

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Regelkarte**

**Der Dunkle Magier**  
(ersetzt den Zauberer)



Hier erfahrt ihr die wichtigsten Regeln für das Spiel mit dem Dunklen Magier. Der Dunkle Magier verwendet das violette Spielmaterial des Zauberers. Außerdem wird die Figur „Der Schatten“ benötigt.

Die Sonderfähigkeit des Dunklen Magiers steht auf der Heldentafel. Außerdem erlangt er im Verlauf von Legende 11 folgende zweite Sonderfähigkeit, die ihm auch in den Legenden 12 – 17 zur Verfügung steht:

**Zweite Sonderfähigkeit:**

Stellt zu Beginn einer Legende die **Figur Schatten** auf das Feld, auf dem der Dunkle Magier aktuell steht. Der Dunkle Magier kann die **Aktion „Schatten bewegen“** nutzen. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste darf er den **Schatten bis zu 4 Felder weit** bewegen. Der Schatten aktiviert nichts und kann nichts tragen. Kreaturen, Skelette, Krahdler und Höhlenwichte ignorieren ihn. Er ist nie Ziel der Skelette. Der Schatten kann alle Sprungfelder nutzen. Der Dunkle Magier kann zu einem beliebigen Zeitpunkt (außer sein Zeitstein liegt bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld), die Position seiner Heldenfigur mit der des Schattens tauschen. Dann muss er mit einem großen **grauen Würfel** würfeln. Die Heldengruppe **muss** diesen Wert in Willenspunkten abgeben. Es ist nicht erlaubt, sich dadurch auf 0 Willenspunkte zu bringen. Die anderen Helden können Willenspunkte auch dann abgeben, wenn sie ihren Tag schon beendet haben und ihre Zeitsteine bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. **Sonderfall:** Wenn die Heldengruppe nicht genug Willenspunkte aufbringen kann, wird die Magie nicht ausgeführt und ihre Willenspunkte bleiben erhalten. Dann legt der Dunkle Magier den Schatten auf dessen Feld hin. Er wird erst beim nächsten Sonnenaufgang wieder aufgestellt. Erst ab dann kann er wieder seine zweite Sonderfähigkeit nutzen.

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Legende 11**

**Das Graue Gebirge**  
**Einführungsspiel**



**Heldenkarte**  
**Der Dunkle Magier**

Markiert das Bergskralensymbol auf der Kreaturenanzeige mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** am Sieg über einen Bergskral beteiligt sein. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Der Dunkle Magier stand über der besiegten Kreatur. Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Als die anderen Helden den Zauberer um Hilfe baten, hatten sie nicht damit gerechnet, wie sehr er sich verändert hatte. Er hatte sich der Dunklen Magie zugewandt. Sie war stark und er spürte sie in sich, wie ein hungriges Tier. Doch das änderte nichts an seinem Entschluss. Auch er würde alles dafür tun, die verschleppten Andori zu retten.

**Zweite Sonderfähigkeit:**

Stellt die **Figur Schatten** auf das Feld, auf dem der Dunkle Magier aktuell steht. Von nun an kann der Dunkle Magier die **Aktion „Schatten bewegen“** nutzen. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste darf er den **Schatten bis zu 4 Felder weit** bewegen. Der Schatten aktiviert nichts und kann nichts tragen. Kreaturen, Skelette, Krahdler und Höhlenwichte ignorieren ihn. Er ist nie Ziel der Skelette. Der Schatten kann alle Sprungfelder nutzen. Der Dunkle Magier kann zu einem beliebigen Zeitpunkt (außer sein Zeitstein liegt bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld), die Position seiner Heldenfigur mit der des Schattens tauschen. Dann muss er mit einem großen **grauen Würfel** würfeln. Die Heldengruppe muss diesen Wert in Willenspunkten abgeben. Es ist nicht erlaubt, sich dadurch auf 0 Willenspunkte zu bringen. Die anderen Helden können Willenspunkte auch dann abgeben, wenn sie ihren Tag schon beendet haben und ihre Zeitsteine bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. Nur wenn sie nicht genug Willenspunkte aufbringen können, wird die Magie nicht ausgeführt und ihre Willenspunkte bleiben erhalten.

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Legende 14**



**Erschöpfung des Dunklen Magiers**

*Einst hatten seine Mentoren ihm gelehrt, dass Dunkle Magie stets zu Qual und Tod führten. Und als er wenig später auf Varkur traf, schien sich diese Weisheit in dessen Schicksal zu offenbaren. Varkur hatte am Ende alles verloren. Sogar den einzigen Menschen, den er je geliebt hatte. Nika. War dies der Weg, der nun auch ihm bevorstand? Würde auch er am Ende alles verlieren und den Menschen schaden, die er liebte? Er musste sich von ihnen fernhalten.*

**Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du das **Lager nicht mehr betreten**.

**Genesung:**

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. **Hinweis:** Es kann immer nur **ein** Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.

**Wichtig:** Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Legende 14**



**Erschöpfung des Dunklen Magiers**

*Die Dunkle Magie forderte ihren Tribut. Er hatte das stets gewusst und geführt. Doch in den letzten Jahren in Hadria hatte er auch die Macht der Dunklen Magie erfahren. Bis in die Hadrische Unterwelt war er vorgedrungen und hatte dabei erkannt, dass es Übel gab, die man in Kauf nehmen musste, wenn man den großen Gefahren Herr werden wollte. Die Dunkle Magie brannte stetig in ihm und keine Quelle vermochte, diesen Brand zu löschen.*

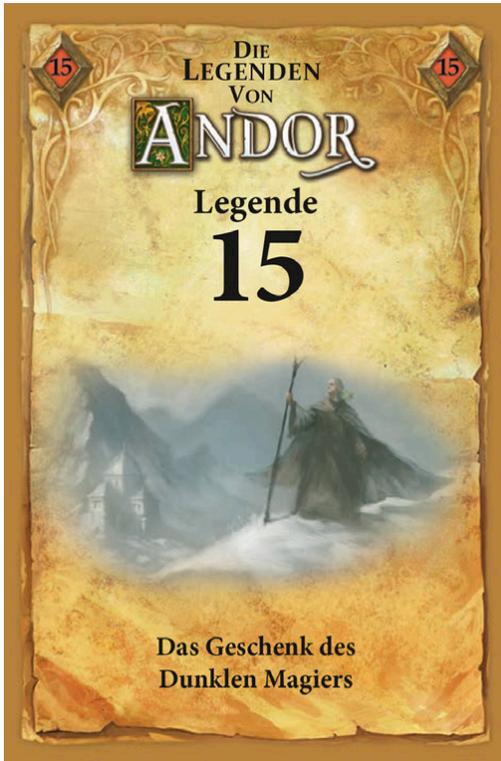
**Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, erhältst du **keine Willenspunkte mehr, wenn du eine Quelle leerst**.

**Genesung:**

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. **Hinweis:** Es kann immer nur **ein** Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.

**Wichtig:** Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



#### Das Geschenk des Dunklen Magiers:

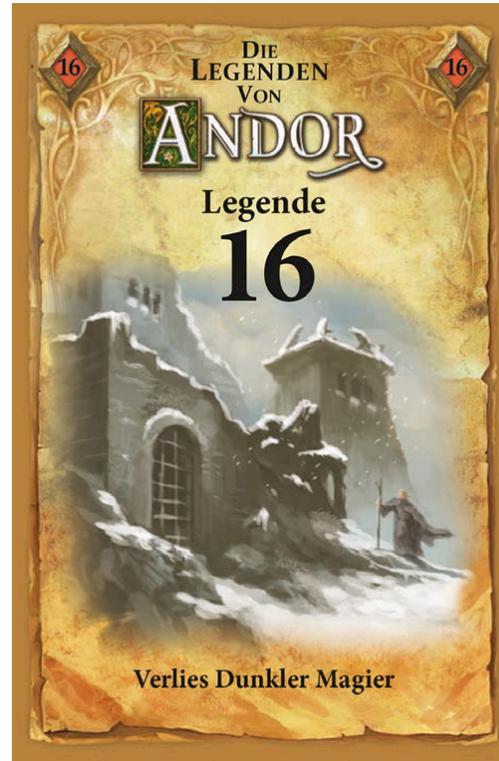
*Ich werde einen Falken gen Norden senden und die Meister des Feuers bitten, mir die Aufzeichnungen meiner Reisen zu schicken. Dann will ich den Agren und euch, meinen Freunden, davon erzählen.*

Du musst den **Gegenstand Falke** auf deiner Heldentafel tragen und aktivieren. Anders als sonst nimmst du ihn von deiner Heldentafel und legst ihn 5 Buchstaben weiter, ausgehend von der aktuellen Position des Erzählers. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, erhältst du den Falken zurück (Vorderseite nach oben). Das muss geschehen, bevor der Erzähler den Buchstaben „k“ erreicht. Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, einmal auf dem Feld 219 stehen und diesen Text laut vorlesen:

*„Wir danken euch für dieses Fest, oh, ihr tapferen Agren. Lasst mich euch zum Dank von meinem Land, von Hadria, berichten. Der ewige Winter hält es in seinen eisigen Klauen. Ein karger Ort, eurem Grauen Gebirge gar nicht unähnlich. Doch ist die Magie dort allgegenwärtig. Sie steigt wie unsichtbarer Dampf aus der Hadrischen Unterwelt auf. Dorthin wagte ich selbst eines Tages vorzudringen, denn eine wichtige Aufgabe hatten mir die Ältesten beider Orden aufgetragen. Niemand sonst konnte diesen Weg gehen, erforderte er doch große Willensstärke und das Gleichgewicht von Zauberei und Dunkler Magie. So schnürte ich mein Bündel und als ich ...“*

*Und so berichtete der Dunkle Magier von seiner Fahrt in die Hadrische Unterwelt. Die ganze Geschichte wird eines Tages an anderer Stelle erzählt werden ...*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4. →



*Der Dunkle Magier schritt Stufe um Stufe empor. Hier und da sah er einen leblosen Körper am Boden liegen. Sein Zorn auf den Bleichen König wuchs und dichter grauer Nebel umgab ihn. Langsam setzte er seinen Weg fort, als er an eine Art Folterkammer kam. Und dort, in einer stählernen Apparatur, hing ein Körper. Vorsichtig näherte sich der Held, als der Mensch in dem Gerät trocken hustete. Dann blickte die Gestalt auf und rief mit glühenden Augen „Du? Was tust du hier?“*

*Der Dunkle Magier wich einen Schritt zurück. Doch die Gestalt bleckte die Zähne in dem schwarzgrauen, buschigen Bart und rief erneut:*

*„Was hast du hier zu suchen, Varkur?“*

*Der Dunkle Magier begriff nun. Die Gestalt hielt ihn für Varkur. War er ihm schon so ähnlich geworden?*

*Eilig reichte er dem Gefangenen seinen Trinkschlauch und flüsterte: „Ich bin nicht Varkur, ich ...“*

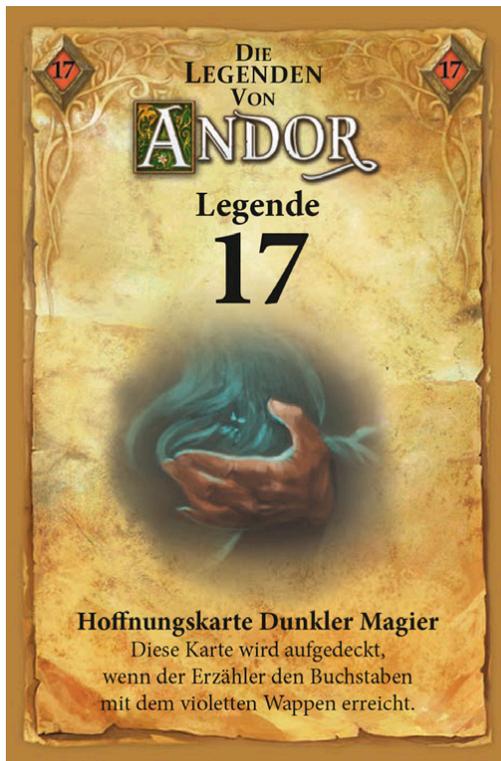
*Und dann erkannte er seinerseits den Gefangenen.*

*„Orfen! Du lebst! Erkennst du mich denn gar nicht?“*

*Endlich begriff der Wolfskrieger und trank begierig das dargebotene Wasser. Den Bart tropfnass und wieder hustend lächelte Orfen anschließend schief.*

*„Ja, ich bin Orfen. Oder zumindest war ich das einmal. Nun, ich denke wir beide haben uns verändert, was?“*

*Der Dunkle Magier nickte traurig. „Komm, ich hol dich hier raus“, sagte er und befreite Orfen.*



*In all dem Leid und dem großen Kampf hatte der Dunkle Magier plötzlich eine Erleuchtung. Er verstand endlich das ganze Wesen der Zauberei und der Dunklen Magie. Sie waren keine Gegensätze. Zumindest dann nicht, wenn es nur noch das eine zu tun gab. Die Rettung der Andori war nun alles, was zählte. Mochte das mit Zauberei oder Dunkler Magie erreicht werden? Wenn es nur noch das eine Ziel gab, war der Weg dahin bedeutungslos. Und mit dieser Erkenntnis brach auch der letzte Damm und die Dunkle Magie durchströmte ihn.*

Der Dunkle Magier kann im Kampf, anstelle seines Heldenwürfels, 1 großen grauen Würfel nutzen. Die **Heldengruppe** (auch Helden, die nicht an diesem Kampf teilnehmen) muss den erwürfelten Wert **sofort** nach dem Würfeln in Willenspunkten abgeben. Es ist nicht erlaubt, sich dadurch auf 0 Willenspunkte zu bringen. Die anderen Helden können Willenspunkte auch dann abgeben, wenn sie ihren Tag schon beendet haben und ihr Zeitstein bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt. Nur wenn sie nicht genug Willenspunkte aufbringen können, zählt der Wurf nicht. Dann muss der Dunkle Magier in dieser Kampfunde mit seinem violetten Heldenwürfel würfeln.

Der graue Würfel darf mit dem Trank der Hexe kombiniert werden.

#### Hoffnungskarte Dunkler Magier

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben mit dem violetten Wappen erreicht.