

IM BANN VON CHORANAT

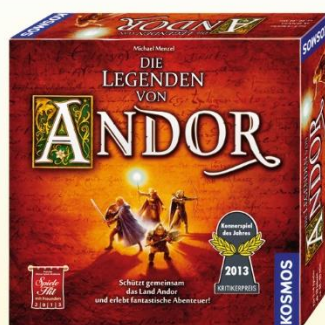
Die neue
offizielle Bonus-Legende

von Christoph Kling, Dorothea Michels,
Andreas Kälber und Matthias Miller

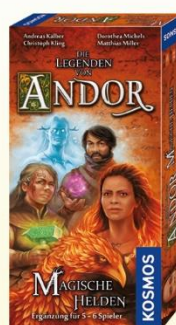
Als im Wachsamem Wald ein unheilvolles Feuer entflammt,
kommen vier Magische Helden zusammen, sich dem
Mysterium anzunehmen.

Um sich dem Bann zu widersetzen, müssen sie sich ihren ganz
eigenen Dämonen stellen.

Für diese Legende benötigt ihr das **Grundspiel** und die Ergänzung **Magische Helden**.



+

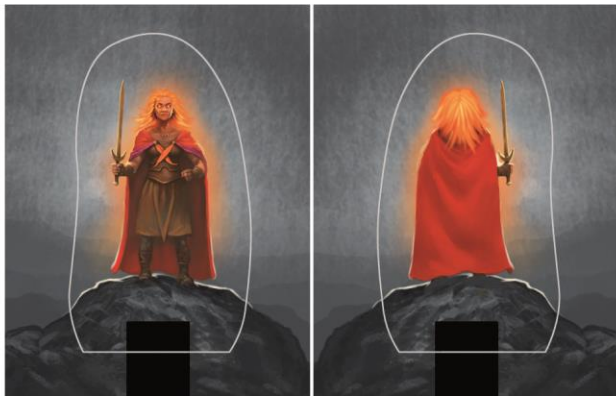


Die dunklen Spiegelbilder

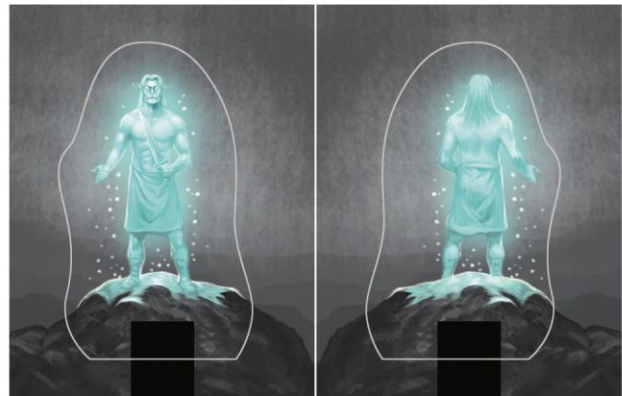
Schneidet die folgenden Figuren aus und klebt die Vorder- und Rückseiten zueinander passend auf ein Stück Karton. Steckt die fertigen Figuren jeweils in 1 schwarzen Standfuß. Nutzt dazu die Standfüße des Drachen, des dunklen Magiers "Varkur" und der beiden Wardraks.

Die fertigen Figuren sind die dunklen Spiegelbilder eurer Helden. Stellt sie beim Spielaufbau neben dem Spielplan bereit. Wann diese Figuren benötigt werden, erfahrt ihr rechtzeitig auf einer der Legendenkarten.

Falls ihr die Figuren nicht basteln möchtet, nutzt stattdessen das jeweils nicht benötigte Pendant eures Helden (spielt ihr also z.B. mit Yaza, dann nehmt die Figur von Barz als dunkles Spiegelbild). Stellt aber auch diese Figuren in die schwarzen Standfüße, sodass ihr sie beim Spielen gut unterscheiden könnt.



Dunkles Spiegelbild Takuri-Hüterin



Dunkles Spiegelbild Eis-Dämon



Dunkles Spiegelbild Steppennomade



Dunkles Spiegelbild Runenmeisterin

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Im Bann von Choranat

A 1

Diese Legende besteht aus 19 Karten:
A1, A2, A3, C1, C2, N, 4 Karten "Heldenauftrag",
4 Karten "Der dunkle Spiegel", 1 Karte "Bannfeuer",
1 Karte "Choranats Bann", 1 Karte "Schwerer spielen",
je 1 große Legendenkarte "Der Bannkreis" und
"Die Stärke der dunklen Spiegel"

Diese Legende kann nur mit den **Magischen Helden** gespielt werden.

Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. **Ersetzt** dabei die farbigen Willenspunktescheiben auf den Heldentafeln durch die schwarzen Scheiben. Legt die farbigen Scheiben neben eure Heldentafel. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Spielmaterial bereit:

- **3 Bauernplättchen, 4 Geröllplättchen** (Wert beliebig), verdeckt und gemischt: **3 Heilkräuter** und **6 Runensteine**
- das Material aus der Ergänzung "Magische Helden", die **4 Minus-Stärkeplättchen** werden dabei **verdeckt und gemischt** bereitgelegt.
- **4 Figuren "Dunkles Spiegelbild"**. Diese findet ihr auf Seite 2 des PDFs, das ihr zusammen mit dieser Legende heruntergeladen habt. Stellt diese Figuren neben dem Spielplan bereit.

Es war ruhig in Andor. Die Menschen gingen geschäftig ihren Aufgaben nach. Doch plötzlich erschien wie aus dem Nichts im Wachsamem Wald eine kleine, hell leuchtende Flamme. Die Bewahrer vom Baum der Lieder spürten die dunkle Präsenz, die von ihr ausging. Welche magischen Mächte waren hier am Werk? Sie schickten Falken in alle Himmelsrichtungen aus, um Helden zu finden, die sich dieser dunklen Macht stellen konnten.

Lest weiter auf Legendenkarte A2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Im Bann von Choranat

A 2

Stellt das **Bannfeuer** auf **Feld 53**. Das Feld kann gefahrlos betreten werden.

Legt die Karte "Der Bannkreis" offen neben den Spielplan. Mischt **alle 4 Heldenwappen** und verteilt sie **verdeckt** auf die grauen Wappenfelder der Karte, sodass die Wappenfelder mit **Feuerhintergrund sichtbar** sind. Die Texte auf den Feldern werden vorerst ignoriert.

Wichtig: Auch im Spiel mit 2 oder 3 Helden werden alle 4 Wappen verteilt.

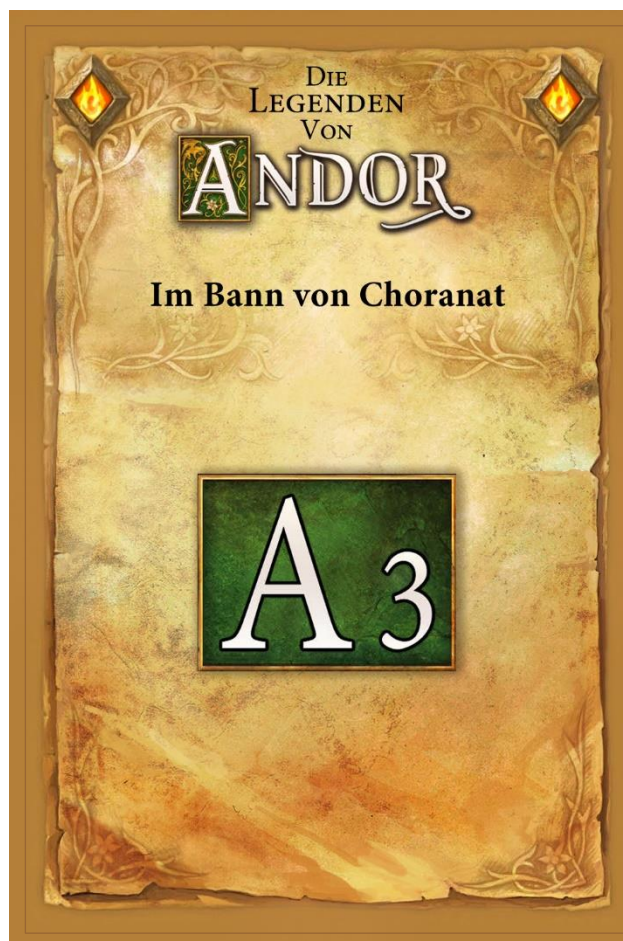
Zahlreiche Kreaturen tauchten in der Nähe der Flamme auf. Es schien, als ob sie ihr entspringen würden.

Stellt **Gors** auf die Felder **26, 37, 47, 55** und **57**, **Skrale** auf die Felder **27, 42, 49, 59** und **66** und **Trolle** auf die Felder **44, 60** und **69**. ♣

Es hatte sich herumgesprochen, dass 4 außergewöhnliche Helden dem Ruf der Bewahrer gefolgt waren und sich in der Taverne versammelt hatten: eine Runenmeisterin, ein Eis-Dämon, ein Steppennomade aus dem Osten und eine tulgorische Takuri-Hüterin. Misstrauisch wurden sie von den Andori beäugt. Den Helden war klar, dass sie erst das Vertrauen der Bewohner gewinnen mussten.

Stellt die **Heldenfiguren** auf **Feld 72**. Der Spieler, der den besten Zaubertrick vorführen kann, legt seinen Zeitstein auf den Hahn im Sonnenaufgang-Feld.

Lest weiter auf Legendenkarte A3. →



Legt **1 Bauernplättchen** auf Feld 52. Legt **Sternchen** auf C und N der Legendenleiste.

Alle Helden erhalten ihre **Karte "Heldenauftrag"**, lesen sie der Reihe nach laut vor und führen die darauf beschriebenen Anweisungen aus. Lest anschließend hier weiter.

Aufgabe:

Jeder Held muss seinen Heldenauftrag erfüllt haben, bevor der Erzähler "N" erreicht. Die Helden müssen die Burg verteidigen.

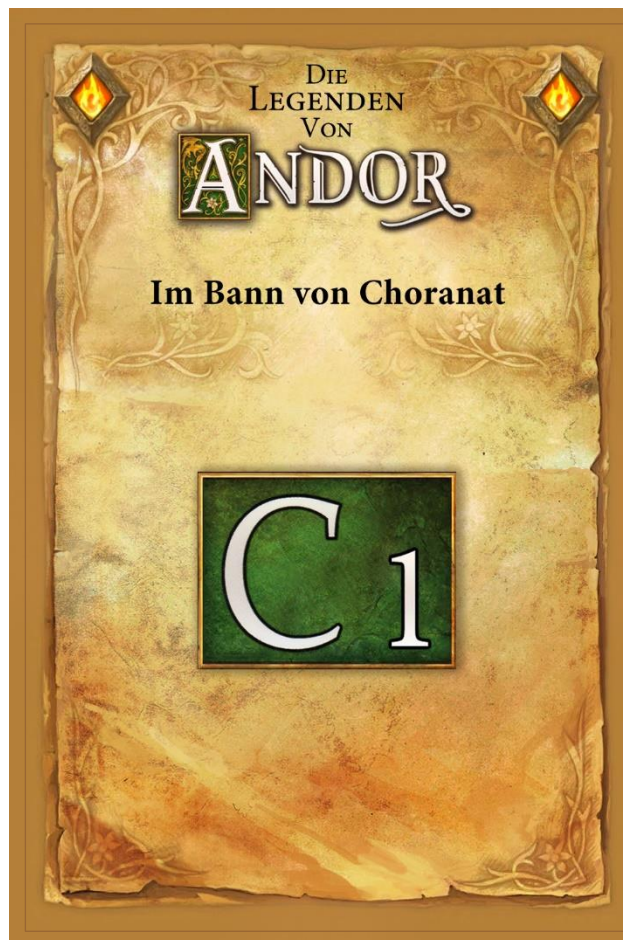
Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält **3 Gold**.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn im Sonnenaufgang-Feld liegt, beginnt den ersten Tag.

Hinweis:

Die Spielvarianten "Der Bannkreis von Choranat" und "Die Mondbeeren" aus der Ergänzung "Magische Helden" sowie die Mini-Erweiterung "Die Magie von Choranat" können in dieser Legende nicht genutzt werden.

Für eine zusätzliche Herausforderung lest jetzt weiter auf der Karte "Schwerer spielen". →



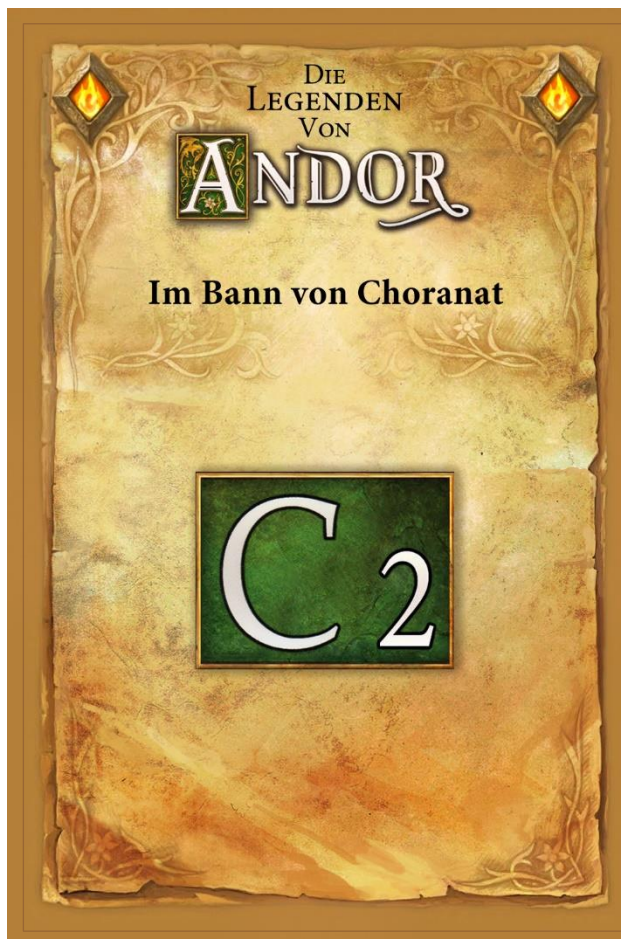
Ein Bewahrer lief aufgeregt auf einen der Helden zu. "Wir haben etwas in den Archiven gefunden", rief er und fuchtelte wild mit dem Pergament in seiner Hand. "Das Feuer... es ist das Bannfeuer, das im Zentrum des Bannkreises von Choranat brennt. Der Bannkreis selbst ist ein Mysterium. Doch es scheint eine direkte Verbindung zu euch zu geben. Ihr seid nicht zufällig hier. Seid achtsam! Ihr und eure Taten stehen in direktem Zusammenhang mit dem Bannkreis."

Stellt das Bannfeuer vom Spielplan auf den Bannkreis der gleichnamigen Karte in das **obere linke Viertel**. Ab sofort ist immer der **lesbare** Wappeneffekt des Viertels aktiv, **auf dem das Bannfeuer steht**. Das Bannfeuer wandert nach jedem **Sieg über eine Kreatur** ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 80. Erreicht das Feuer ein Feld mit einem **verdeckten** Wappen, wird dieses aufgedeckt.

Wichtig: Wird **im Spiel mit 2 oder 3 Helden** das Wappen eines **nicht** mitspielenden Helden aufgedeckt, bleibt es bis zum Ende des Spiels auf dem grauen Wappenfeld liegen. Stellt außerdem die Figur des **dunklen Spiegelbildes dieses Helden** auf das Wappen.

Deckt nun das Wappen des Viertels auf, auf dem das Bannfeuer steht.

Lest weiter auf Legendenkarte C2. →



Die Helden spürten, wie etwas Dunkles, Bedrohliches sich ihrer zu bemächtigen versuchte. Bald schon, das spürten sie, würden sie einer harten Prüfung standhalten müssen. Wie hatten die Bewahrer gesagt? "Ihr werdet euch bald euren Dämonen stellen müssen."

Lest die Karte "Bannfeuer" und legt sie anschließend offen neben den Bannkreis.

Jeder Held muss **eine** der Aufgaben erfüllen. Jede Aufgabe kann nur 1x erfüllt werden.

Wichtig: Nur ein Held, dessen Wappen **aufgedeckt** ist, kann eine Aufgabe erfüllen.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben "N" auf der Legendenleiste erreicht und...

... die Burg verteidigt wurde und...

... jeder Held seinen Heldenauftrag erfüllt hat und...

... jeder Held eine Aufgabe der Karte "Bannfeuer" erfüllt hat.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

... alle dunklen Spiegelbilder vom Bannkreis entfernt wurden und...

... jeder Held seinen Heldenauftrag erfüllt hat und...

... jeder Held eine Aufgabe der Karte "Bannfeuer" erfüllt hat und...

... die Burg verteidigt wurde.

Trotz finsterner Aussichten hatten die Helden es geschafft, sich dem Bann von Choranat zu entziehen. Auch wenn ihnen noch immer nicht klar war, welche Verbindung die zehrende Flamme zu ihnen hatte, war es ihnen gelungen, ihre Macht ins Gute zu wenden und zum eigenen Vorteil zu nutzen. Die Erfahrung, seinem eigenen finsternen Spiegelbild entgegenzutreten, würde ihnen noch viele schlaflose Nächte bereiten.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

... nicht alle dunklen Spiegelbilder vom Bannkreis entfernt wurden oder...

... nicht jeder Held seinen Heldenauftrag erfüllt hat oder...

... nicht jeder Held eine Aufgabe der Karte "Bannfeuer" erfüllt hat oder...

... die Burg nicht verteidigt wurde.



Seit der Eis-Dämon sich erinnern konnte, hatten die Menschen Angst vor ihm. Er hatte von Bauern gehört, die zum Verlassenen Turm wollten, um die dort lagernden Wasserreserven zu holen. Das Gelände dorthin war unwegsam. Vielleicht würden sie anders von ihm denken, wenn er ihnen half.

Lege **1 Trinkschlauch** auf Feld 83. Lege je **1 Bauernplättchen** auf die Felder 24 und 40.

Aufgabe:

Bringe 2 Bauern sicher auf Feld 83. ♣

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde...

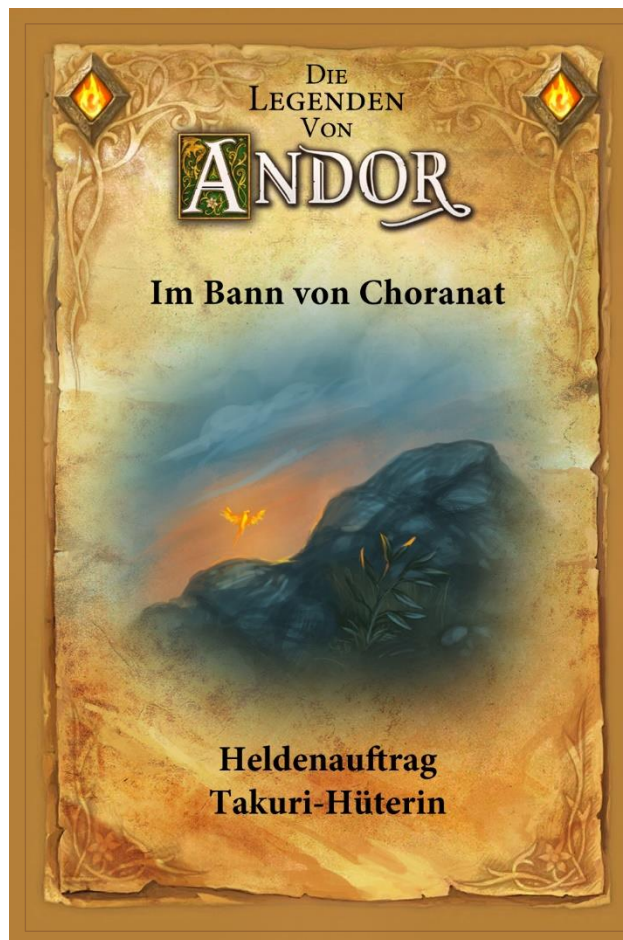
... kann der Eis-Dämon den Trinkschlauch von Feld 83 abgeben und dafür einen Eisblitz auf seine Heldentafel legen.

... darf er Eisblitze auch auf die Stärkepunkteleisten anderer Helden legen. Für die anderen Helden gelten dabei dieselben Regeln wie für ihn selbst.

... können die Bauernplättchen nach den üblichen Regeln zur Burg (Feld 0) gebracht werden.

... lies im Folgenden weiter:

Die zuvor noch verschreckten Bauern waren dankbar. Ohne seine Hilfe hätten sie den Turm nicht erreicht. Es war ein gutes Gefühl und der Eis-Dämon wusste, seine Eisblitze könnten auch seinen Freunden helfen.



Hoch oben im Gebirge wuchsen besonders nahrhafte Heilkräuter. Zu Fuß waren sie für die Andori fast unerreichbar. Die Hüterin bot an, ihren Takuri zu schicken.

Lege **2 verdeckte Heilkräuter** auf Feld 84. ♣

Aufgabe:

Alle Heilkräuter müssen auf deinem Feld oder deiner Heldentafel liegen.

Steht der Takuri auf Feld 84, hat **mindestens 2 Stärkepunkte** und wird von dir auf ein anderes Feld versetzt, darf er dabei **1 Heilkraut** mitnehmen.

Wichtig: Sofort, nachdem der Takuri mit dem Heilkraut versetzt wurde, wird **sein** Stärkepunktmarker **um 1 Feld zurückgesetzt**.

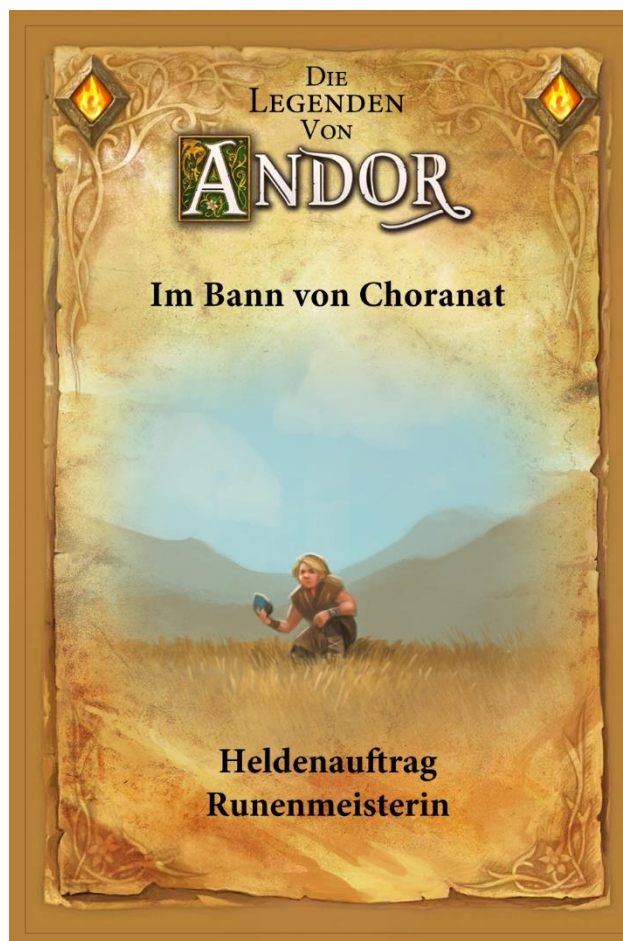
Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde...

... können die Heilkräuter nach den üblichen Regeln genutzt werden.

... erhältst du **1 „Takuri-Feder“**. Diese kannst du einmal im Spiel einsetzen. An diesem Tag kosten für alle Helden die Überstunden keine Willenspunkte. Danach kommt die Feder aus dem Spiel.

... lies im Folgenden weiter:

Die frische Gebirgsluft hatte dem Takuri gut getan. Seine Federn glänzten in einem rot schimmernden Licht. Eine davon schenkte er seiner Hüterin.



Andors Runensteine waren sehr mächtig. Die Runenmeisterin ahnte, dass noch weitaus mehr mit ihnen möglich war. Es gab nur eine Person, die mehr darüber wissen könnte: Reka.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 3 verdeckten Runensteinen. Erwürfelt dann mit einem roten Würfel, an welche Buchstaben der Legendenleiste die 3 restlichen Runensteine verdeckt gelegt werden (nur 1 je Buchstabe). Sie werden erst eingewürfelt, wenn der Erzähler den entsprechenden Buchstaben erreicht.

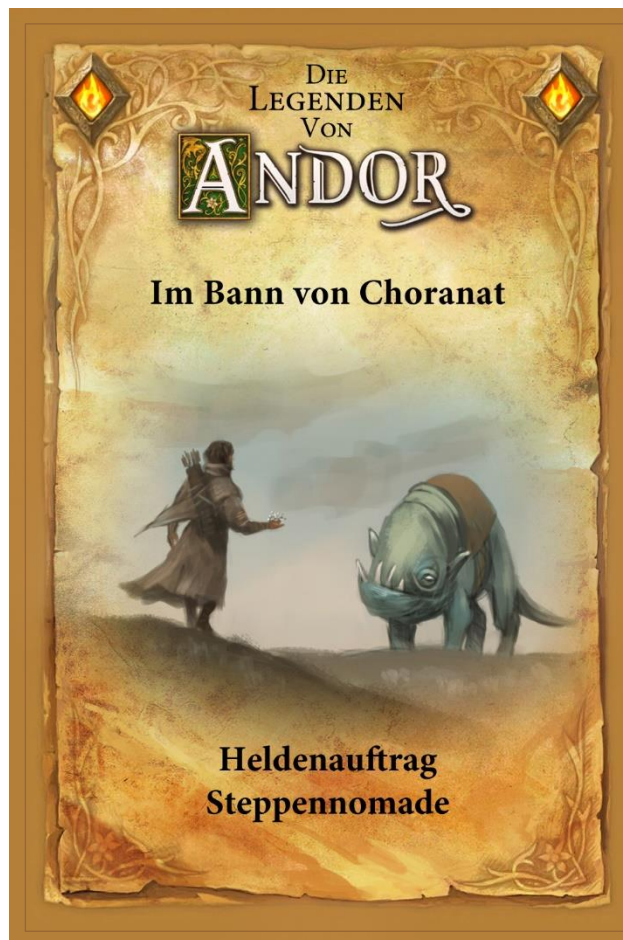
Aufgabe:

Finde 2 Runensteine **derselben Farbe** und gehe damit zu Rekas Feld. ♣

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde...

- ... kann ein Held, der einen Runenstein derselben Farbe trägt wie du, im Kampf deine Stärkepunkte zum Kampfwert hinzuzählen.
- ... und deine Runenscheibe auf einen Runenstein zeigt, den du auf deiner Heldentafel trägst, darfst du im Kampf deine Stärkepunkte verdoppeln.
- ... lies im Folgenden weiter:

Rekas Informationen fügten sich in das Wissen der Runenmeisterin ein. Nun konnte sie die Verbindungen zwischen den Steinen für ihre Zwecke nutzen.



Der Steppennomade spürte die dunkle Magie. Instinktiv wusste er, dass er die Wirkung seiner Pulver verstärken musste. Hierfür brauchte er Mondbeeren.

Lege je 1 **Mondbeere** auf die **Felder 15, 30 und 66**. Ein Held, der auf dem Feld einer Mondbeere **steht**, kann sie einsammeln. Die Beeren werden auf dem Bereich der Heldentafel abgelegt, auf den auch Gold gelegt wird.

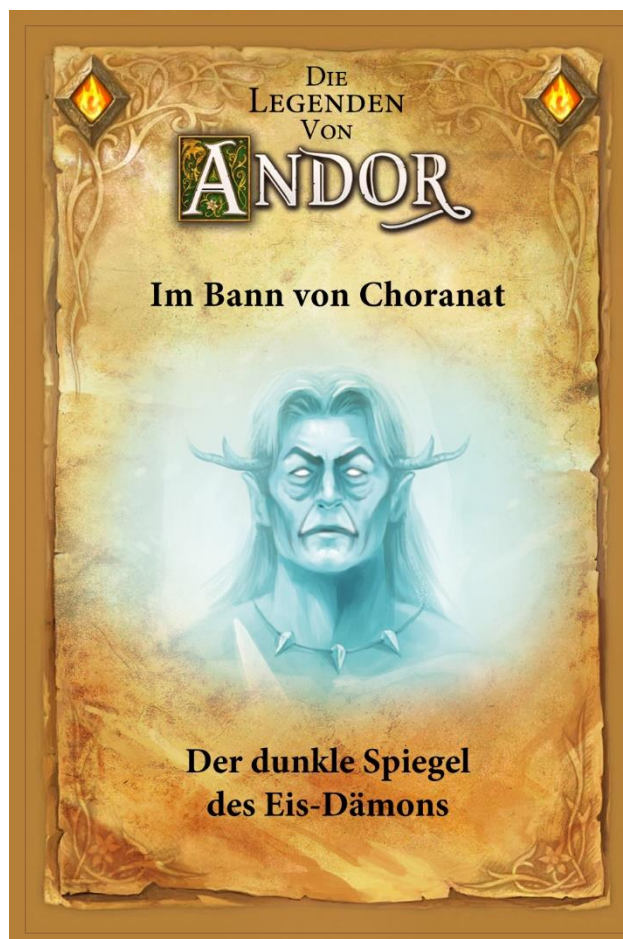
Aufgabe:

Bringe 3 Mondbeeren auf Sabris Feld. ♣

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde...

- ... kann ein Held eine Mondbeere abgeben, um den Effekt eines beliebigen (auch bereits eingesetzten) Pulvers nutzen zu können. Das kostet den Helden keinen Würfel.
- ... bewegt sich Sabri 3 Felder weit, solange der Steppennomade mindestens eine Mondbeere auf seiner Heldentafel trägt.
- ... lies im Folgenden weiter:

Die Essenz der Mondbeeren ließ sich perfekt mit den Pulvern vereinigen. Der Gebrauch schien dem Steppennomaden sicher genug, um ihn auch seinen Freunden zuzutrauen.



Dem Eis-Dämon war plötzlich, als schmelze er. Wasser floss an ihm herunter und formte sich schemenhaft zu einer dunklen Gestalt – seiner Gestalt, mit einem Blick, dass man gefror.

Nimm die Figur deines **dunklen Spiegelbildes**. Stelle sie auf **Feld 50**.

Das dunkle Spiegelbild bewegt sich nicht. Addiere deine Stärkepunkte mit allen Eisblitzen, die aktuell auf deiner Heldentafel, den Heldentafeln von Mitspielern und auf dem Spielplan liegen. Markiere diesen Wert entsprechend der Anweisungen auf der **Karte "Die Stärke der dunklen Spiegel"**.

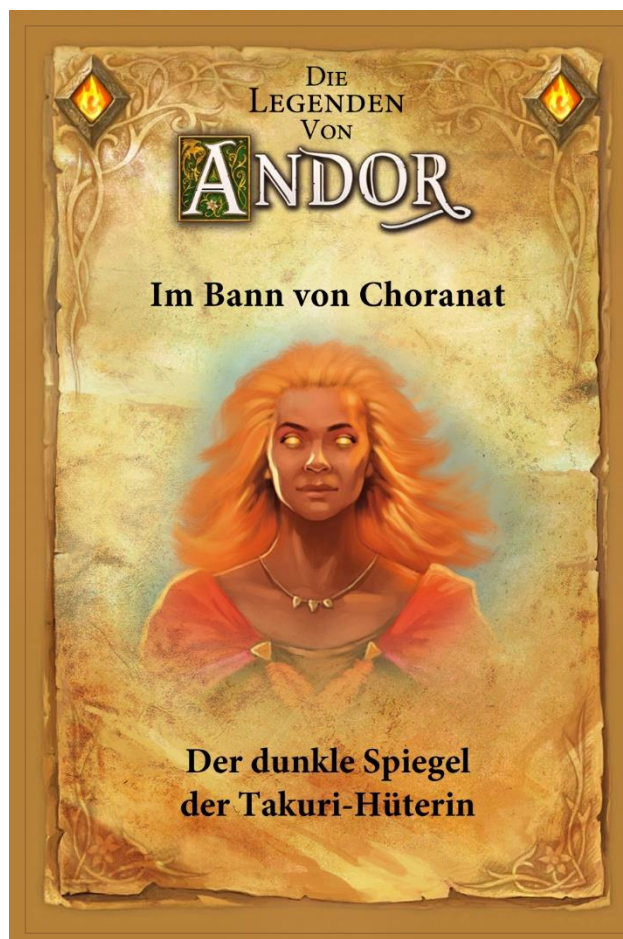
Dein dunkles Spiegelbild hat im Kampf diesen Wert an Stärkepunkten und so viele Willenspunkte, wie du selbst zu Kampfbeginn hast. Das dunkle Spiegelbild würfelt mit **dem Würfel des Eis-Dämons**, nachdem dessen Kampfwert ermittelt wurde.

Aufgabe:

Du musst dein dunkles Spiegelbild **allein** besiegen. Der Takuri darf dich im Kampf unterstützen.

Hast du dein Spiegelbild besiegt, stelle die Figur **auf dein Wappen** im Bannkreis. Der Erzähler bewegt sich nicht.

Sobald alle Helden ihre dunklen Spiegelbilder besiegt haben und auf allen 4 Wappen je 1 Figur steht, lest die Karte "**Choranats Bann**".



In den Flammen ihres Takuri sah die Hüterin plötzlich eine Gestalt mit grausam funkelnden Augen aufflackern – ihre eigene Gestalt!

Nimm die Figur deines **dunklen Spiegelbildes**. Stelle sie auf **Feld 62**.

Das dunkle Spiegelbild bewegt sich nicht. Addiere deine Stärkepunkte mit den aktuellen Stärkepunkten des Takuri. Markiere diesen Wert entsprechend der Anweisungen auf der **Karte "Die Stärke der dunklen Spiegel"**.

Dein dunkles Spiegelbild hat im Kampf diesen Wert an Stärkepunkten und so viele Willenspunkte, wie du selbst zu Kampfbeginn hast.

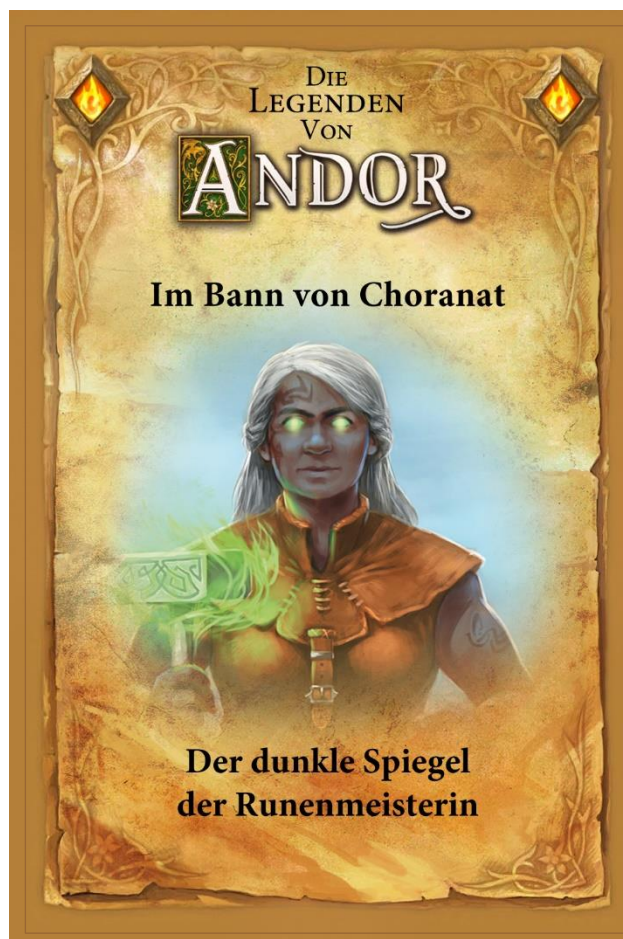
Die Hüterin würfelt im Kampf **immer** mit beiden ihrer Würfel. Der Würfel mit dem **höheren** Wert zählt für ihren **eigenen Kampfwert**, der Würfel mit dem **niedrigeren** Wert für den Kampfwert des **dunklen Spiegelbildes**.

Aufgabe:

Du musst dein dunkles Spiegelbild **allein** besiegen. Der Takuri darf dich im Kampf unterstützen.

Hast du dein Spiegelbild besiegt, stelle die Figur **auf dein Wappen** im Bannkreis. Der Erzähler bewegt sich nicht.

Sobald alle Helden ihre dunklen Spiegelbilder besiegt haben und auf allen 4 Wappen je 1 Figur steht, lest die Karte "**Choranats Bann**".




Die Runenmeisterin spürte, wie etwas Bedrohliches an ihr zerrte wie ein Sturm. Ihr war, als würde eine hauchende Stimme in weiter Ferne sie ins Dunkel ziehen – ihre eigene Stimme.

Nimm die Figur deines **dunklen Spiegelbildes**. Stelle sie auf **Feld 25**.

Das dunkle Spiegelbild bewegt sich nicht. Addiere deine Stärkepunkte mit dem aktuellen Wert der Runenscheibe. Markiere diesen Wert entsprechend der Anweisungen auf der Karte **“Die Stärke der dunklen Spiegel”**.

Dein dunkles Spiegelbild hat im Kampf diesen Wert an Stärkepunkten und so viele Willenspunkte, wie du selbst zu Kampfbeginn hast. Das dunkle Spiegelbild würfelt mit **1 schwarzen Würfel**.

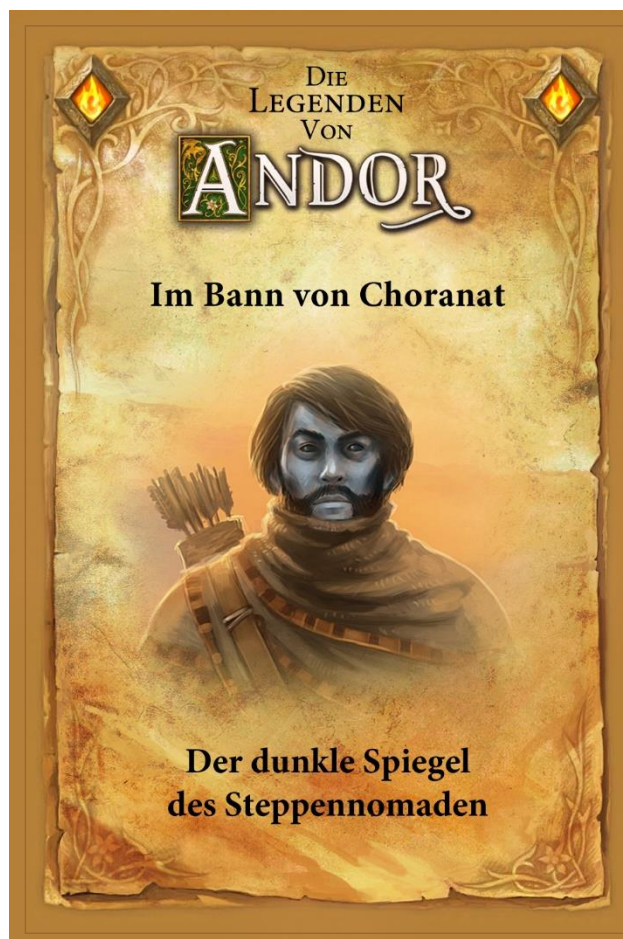
Wichtig: Zeigt die Runenscheibe auf , darfst du den schwarzen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Aufgabe:

Du musst dein dunkles Spiegelbild **allein** besiegen. Der Takuri darf dich im Kampf unterstützen.

Hast du dein Spiegelbild besiegt, stelle die Figur **auf dein Wappen** im Bannkreis. Der Erzähler bewegt sich nicht.

Sobald alle Helden ihre dunklen Spiegelbilder besiegt haben und auf allen 4 Wappen je 1 Figur steht, lest die Karte **“Choranats Bann”**.



Der Steppennomade spürte ein Vibrieren tief in der Erde. Nein, das waren nicht Sabris Schritte, sondern der unheilvolle Klang einer Stimme – seiner eigenen Stimme!

Nimm die Figur deines **dunklen Spiegelbildes**. Stelle sie auf **Feld 83**.

Das dunkle Spiegelbild bewegt sich nicht. Addiere deine Stärkepunkte mit der Anzahl der nicht genutzten Pulver (auch Sabris). Markiere diesen Wert entsprechend der Anweisungen auf der Karte **“Die Stärke der dunklen Spiegel”**.

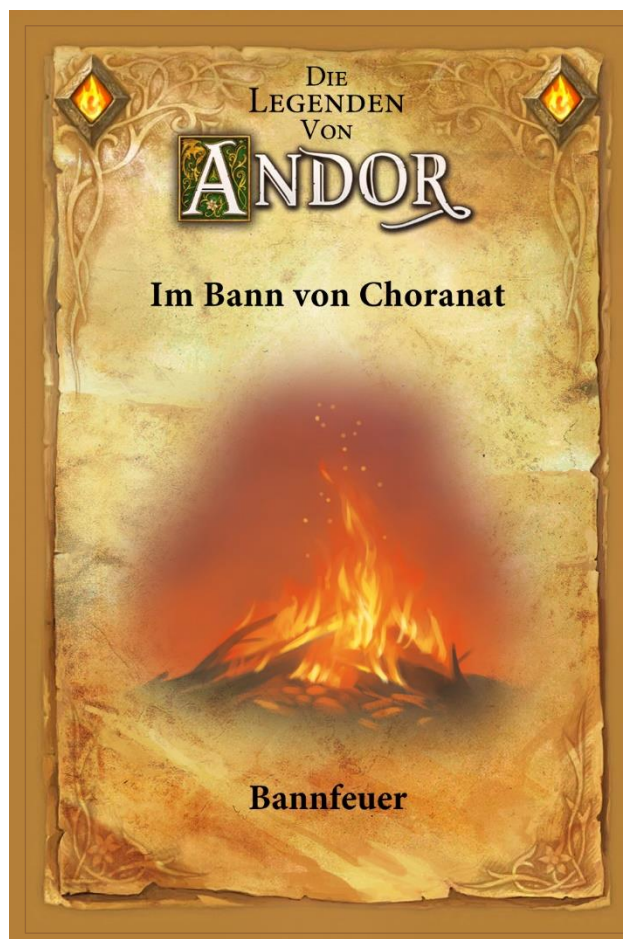
Dein dunkles Spiegelbild hat im Kampf diesen Wert an Stärkepunkten und so viele Willenspunkte, wie du selbst zu Kampfbeginn hast. Hast du gewürfelt, drehe den für deinen Kampfwert genutzten Würfel auf die gegenüberliegende Seite. Der nun angezeigte Würfelwert zählt für dein dunkles Spiegelbild.

Aufgabe:

Du musst dein dunkles Spiegelbild **allein** besiegen. Für dich sind **für diesen Kampf** die Felder 61, 64, 65 und 66 benachbart zu Feld 83. Der Takuri darf dich im Kampf unterstützen.

Hast du dein Spiegelbild besiegt, stelle die Figur **auf dein Wappen** im Bannkreis. Der Erzähler bewegt sich nicht.

Sobald alle Helden ihre dunklen Spiegelbilder besiegt haben und auf allen 4 Wappen je 1 Figur steht, lest die Karte **“Choranats Bann”**.



Dunkler Rauch stieg aus dem Bannfeuer in den Himmel empor und ließ die Helden erzittern.



Besiege **allein** eine Kreatur.



Besiege eine Kreatur **in 1 Kampfrunde**. Andere Helden dürfen mit dir zusammen kämpfen.

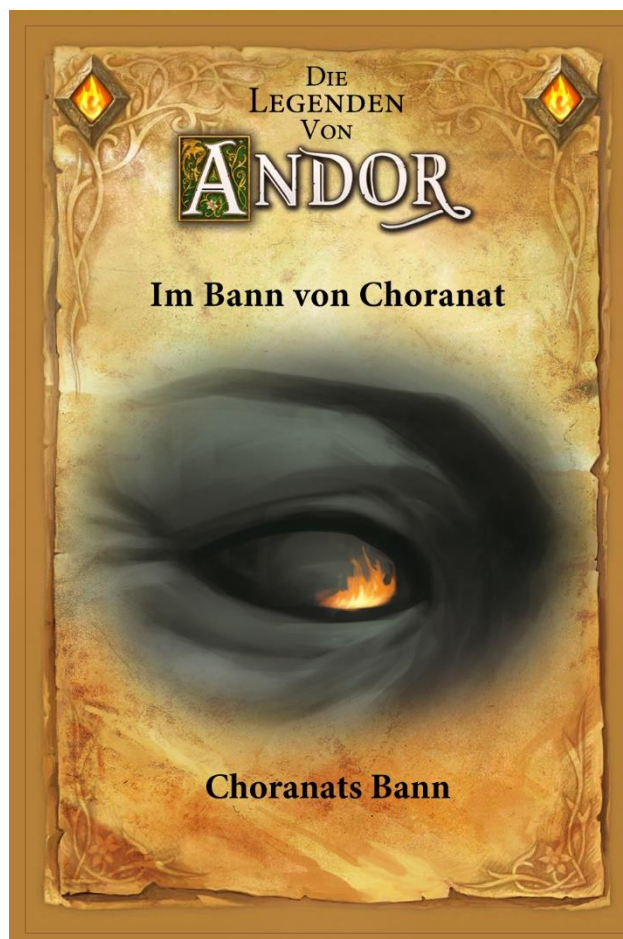


Mache **an einem Tag** 3 Überstunden, bevor du den Tag beendest. Danach erhältst du **sofort 2 Stärkepunkte**.



Leere **an einem Tag** 2 Brunnen. Es darf auch 2x derselbe sein.

Ein Held, der eine Aufgabe erfüllt hat, markiert sie mit seiner farbigen Holzscheibe und verschiebt auf der Karte "Der Bannkreis" sein Wappen auf das Feld mit Feuerhintergrund. Von da an ist der Effekt im grauen Feld aktiv. Anschließend liest er die zu seinem Helden gehörende Karte "Der dunkle Spiegel".



Die Helden sanken erschöpft nieder. Es war eine unheimliche Erfahrung gewesen, gegen das eigene dunkle Selbst anzukämpfen. Das Feuer hatte sie nicht in seinen Bann ziehen können, doch es loderte weiter im Bannkreis von Choranat. Die Helden wussten: Sie mussten das Feuer bändigen, ihm die dunklen Spiegelbilder entreißen. Erst dann würde der Bannkreis wieder verschwinden.

Stellt das **Bannfeuer auf Feld 3**. Legt je ein **Geröllplättchen** auf die Felder **1, 10, 14** und **20**. Die Felder können weiterhin betreten und passiert werden. Das Feuer kann jedoch nur von diesen Feldern aus gebändigt werden. Auf jedem Feld mit Geröll darf nur 1 Held stehen. Das Geröll muss dazu **nicht** entfernt werden.

Das Bändigen funktioniert wie die Aktion "Kämpfen". Addiert die **Stärke aller dunklen Spiegel** (siehe Karte). Das ist die Stärke des Bannfeuers.


Es würfelt mit so vielen schwarzen Würfeln wie Helden zur Gruppe gehören. **Alle** Werte der schwarzen Würfel werden addiert und zur Stärke hinzu gezählt. Die Summe ist der Kampfwert des Bannfeuers. Wird dieser von den Helden **übertroffen**, wird jeweils eine beliebige dunkle Spiegelfigur vom Bannkreis entfernt.

Aufgabe:


Entfernt alle Figuren der dunklen Spiegel vom Bannkreis. Sobald die letzte Figur entfernt wurde, rückt der Erzähler auf "N".

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Im Bann von Choranat



Schwerer spielen

Legt diese Karte offen neben dem Spielplan bereit. Jedes Mal, wenn ihr dieses Symbol  auf einer Legendenkarte seht, könnt ihr hier die schwereren Varianten nachlesen und jeweils entscheiden, ob ihr sie spielen möchtet. Generell werden zuerst die Karten für das normale Spiel gelesen und im Anschluss die Regelergänzungen für das schwere Spiel.

Karte A2
Verschiebt den **Skral** von Feld 59 **auf** Feld 61 und den **Troll** von Feld 69 **auf** Feld 68.

Heldenauftrag
Runenmeisterin: Finde 3 **verschieden farbige** Runensteine und gehe damit zu Rekas Feld.
Takuri-Hüterin: Lege 3 **Heilkräuter** auf Feld 84.
Steppennomade: Lege **je 1 weitere Mondbeere** auf die **Felder 22, 49 und 58**.
Bringe alle 6 Mondbeeren zu Sabri.
Eis-Dämon: Bringe 3 **Bauern** zu Feld 83.

Karte "Die Stärke der dunklen Spiegel"
Die Minus-Stärkeplättchen bleiben verdeckt. Die aufgedruckten Werte haben keine Bedeutung.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Im Bann von Choranat

Der Bannkreis

- Laufen kostet 1 Stunde und 1 Willenspunkt je Feld
- Entfernt einen Brunnen nach dem Leeren sofort vom Spielplan
- Für das Leeren eines Brunnens erhält man 4 Willenspunkte
- Überstunden erst ab Stunde 9
- 2 Felder weit laufen für 1 Stunde
- Überstunden bereits ab Stunde 6
- Laufen kostet 2 Stunden je Feld



Die
LEGENDEN
VON

ANDOR

Im Bann von Choranat



Die Stärke der dunklen Spiegel

Sobald ein Held die Stärke seines dunklen Spiegelbildes ermittelt hat, deckt er 1 der 4 Minus-Stärkeplättchen auf und legt es in seiner Spalte auf das Feld des ermittelten Wertes. Die Differenz zwischen dem markierten Wert auf dieser Karte und dem Plättchen ist die Stärke des dunklen Spiegels (aber nie weniger als 1). ♣

			
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10