feld 364 und legt ein Gitterplättchen darauf. Nur ein Held, der den **Schlüssel** trägt, kann den Kessel aufnehmen. Sobald ein Held mit Schlüssel auf Feld 364 steht, lest die Karte „Eine unerwartete Begegnung“ (117).

Aufgabe:

Wenn der Erzähler den Buchstaben **m** erreicht, dann müssen **ein Sternkraut, ein Heilkraut, ein Edelstein** und der **Kessel** bei Arradur liegen!



DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende
 117
 Das Wunder

Eine unerwartete Begegnung
 Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr mit dem Schlüssel beim Kessel seid.

Mit einem leisen Klicken öffnete sich die vergitterte Tür, und der Krieger huschte in die kleine Kammer, steckte den Kessel ein und wollte verschwinden, als plötzlich ein Kind im Türrahmen stand. Ein Junge sah ihn ernst aus grauen Augen an, und der Krieger legte einen Finger an die Lippen. Da grinste das Kind und wiederholte die Bewegung. Dann flüsterte es: „Bricht du hier aus? Haust du ab? Nimmst du mich mit?“ Der Krieger schmunzelte. „Ich kenne dich ja nicht einmal.“ „Mein Name ist Brandur. Nimmst du mich jetzt mit?“ Der Krieger erstarrte und unterdrückte den Drang, sich zu verneigen. „Brandur“, sagte er ernst, „du wirst dich selbst mitnehmen! Dich und viele andere! Hab Vertrauen in deine Fähigkeiten!“ Aus einem spontanen Entschluss heraus, drückte er dem Kind den Schlüssel in die Hand. „Du wirst hier rauskommen. Ich verspreche es. Hab nur Geduld und du wirst dich retten können!“ Der junge Brandur umklammerte den Schlüssel und nickte eingeschüchtert, und der Krieger hastete eilig davon. Die ganze Begegnung kam ihm seltsam unwirklich vor. Plötzlich begriff er, dass er hier auch einer jungen Version von sich selbst, von Reka oder von Harthalt begegnen könnte, ohne es auch nur zu bemerken. Der Gedanke war zugleich erregend und erschreckend.

Du erhältst jetzt den **Kessel**. Das Gitterplättchen darauf und der Schlüssel kommen jetzt **aus dem Spiel**.

DIE
 LEGENDEN
 VON
ANDOR
 Fan-Legende
 118
 Das Wunder

Der Sturm 1
 Diese Karte wird vorgelesen, wenn der letzte Held am Tag des Sturmes seinen Tag beendet hat.

Wenn jetzt **nicht** alle Helden auf Feld 340 stehen und die geforderte Anzahl Alter Waffen auf dem Feld liegt, nahm die Legende ein **böses Ende** und der Erzähler wird auf n versetzt. Ansonsten lest hier weiter:

Die grauen Wolken über dem Land Krahd hatten sich schwarz verfärbt. Grosch'Tar, der stärkste der Wachtrolle, ragte über den Kriegern auf. Hoch über seinem gehörnten Schädel glänzten die metallenen Waffen, die Brandurs Krieger im kräftezehrenden Kampf zwischen den Ästen platziert hatten. Er hob seine gewaltige Axt und brüllte gegen den heulenden Wind. Und in diesem Moment schien der Himmel aufzureißen. Ein gewaltiges Donnern ertönte und gleißendes Licht blendete die Krieger. Ein weißer Blitz schlug in den Schwarzen Baum ein. Dunkle Flammen flackerten geisterhaft zwischen den Ästen des Baumes. Und Grosch'Tar wankte und fiel leblos zu Boden, als die Quelle seines dunklen Unlebens beschädigt wurde. Doch auch die Krieger Brandurs blieben nicht verschont.

Nehmt alle Alten Waffen von Feld 340 und den Berserkertroll jetzt aus dem Spiel. Das schwarze Feuer auf der Willenspunkteanzeige der Kreaturen wird dafür nicht bewegt. Sollte der Hautwandler mitspielen, wird er jetzt automatisch Mensch. Legt das **schwarze Feuer** von der Legendenleiste auf den **Schwarzen Baum**. Alle Helden fallen jetzt auf **3 Willenspunkte**. Ab jetzt haben alle Skelette und Krahd nur noch eine Sichtweite von zwei anstatt drei Feldern.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Sturm 2“.





Eilig schlugen die geschwächten Krieger einige Wurzeln des brennenden Baumes ab, dann brachten sie etwas Abstand zwischen sich und das Feuer. Müde sahen sie sich an. Einer holte das Stundenglas heraus. „Morgen ist der letzte Tag“, raunte er. „Und wir müssen noch das schwarze Holz zu Arradur bringen, er muss die Medizin daraus brauen und sie dem Kind verabreichen, und dann müssen wir zurück nach Borghorn... Wie sollen wir das rechtzeitig schaffen?“ „Wir müssen Aikar vertrauen. Er hätte uns nichts aufgetragen, woran wir scheitern werden...“

Ihr könnt jetzt noch Holz aufnehmen und tauschen, so viel ihr wollt. Stellt dann **alle Helden** auf Feld **316** und führt den **Sonnenaufgang** aus.



Schon aus der Ferne sahen die Krieger, dass etwas nicht stimmte. Das Feuer war gelöscht, der Kessel umgekippt, und anstelle von Arradur und Furda stand nur ein Skelett neben der Quelle. Vorsichtig hielten sie Abstand, um nicht gesehen zu werden. „Die Spuren führen nach Nordwesten“, meinte einer. „Wir müssen ihnen folgen.“ „Wir haben keine Zeit!“, widersprach ein anderer mit einem Blick auf das Stundenglas. „Wir müssen noch vor dem letzten Sandkorn wieder in Borghorn sein, damit Aikar uns nach Hause schicken kann.“ „Sie haben das Kind! Und wir noch fast den ganzen Tag. Das muss reichen...“

Ab jetzt dürft ihr Feld 306 betreten.

Aufgabe:

Ihr müsst möglichst viel Holz zu Arradur bringen. Lest die Karte „**Wie es kommen musste ... 1**“ (121), wenn alle Helden auf Feld **306** stehen.

Für den kommenden Sonnenaufgang müsst ihr Furda **nicht** versorgen!



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

121

Das Wunder



Wie es kommen musste ... 1

Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr schon zum zweiten Mal versucht, den Heiler zu befreien.

Die Spuren führten in ein großes Heerlager am Rand der Berge. Die Krieger wollten nur ungerne offen hereinspazieren, doch sie hatten keine andere Wahl. Ihre Zeit war zu knapp. In einer engen Wolkenlücke hatten sie einen roten Himmel ausmachen können. Wenn das schon das Abendrot war, dann hatten sie nur noch diese eine Nacht!

So schlugen sie geradewegs den Weg zum größten Zelt ein. Und das Glück war ihnen hold, niemand schien sie zu beachten. Die Krahder waren viel zu selbstsicher, um in ihnen etwas anderes zu sehen als ungewöhnliche Ambacus.

Unbehelligt erreichten sie das große Zelt und traten ein, auf der Suche nach Antworten. Doch kein Krahder war in dem Zelt, nur zwei Skelette, die zwei ungleiche Ambacus bewachten: Den Heiler Arradur und Aikar, der scheinbar bewusstlos in einem klapprigen Bett lag!

Der Heiler kniete an der Seite des Jungen und flößte ihm eine Flüssigkeit ein, die nach Stern- und Heilkraut roch. Als die Krieger eintraten und die Skelette kurzerhand zu Knochenhaufen zerschlugen, schreckte er hoch. „Ihr?“, fragte er verblüfft.

Dann blinzelte er. „H-habt ihr das Holz? Schnell, damit k-können wir ihn vielleicht noch retten!“

Die Krieger ließen ihre Fragen ruhen und gaben Arradur das Schwarze Holz.

Stellt den **Sternenschild-Krahder** jetzt auf Feld **368** und legt zwei beliebige Skelette (nicht von Feld 325) auf Feld 306. Legt dann euer gesamtes Holz auf diesem Feld ab.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wie es kommen musste ... 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

122

Das Wunder



Wie es kommen musste ... 2

Der Heiler zerrieb ein kleines Stück, löste es in Wasser auf und träufelte Aikar etwas in die Augen, ganz wie Reka es vor so vielen Tagen und in so vielen Jahren getan hatte. Da schlug Aikar die zweifarbigen Augen auf und stöhnte schwach. Mühsam schenkte er den Kriegern ein gequältes Lächeln. „Willkommen zurück...“, flüsterte er. „Ich sehe, ihr wart erfolgreich... Alles ist gekommen, wie es kommen musste...“

„Aikar, was ist geschehen? Wieso seid Ihr hier?“

„Ihr k-kennt euch!?“, stotterte Arradur. „E-egal! Seine W-wirbelsäule ist gebrochen. Ich fürchte, er wird n-nie mehr laufen können.“

Die Krieger erstarrten. „Was? Aber ... die Krankheit?“ Da kicherte Aikar, trotz der Schmerzen. „Es tut mir leid ... Ich habe euch belogen... Es gibt keine Krankheit... Es gab sie nie... Ich bin nicht krank, sondern verletzt...“ Er holte zitternd Luft und sah die Krieger mit einem Ernst an, der nicht zu seinem kindlichen Äußeren passte. „Ich habe die Truppen der Krahder hierhergelockt... Das hier war ihre Strafe... Doch das war es wert... Nur so konntet ihr das Schwarze Holz beschaffen... Nur so konnten die Schwarzen Fackeln gefertigt werden... Die Macht, euch in meine Zukunft zu bringen – diese Verletzung ist der Preis dafür...“

„Es gibt keine Krankheit? Und Furda?!“

„Ist kerngesund... Das Schmerzmittel... Das Schwarze Holz... Das alles war nur für mich... Damit ich diesen Tag überlebe... Damit ich lange genug lebe, um das Ritual zu vollziehen... Und sie zu retten...“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wie es kommen musste ... 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

123

Das Wunder



Wie es kommen musste ... 3

„Wovor!? Wenn sie nicht krank ist, wovor müssen wir sie dann retten?“

Aikar holte zitternd Luft. „Vor dem Schicksal selbst... Arradur, wo ... wo ist sie jetzt...?“

„Ich konnte sie a-an der Quelle v-verstecken, bevor ich geschnappt w-wurde“, meinte der Heiler unsicher.

„Gut...“ Ein Ausdruck grenzenloser Erleichterung machte sich in Aikars Gesicht breit.

„Wir können sie holen!“, rief einer der Krieger. „Es ist kein weiter Weg, und wir haben noch die ganze Nacht...“

„Nein! Ihr dürft sie nicht holen... Und ihr könnt es nicht... Ihr habt keine Nacht mehr... Nur noch die letzte Stunde der Dämmerung...“

„Aber das Stundenglas...“

„Ist nichts als eine weitere Lüge... Der Sand war abgezählt... Sechs Tage... Und dann eine weitere Stunde für jeden Tag... Was sich wie ein Tag anfühlte, war in Wahrheit ein klein wenig mehr... Und mit jedem Strich des Stundenglases haben sich euer Tag und eure Nacht weiter von den Zeiten jenseits der tristen Wolken entfernt...“

Verschiebt **alle eure Zeitsteine** jetzt in **Stunde 10**. Das Stundenglas kommt aus dem Spiel.

„Warum das alles?“

„Damit ihr glaubt, noch genug Zeit zu haben... Damit ihr glaubt, sie von hier retten zu können... Damit ihr hierherkommen und das Schwarze Holz zu mir bringen würdet... Und damit ihr anschließend nicht mehr die Zeit hättet, doch noch alles zunichte zu machen...“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wie es kommen musste ... 4“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

124

Das Wunder

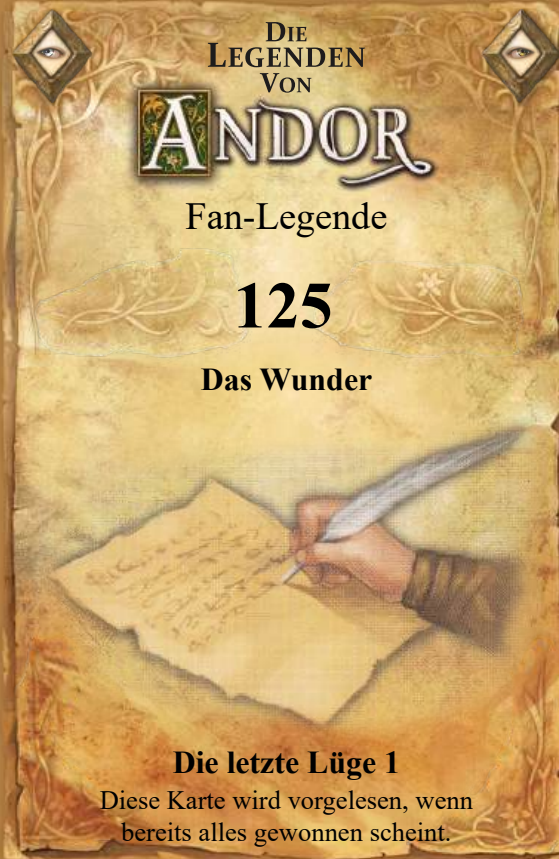


Wie es kommen musste ... 4

Aikar lächelte schwach. „Es tut mir leid... Auch ich folge nur dem Plan, den ich mir hinterlassen habe... Doch dieser Plan ist jetzt an seinem Ende angelangt... Alles ist gut... Alles ist so gekommen, wie es kommen musste... Bleibt bei mir in dieser letzten Stunde des Tages, und wenn der neue Morgen anbricht, bringe ich euch in eure Zeit zurück... Und auch dich, Arradur... Du wirst der Strafe der Krahder entfliehen und in ein Land der Freiheit gelangen... Ihr alle habt mir so sehr geholfen... Jetzt werdet ihr Frieden haben... Ich danke euch... Für alles...“

Wenn die Karte „Alarm!“ (113) noch nicht aufgedeckt wurde, kommt sie jetzt unbesehen aus dem Spiel und der Erzähler wird auf das Schattenplättchen gestellt. Wenn alle Helden ihren Tag beendet haben, führt wie gewohnt den Sonnenaufgang aus. (Für Rekas Tochter muss kein Proviant abgegeben werden.) Macht jedoch bei der Erzählerbewegung einen **Zeitsprung** nach N und lest dann die Karte N (23). **Die Legende nahm ein gutes Ende!**

Wenn die Karte „Alarm!“ jedoch bereits aufgedeckt wurde, dann lest jetzt weiter auf der Karte „Die letzte Lüge 1“ (125).



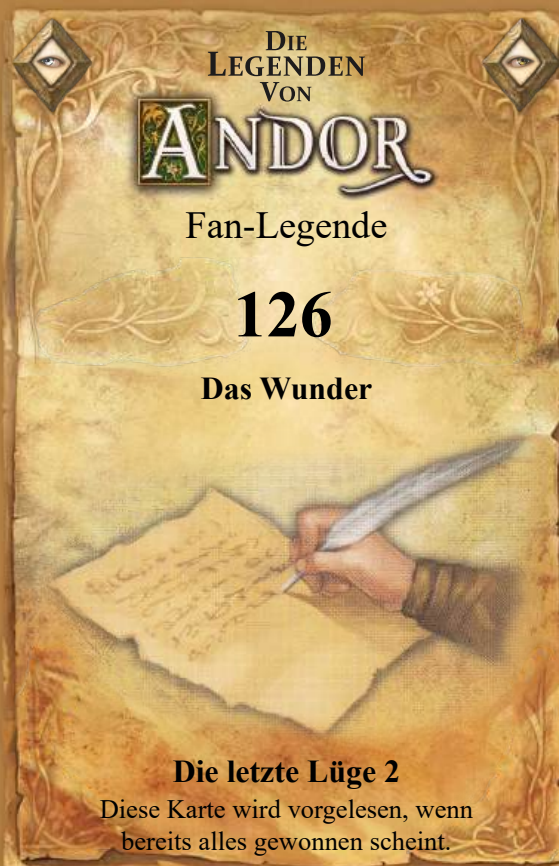
In diesem Moment wurde das Zelt aufgeschlagen, und Skelette und Wachtrolle strömten herein. „Ich wusste es!“, rief eine tiefe Stimme in der Zunge der Krahder. Hinter allen Feinden ragte ein hochgewachsener Krahder auf: Gonhar, der Sohn des Königs. „Ich wusste, dass das Kind, das die Zukunft kennt, etwas mit unseren verschwundenen Soldaten zu tun hatte! Ihr habt sie getötet, nicht wahr, fremde Krieger?“ Gonhar lachte. „Ihr dachtet, ihr könntet unbemerkt hier eindringen? Ha! Ihr habt zu viel Aufsehen erregt in den letzten Tagen... Wer hat euch geschickt? Wem dient ihr? Antwortet!“

Die Krieger zogen ihre Waffen, und Gonhar schüttelte verächtlich den Kopf. „Dann eben nicht. Bringt den verletzten Jungen und das Holz des heiligen Baumes zu mir, und tötet alle anderen!“

Stellt zwei beliebige Wachtrolle und zwei beliebige Skelette auf Feld 306. (Im Zweifel auch von Feld 300 und dem Sonnenaufgang-Feld.) Stellt außerdem den roten Krahder auf Feld 303 und verschiebt Aikar und das Holz auf dieses Feld.

Aikar sah, wie die Krieger tapfer kämpften, doch sie waren so sehr damit beschäftigt, sich und Arradur zu verteidigen, dass sie seine Entführung nicht verhindern konnten. Ein Skelett schleifte seinen gebrochenen Rücken unsanft über den Boden, und trotz Arradurs Trank wurde ihm vor Schmerzen kurz schwarz vor Augen.

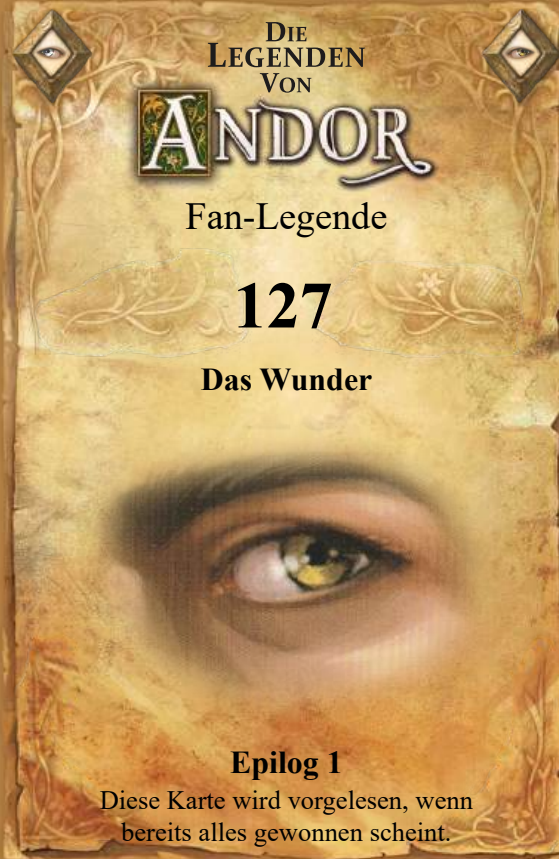
Lest jetzt weiter auf der Karte „Die letzte Lüge 2“.



Als er wieder klar denken konnte, lag er zu Gonhars Füßen, das Schwarze Holz war an seiner Seite. Der Krahder blickte verächtlich auf ihn herab. „Morgen wirst du wieder alles vergessen haben, nicht wahr? Also fang lieber jetzt an zu reden! Was ist geschehen?“ „Ich ... verstehe es selbst nicht...“, brachte Aikar hervor. „Das hier ... hätte nicht geschehen dürfen... Davon stand nichts in meinem Plan...“ Er keuchte, als er es endlich begriff. „Nein, natürlich nicht... Was geschehen ist, musste geschehen... Für sie... Und für uns alle... Aber wenn ich gewusst hätte, welches Ende es nimmt... Ich hätte sie da nicht mit hereinziehen können in dem Wissen, sie zu opfern...“

„Wovon sprichst du?!“, brüllte Gonhar. „Ich habe alle belogen...“, kicherte Aikar. „Alle! Und zum Schluss... sogar mich selbst...“ Er spürte den ersten Sonnenstrahl nahen, ein helles Ziehen in seinem Hinterkopf, das ihn in eine fremde Zeit zog. „Krieger des Königs... Es tut mir leid...“, flüsterte er und legte eine Hand auf das Schwarze Holz. Und dann begann ein neuer Tag in einer neuen Zeit. Mit dem schwarzen Holz. Und ohne die Krieger des Königs...

Nehmt das Schattenplättchen auf der Legendenleiste sowie das N-Plättchen mitsamt allem darauf jetzt aus dem Spiel. Da ihr nicht auf Aikars Feld steht, könnt ihr keinen Zeitsprung machen. Wenn alle Helden ihren Tag beendet haben, führt wie gewohnt den Sonnenaufgang aus und lest die Karte n (112), wenn der Erzähler sie erreicht. **Trotz allem nahm die Legende ein gutes Ende!**



Mit weiten Schritten eilte Reka durchs Rietland. Die Eklipse war längst vorüber, doch sie war keine Kämpferin... Ihre Hoffnungen ruhten ganz auf Brandurs Kriegern.

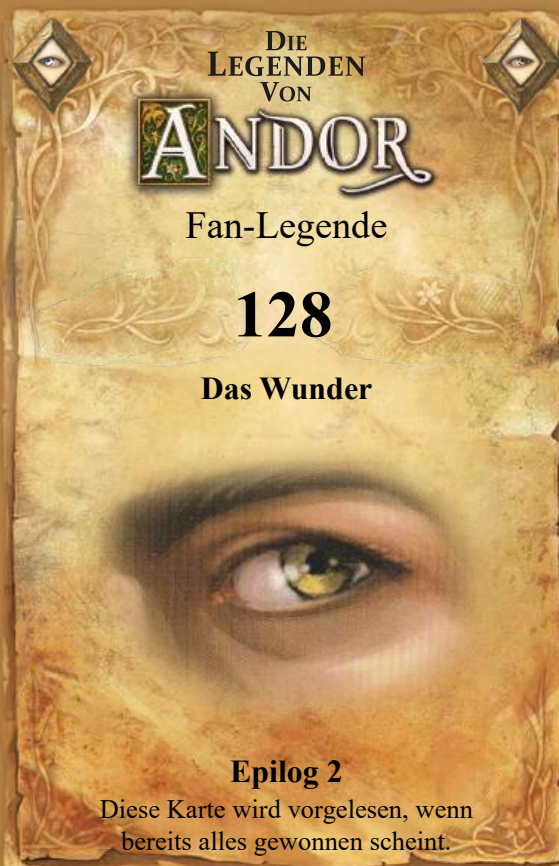
Doch als sie den Ritualkreis erreichte, wartete nur Aikar dort. Er saß in einer Lache aus Blut und lächelte ihr ruhig entgegen. Die Fackeln, die in einem Kreis um den Monolithen steckten, waren aus dem Holz des Schwarzen Baumes, das erkannte sie sofort. „Dort verbrennt dein Leben!“, flüsterte Reka, um die Frage noch nicht stellen zu müssen, die sie am meisten fürchtete.

Aikar nickte. „Ja... Doch davon ist ohnehin fast nichts mehr übrig – und zugleich noch so viel... Sei nicht traurig: Da sind noch so viele Tage in deiner Vergangenheit, die ich erst noch erleben muss... Und ich werde jeden einzelnen genießen... Bitte, kümmere dich um meine Schlange Maro, wenn ich fort bin... Sie ist eine treue Seele...“

Reka schluckte. Und dann, ganz leise, mit zitternder Stimme, fragte sie: „Wo ist Furda? Wo ist meine Tochter?“ Aikar lächelte voller Trauer. „Hast du es nicht längst begriffen?“, fragte er leise. „Sie ist hier. Sie war immer hier...“ Reka spürte, wie ihr Herz sich zusammenzog. Sie wollte seine nächsten Worte nicht hören, doch sie konnte ihre Aufmerksamkeit nicht lösen. „Ein Wunder ist etwas, was aus sich selbst heraus entsteht. Was sich selbst bedingt und verursacht. Alles kann ein Wunder sein, Reka. Jede Idee. Jeder Gedanke. Und selbst ein Lied...“ Er summite eine leise Melodie voller Sehnsucht und Trauer.

„Das Lied hat recht! Du bist tatsächlich ein Wunder, Reka! Und deine Mutter ... Sie wird wirklich stets bei dir sein ...“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Epilog 2“. ➔



Schnaufend stellte Sabin den Eimer ab. Der Weg von Borghorn war weit und anstrengend, vor allem so früh am Morgen.

Seufzend tauchte Sabin ihre Hände ins kalte Wasser und spritzte sich einige Tropfen ins Gesicht. Dann füllte sie den Eimer auf, doch als sie ihn hochheben wollte, riss der lederne Griff und der Eimer kullerte zu Boden. Ächzend bückte Sabin sich, um ihn aufzunehmen, und da sah sie aus dem Augenwinkel etwas Weißes in einer Spalte. Neugierig lugte sie hinein. Es war ein kleines Kind. Das Kind war in weiße Tücher gewickelt und schlief tief und fest. Behutsam holte Sabin es hervor und sah es sich genauer an. Es war ein Mädchen, doch es gab keinen Anhaltspunkt auf seine Herkunft. Da schlug das Kind die Augen auf, schwarz und unergründlich.

„Woher kommst du nur?“, fragte Sabin leise. Und zugleich hoffte sie, dass sie es niemals erfahren würde. Vielleicht würden die Krahder es ihr dann gestatten, das Kind zu behalten. Das Kind, das eines Morgens einfach so wie aus dem Nichts vor ihr gelegen hatte. Wie ein Märchen. Oder ein Wunder. Und so würde sie es nennen, wenn sie es behalten durfte. „Mein kleines Wunder!“, flüsterte Sabin.

„Meine Reka!“

