

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch

a1

Diese Chronik besteht aus 16 Karten:
a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, m, n, „Die Prüfung“,
„Schwarze Flammen 1 & 2“, „Erwischt!“, „Der
dunkle Schild 1 & 2“ und „Ereignisse“

Kaum ein Andori sprach den Namen Harthalts jemals ohne Ehrfurcht aus. Er war der erste Held von Andor, der treue Schwertmeister König Brandurs, der Träger des dunklen Schildes. Ein mächtiger Krieger und berühmter Held. Doch bevor er all das wurde, war Harthalt ein junger Sklave, verängstigt und verzweifelt, der zusammen mit Brandur aus Krahd entkam und im Grauen Gebirge von ihm getrennt wurde. Der ebenfalls eine Schar von Entflohenen durch die Berge in die Sicherheit führte, wenn auch auf dunkleren Pfaden. Der, obschon er nicht auf den Drachen Tarok traf, doch seine eigenen Schrecken zu überwinden hatte. Dies ist seine Geschichte.

Diese **Solo-Chronik** spielt auf der **Vorderseite** des Gebirgsspielplans. Sie ist nur für **genau einen** Spieler geeignet, der **Harthalt** (Kram) spielen muss. Anstatt der Figur von Kram kann auch die von Harthalt aus „Düstere Zeiten“ benutzt werden. Führe jetzt als erstes die **Checkliste Graues Gebirge** aus. Die Ereigniskarten und die Karte „Die Goldenen Schilde“ werden **nicht** benötigt.

Legе anschließend folgendes **Material** neben dem Spielplan bereit:

- das Fernrohr, 6 Bauernplättchen, die Edelsteine, die Brücke, Figur „Radan“, Figur „Bleicher König“, drei weitere Heldenwappen sowie die Legendenkarten „Die Prüfung“, „Schwarze Flammen“, „Erwischt!“, „Der dunkle Schild“ und „Ereignisse“.
- **verdeckt und gemischt:** 8 Bewegungsplättchen

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a2. ➔

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch

a2

Weitere Vorbereitungen:

Legе die Karte „Ereignisse“ offen bereit. Jedes Mal, wenn eine Ereigniskarte ausgeführt werden müsste, wird mit einem **roten Würfel gewürfelt** und das entsprechende Ereignis wird ausgeführt. Erwürfele jetzt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von **5 alten Waffen** und mit einem großen grauen Würfel die Position von einem **ungepflückten Sternkraut**. Legе die **Brücke** (Feld 206) zwischen die Felder 208 und 209 und je ein **Sternchen** auf die Felder **m** und **n** der Legendenleiste.

Als sich nach langer Ungewissheit endlich abzeichnete, dass Brandurs Schar den Krahdern entkommen würde, waren Harthalt und einige andere von Hoffnung beflügelt vorausgeeilt, um den Weg zu erkunden, denn eine breite Schlucht durchteilte die Straße. Und tatsächlich fand Harthalt eine Stelle, an der der Abgrund überquert werden konnte. Doch er wurde erwartet...

Am Rand der Schlucht stand eine einsame Gestalt, auf den ersten Blick fast ein Mensch. Doch dann bemerkte Harthalt die knöchernen Arme, das bleiche Grinsen des Schädels und die Krone. Entsetzen durchflutete ihn. Dort stand der Bleiche König, das mächtigste der Skelette aus Krahd. Wann immer die Krahder ein Volk unterwarfen, wurde der Herrscher ermordet und in ein Skelett verwandelt, in einen Folterknecht. Es sollte den Widerstand der neuen Sklaven ersticken, wenn ihr einstiger König zu einer willenlosen Puppe der Krahder wurde. Lange hatte Harthalt unter dem Bleichen König leiden müssen, doch zuletzt hatte er selbst mitangesehen, wie die Knochen zerschlagen wurden. Es war unmöglich, dass er nun wieder hier stand!

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a3. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch

a3

Dann begriff er, dass er nicht denselben Bleichen König wie damals vor sich sah. Ja, dieses Skelett war zerstört worden, und so hatten die Krahder einfach ein anderes genommen und mit ihrer schwarzen Hexerei gestärkt. Sie hatten genug Völker versklavt, sie hatten noch genug tote Könige bereitliegen. Solange die Sklavenschinder bestanden, würde es immer einen Bleichen König geben. Der Bleiche König wandte seinen Kopf und schien die kleine Schar aus seinen leeren Augen zu beobachten. Dann zog er sein Schwert und machte einige stockende Schritte in ihre Richtung. Er schien noch nicht auf der Höhe seiner Macht, aber Harthalt zweifelte nicht daran, dass er ihnen trotzdem schon überlegen war. Die Krahder waren zu feige, um ihre Sklaven so weit ins Gebirge zu verfolgen, doch sie hatten ihnen einen mächtigen und zugleich ersetzbaren Jäger hinterhergesandt. Harthalt und seine Begleiter wandten sich zur Flucht.

Würfele mit einem Heldenwürfel.

 Stelle den **Bleichen König** auf Feld **242**.

 Stelle den **Bleichen König** auf Feld **254**.

Stülpe den **Markierungsring** über den Erzähler. Jedes Mal, wenn der Erzähler sich ein Feld bewegt und der Bleiche König aktuell **steht**, geht er auf dem schnellsten Weg **2 Felder** in Richtung von Harthalt, im Zweifelsfall immer über die Felder mit der kleinsten Feldzahl.

Wichtig: Im Gegensatz zu normalen Skeletten kann der Bleiche König analog zu Kreaturen mit **Edelsteinen** **abgelenkt** werden.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a4. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch

a4

Der Bleiche König hat **20 Willenspunkte**, würfelt mit großen **grauen Würfeln** entsprechend seiner Willenspunkte (gleiche Werte werden addiert) und hat **Stärkepunkte** entsprechend der **Position des Erzählers**: Auf a einen, auf b zwei, auf c drei und so weiter. **Steht** der Bleiche König auf deinem Feld, darfst du die Aktion **Laufen nicht wählen**. Wird sein Kampfwert in einer Kampfrunde übertroffen, wird er hingelegt, kann für den Rest des Tages nicht mehr bekämpft werden und steht am nächsten Morgen beim Skelettsymbol wieder auf.

Aufgabe:

Der Bleiche König muss **endgültig besiegt** werden, bevor der Erzähler das Feld n der Legendenleiste erreicht. Dafür muss er in einer Kampfrunde **alle seine Willenspunkte** auf einmal verlieren. Dann kommt er ohne Belohnung **aus dem Spiel** und der Markierungsring wird vom Erzähler genommen. Der Erzähler geht für den Sieg über den Bleichen König **kein** Feld weiter.

Der Bleiche König hatte seine Beute gefunden, und er würde nicht lockerlassen, bis er sie gefangen hatte. Irgendwann würde Harthalt sich ihm stellen müssen, doch noch würde er diesen Kampf nicht gewinnen. Schweren Herzens führte Harthalt seine kleine Gruppe zurück nach Süden. Zu Brandurs Schar konnten sie nicht zurückkehren, wenn sie nicht alle in Gefahr bringen wollten. Sie suchten Unterschlupf in einer verfallenen Burg, doch ewig würden sie nicht bleiben können. Ihre Vorräte waren sehr begrenzt, und es war nur eine Frage der Zeit, bis die Diener des Bleichen Königs hierherkommen würden...

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a5. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch

a5

Stelle deine **Heldenfigur** auf Feld **268** und lege die **6 Bauern** dazu, alle mit der Vorderseite nach oben. Jeden Sonnenaufgang, beim Symbol „**Proviant abgeben**“, sollte auf dem Feld der Bauern ebenfalls Proviant liegen. Dann kommt ein Proviantplättchen auf diesem Feld aus dem Spiel. Andernfalls wird ein **Bauer umgedreht**, sodass die Gitterseite nach oben zeigt. Liegt ein Bauer einmal mit der Gitterseite nach oben, kann er nicht mehr zurückgedreht werden. Wurden bereits **alle Bauern umgedreht** und liegt **kein Proviant** auf dem Feld der Bauern, kommt eines der Bauernplättchen **aus dem Spiel**.

Solltest du ebenfalls auf dem Feld der Bauern stehen, dann verbrauchen du und die Bauern beide jeweils ein Proviant. Deine Sonderfähigkeit wirkt nur für den Proviant, den du selbst abgibst.

Der **Falke** hat in dieser Chronik eine andere Bedeutung: Anstatt mit einem anderen Helden zu tauschen, kannst du beim Einsatz des Falken Gegenstände (außer große Gegenstände) auf dem Feld der Bauern ablegen und aufnehmen, als ob du dort stündest.

Erwürfelle mit einem **roten Würfel** die Positionen von **6 Skeletten**. Lege die **Bewegungsplättchen** auf die 4. Stunde und darauf **zwei rote X**. Die ersten zwei Male, wenn dein Zeitstein die vierte Stunde verlässt, wird **kein** Bewegungsplättchen ausgeführt, stattdessen wird eines der roten X von der vierten Stunde entfernt. Liegen keine roten X mehr auf der vierten Stunde, bewegen sich die Skelette entlang der **Totenschädel** in Richtung **268**. (Siehe Legende 16.) Sie ignorieren dich und halten dich **nicht** fest.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a6. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch

a6

Aufgabe:

Beschütze die Entflohenen! **Steht** ein Skelett auf dem Feld mit den Bauern, kommt **ein Bauernplättchen aus dem Spiel** (zuerst die mit Gitterseite nach oben) und das Skelett wird aufs **Sonnenaufgangsfeld** gestellt. **Steht** der Bleiche König oder eine Kreatur auf dem Feld der Bauern, sind **alle** Bauern geschlagen. Sollten zu irgendeinem Zeitpunkt **mehr als 2 Bauern** aus dem Spiel gekommen sein, ist die Chronik sofort **verloren**.

Wichtig: Die Bauern dürfen vorerst **nicht** von Feld 268 wegbewegt werden.

Als Harthalt sich gerade mit den anderen beriet, wie sie am Bleichen König vorbei nach Norden gelangen sollten, um das Ende der alten Straße zu finden, ertönte plötzlich ein heiseres Lachen aus den Schatten. Harthalt zog seine Waffe, doch nur ein alter Zwerg trat ins Licht. „Nach Norden?“, kicherte er. „Wisst ihr nicht, was euch dort erwartet? Habt ihr nicht gehört vom Schatten der Berge? Nördlich der Korn-Schlucht haust ein Drache, und es wäre Wahnsinn, eine so große Schar dorthin zu führen.“ Erschrocken dachte Harthalt an Brandur und die anderen, die vielleicht geradewegs in ihr Verderben liefen. Doch er konnte nichts mehr für sie tun, und so schob Harthalt den Gedanken beiseite. „Wer bist du?“, fragte er.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a7. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch

a7

„Nur ein alter Einsiedler, der die Einsamkeit dieser Gemäuer schätzt.“ Der Zwerg musterte Harthalt aufmerksam. „Du bist kräftig, Junge. Wir könnten einander helfen. Ich kenne einen Weg nach Norden, auf dem der Drache euch nichts anhaben kann.“ „Wie?“ „Nicht so schnell.“ Der Zwerg lächelte berechnend. „Du musst vorher etwas für mich tun, aber ich weiß nicht, ob du geeignet bist. Zeig mir, was du kannst, Junge! Besiege die Kreaturen, die durch den Nebel streifen. Wenn du dafür stark genug bist, können wir ins Geschäft kommen.“

Stelle den Einsiedler, dargestellt durch die Figur „Radan“, auf Feld 268. Du kannst ihn für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen (auch über Sprungfelder). Steht er auf dem Feld eines Gegners, dann unterstützt er dich mit vier zusätzlichen Stärkepunkten.

Aufgabe:

Du musst einen **Wargor** und einen **Bergskral** besiegen. Dafür musst du sie zunächst im **Nebel** finden. Sobald du einen Wargor und einen Bergskral besiegt hast, lies die Karte: „**Die Prüfung**“

Kreaturen bewegen sich wie gewohnt, bleiben jedoch stehen, sobald sie die alte Zwergenstraße erreichen. (Es sei denn, ein Edelstein liegt benachbart.)

Lege jetzt noch je ein **Sternchen** auf die Felder **245**, **247** und **248**. Wenn du auf einem dieser Felder stehst, kommt das Sternchen aus dem Spiel und du erhältst wahlweise **einen Stärkepunkt oder 6 Willenspunkte**.

Du startest jetzt mit dem **Fernrohr**, einem Stärkepunkt und sieben Willenspunkten.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch

m

Harthalt betrachtete nachdenklich die schroffen Gipfel. In der Ferne sah er schon wieder eine Horde Skelette. Egal wie viele er erschlug, es kamen immer mehr nach, und sie wurden nur stärker. Lange würden sie nicht mehr aushalten, so viel war gewiss. Schon bald würden sie überwältigt werden, und dann würde man sie brechen und nach Krahd zurückbringen.

Nein! Harthalt spürte eine eiserne Entschlossenheit in sich. Er würde nicht zulassen, dass einer von denen, die endlich die Freiheit erleben durften, in die Sklaverei zurückkehren musste. Vielleicht blieben ihnen nur noch wenige Tage. Aber er würde weiterkämpfen, bis auch der letzte dieser Tage abgelaufen war – und noch darüber hinaus.

Versetze den **Erzähler** jetzt auf **j**. (Der Bleiche König darf sich für die Erzählerbewegung von m nach j nicht bewegen.) **Entferne** das **Sternchen** von **m**. Wenn der Erzähler m das nächste Mal erreicht, wird diese Karte **nicht erneut** ausgeführt.

Markiert das **Skelettsymbol** über der Kreaturenanzeige mit einem Sternchen. Ab jetzt haben alle Skelette **drei Stärkepunkte** mehr. Die Belohnung bleibt aber die gleiche. Auch der **Bleiche König** hat ab jetzt drei Stärkepunkte mehr als die aktuelle Position des Erzählers.

Beispiel: Zum jetzigen Zeitpunkt hat der Bleiche König 13 Stärkepunkte.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch



Diese Chronik nahm ein gutes Ende, wenn ...
 ... mindestens vier Bauern überlebt haben und...
 ... der Bleiche König besiegt wurde und...
 ... du jetzt mit allen Bauern auf Feld 219 stehst.

Harthalt und seine Schar durchquerten die verlassen Gänge, ohne auf eine Seele zu stoßen, und stießen im Drachenland nördlich des Gebirges wieder auf Brandur. Beide Gruppen hatten die jeweils andere verloren geglaubt und die Freude war groß. Später wurde Harthalt zum Schwertmeister ernannt und er diente König Brandur bis zu seinem Tod. Der dunkle Schild jedoch begleitete ihn durch alle Kriege, und erst nach vielen Jahrzehnten und großen Verlusten sollte Harthalt endlich bereit sein, sich von dieser Macht zu trennen. Aber diese Geschichte soll an anderer Stelle erzählt werden...

Diese Chronik nahm ein böses Ende, wenn ...
 ... mehr als zwei Bauern aus dem Spiel kamen
 oder...
 ... der Bleiche König nicht besiegt wurde oder...
 ... du jetzt nicht mit allen Bauern auf Feld 219 stehst.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch



Die Prüfung
 Diese Karte wird aufgedeckt, sobald du einen
Wargor und einen **Bergskral** besiegt hast

Der Einsiedler nickte anerkennend. „Ja. Du musst reichen, Junge. In der Nähe lebt ein Troll, der etwas in seiner Höhle versteckt, das ich gerne hätte. Ich alleine bin nicht stark genug, um ihn zu besiegen. Doch gemeinsam haben wir eine Chance. Hilf mir, diesen Troll zu töten, dann verrate ich dir, wie ihr sicher nach Norden gelangt.“

- Würfle jetzt mit einem Heldenwürfel:
- 1 = 219
 - 2 = 230
 - 3 = 240
 - 4 = 249
 - 5 = 260
 - 6 = 270

Stelle einen **Troll** auf das so erwürfelte Feld und lege den **Feuerschild** dazu. Der Feuerschild kann nicht aufgenommen werden. Der Troll **bewegt** sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Lege ein **rotes X** auf das Feld. Dort wird ab jetzt bei Sonnenaufgang **kein Höhlenplättchen** mehr hingelegt. Falls ein Höhlenplättchen auf diesem Feld lag, kommt es verdeckt zurück in den Vorrat.

Aufgabe:
 Der Troll muss **besiegt** werden. Der **Einsiedler** muss dabei auf seinem Feld stehen, ansonsten kann der Troll nicht angegriffen werden. Lies weiter auf der Karte „**Schwarze Flammen 1**“, wenn der Troll besiegt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch



Schwarze Flammen 1

Der Einsiedler stapfte am Kadaver des Trolls vorbei und hob ehrfürchtig einen dunklen Schild mit wenigen silbernen Ornamenten auf. „Endlich! Nach all den Jahren!“, lachte er triumphierend. Es schien Harthalt, als würde dieser Schild nach ihm rufen, doch zugleich ging etwas von ihm aus, das ihn erschauern ließ. „Jetzt dein Teil der Abmachung. Wie kommen wir am Drachen vorbei?“, fragte er.

Der Zwerg blinzelte. „Ja. Ich habe versprochen, dir davon zu berichten, Junge.“ Er zögerte und eine unheimliche Dunkelheit trat in seine Augen. „Doch wenn ich jetzt darüber nachdenke, dann hast du deinen Zweck erfüllt. Ich habe was ich wollte! Wenn ich diesen Schild zum Fürsten bringe, wird er meine Verbannung aufheben müssen. Weshalb sollte ich euch jetzt noch in unsere Geheimnisse einweihen und seinen Unwillen riskieren?“

Der Einsiedler hob den dunklen Schild und Flammen brachen aus dem Boden, schwarz und silbern. Harthalt musste zurückweichen und konnte nur mit ohnmächtigem Zorn zusehen, wie der Einsiedler unversehrt durch das Feuer ging und ohne sich umzusehen im Inneren der Höhle verschwand.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte "Schwarze Flammen 2". 

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2.5: Harthalts Marsch



Schwarze Flammen 2

Lege den **Einsiedler** und den **Feuerschild** jetzt zurück in den **Vorrat**. Mische das **gelbe Heldenwappen** mit den anderen drei zusammen. Würfle mit einem Heldenwürfel:

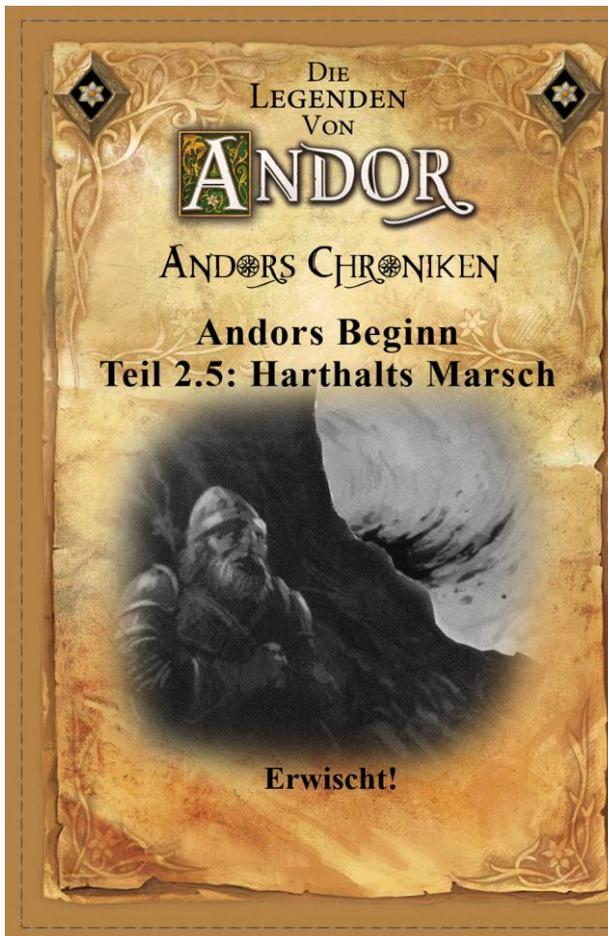
- 1 = 219
- 2 = 230
- 3 = 240
- 4 = 249
- 5 = 260
- 6 = 270

Lege auf jede Höhle bis auf die erwürfelte und die, auf der du aktuell stehst, eines der **verdeckten Heldenwappen**. Solltest du die Höhle erwürfelt haben, auf der du stehst, würfle erneut.

Aufgabe:
Finde das **gelbe Wappen**. Um ein Wappen aufzudecken, musst du auf dem Feld stehen. Lies weiter auf der Karte „**Erwischt!**“, wenn du auf dem Feld mit dem gelben Wappen stehst.

Der Einsiedler war unterwegs durch die unterirdischen Gänge, die das Gebirge durchzogen, aber irgendwo würde er wieder an die Oberfläche kommen. Harthalt musste schneller sein! Und er musste irgendeine Möglichkeit gegen dieses schwarze Feuer finden. Vielleicht konnten ihm die Agren weiterhelfen.

Ab jetzt ist es möglich, bei **Agren** (nicht bei Skeletten!) den **Trank der Hexe** als Belohnung zu wählen. Er hat **nicht** die normale Bedeutung, aber **du wirst ihn brauchen**. Wenn bereits ein Höhlenplättchen mit Agren aktiviert wurde, lege es offen auf das oben erwürfelte Höhlenfeld. Falls dort ein anderes Höhlenplättchen liegt, kommt es in den Vorrat.



*Die Augen des Einsiedlers weiteten sich, als er Harthalt erkannte, der ihm den Weg nach draußen versperrte. „Du bist hartnäckig, Junge, das muss ich dir lassen.“
„Zeige uns den Weg, dann darfst du gehen.“
Der Zwerg kicherte hysterisch. „Womit willst du mir drohen? Die Macht des Schildes ist noch größer, als ich geahnt hatte! Ich habe es gar nicht nötig, beim Fürsten um Vergebung zu betteln. Cavern wird es noch bereuen, mich nur für einen kleinen Mord verbannt zu haben! Von einem halbstarken Sklaven, der vor Toten davonläuft, werde ich mich nicht aufhalten lassen.“ Schwarzes Feuer flammte auf und umhüllte den Einsiedler. „Tritt beiseite, Junge, dann lasse ich dich vielleicht am Leben!“*

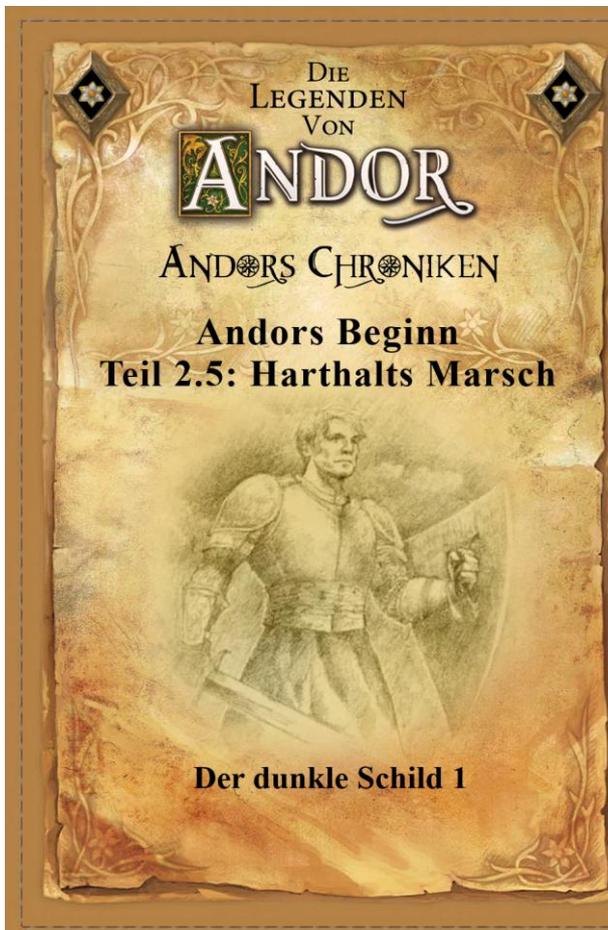
Nimm alle Heldenwappen aus dem Spiel. Stelle den **Einsiedler** auf das Feld, auf dem du jetzt stehst, und lege den **Feuerschild** zu ihm. Der Feuerschild kann noch nicht aufgenommen werden.

Aufgabe:

Du musst den **Einsiedler besiegen**. Dazu musst du einen Kampfwert von **20 übertreffen**. (Die 4 Stärkekpunkte des Einsiedlers zählen nicht dazu.)

Vor jeder Kampfrunde **musst** du einen vollen Trank der Hexe auf die halbvolle Seite drehen oder einen halbvollen Trank der Hexe abgeben. Ohne Trank der Hexe kannst du den Einsiedler **nicht** angreifen. Der Trank hat ansonsten **keinen** Effekt.

Lies weiter auf der Karte „**Der dunkle Schild 1**“, wenn der Einsiedler besiegt wurde.



*Durch den Trank der Agren geschützt konnte Harthalt bis zum Einsiedler gelangen und ihm den schwarzen Schild entreißen. In dem Moment, in dem der Schild den Fingern des Zwerges entglitt, schrie dieser auf und wurde vom schwarzen Feuer versengt. Und Harthalt spürte die berauschte Macht über diese Flammen, die nun in seinen Händen lag. Er ließ das Feuer abschwellen und betrachtete verächtlich den winselnden Zwerg zu seinen Füßen. „Wie können wir den Drachen umgehen?“
Der Einsiedler blickte auf. „Gib mir den Schild!“
wimmerte er. „Gib ihn mir, und ich sage es dir!“
Harthalts Zorn wuchs. Dieser erbärmliche Zwerg, der ihm schon einmal verraten hatte, erwartete tatsächlich, dass er erneut auf ihn hereinfallen würde? Wortlos schüttelte er den Kopf und ließ schwarze Flammen über den Körper des Einsiedlers tanzen, bis dieser gequält schrie. „Wie?“, fragte er nur. Und der Widerstand des Einsiedlers brach. Er berichtete von einem Eingang in verlassene Zwergenstollen, von den einsamen Gängen, die nach Cavern führten und in das Land nördlich des Gebirges. Zum Schluss wurden seine Worte immer leiser, und Harthalt ließ die Flammen weiter wachsen. Der heimtückische Zwerg sollte gar nicht auf den Gedanken kommen, an sein Mitleid zu appellieren. Harthalt verspürte kein Mitleid, nur Zorn, Hass und Verachtung. Der Einsiedler beendete seine Erklärung und verstummte. „Was? Willst du nicht um Gnade betteln?“, fragte Harthalt höhnisch. Doch der Zwerg regte sich nicht mehr, und als Harthalt die schwarzen Flammen erlöschen ließ, erkannte er, dass der Einsiedler tot war.*

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte
"Der dunkle Schild 2".



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn Teil 2.5: Harthalts Marsch



Der dunkle Schild 2

Erschrocken ließ er den dunklen Schild fallen, und schlagartig verschwand sein Hass. Was hatte er getan? Er hatte den Alten nicht töten wollen! Er entfernte sich einige Schritte von der Leiche und wollte sich abwenden. Doch er konnte es nicht. Der dunkle Schild rief nach ihm, ein Echo der gewaltigen Macht hallte in ihm wider. Jetzt, wo er sie einmal gespürt hatte, konnte er sie nicht einfach zurücklassen, so unheimlich ihm dieser Schild auch war. Harthalt war sich sicher, dass er diese mächtige Waffe noch brauchen würde.

Nimm den **Einsiedler** und alle Tränke der Hexe **aus dem Spiel**. Du darfst den Feuerschild ab jetzt aufnehmen, er hat den normalen Effekt.

Wichtig: Der **Feuerschild funktioniert** auch gegen den **Bleichen König!**

Lege ein **Sternchen** auf Feld **219**. Ab jetzt dürfen die **Bauern Feld 268 verlassen**. Du kannst sie einfach mit dir **mitbewegen**, jedoch nur über Felder mit **Schädelsymbolen**, und nur alle auf einmal. Skelette, die Feld 268 erreichen, wenn dort keine Bauern mehr liegen, folgen einfach den Schädeln in Richtung der Bauern. Die Bauern dürfen sich bei Sonnenaufgang **niemals** nördlich der oberen der beiden Schluchten befinden, sonst ist die Chronik sofort **verloren**.

Chronikziele:

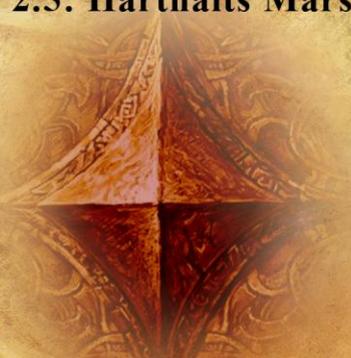
- Der **Bleiche König** muss **besiegt** sein und ...
- du musst mit mindestens **vier Bauern** auf Feld **219** stehen. Sind diese beiden Bedingungen erfüllt, wird der Erzähler auf **n** versetzt und die Chronik nahm ein **gutes Ende**.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn Teil 2.5: Harthalts Marsch



Ereignisse
Würfle, wenn eine Ereigniskarte gezogen werden müsste.

 *Die Edelsteine des Gebirges waren wunderschön. Du darfst jetzt einen Edelstein abgeben, um einen Stärkewert und Willenspunkte entsprechend dem Wert des Edelsteins zu erhalten.*

 *Harthalt war die drückende Hitze Krahd's gewohnt. Die klamme Kälte des Gebirges durchdrang ihn. Reduziere deine Willenspunkte jetzt auf 12. Solltest du weniger haben, geschieht nichts.*

 *In einem seltsamen Netz fand Harthalt Apfelnüsse. Misstrauisch riss er sie heraus, doch nichts geschah. Du erhältst einmal Apfelnüsse.*

 *Es war schneidend kalt. Die Quellen gefroren. Nimm jetzt ein beliebiges Quellenplättchen aus dem Spiel. Wurden bereits alle entfernt, geschieht nichts.*

 *Harthalt war kein Seher, doch dank seiner raschen Auffassungsgabe erahnte er oft, was ihn erwartete. Du darfst jetzt das oberste Bewegungsplättchen oder bis zu vier beliebige Nebelplättchen aufdecken.*

 *Ein kalter Wind piff durch die Schluchten. Die Musik der Toten nannten einige diese schrille Melodie. Und tatsächlich schien es, als würden die Toten von ihr angetrieben. Du musst jetzt entweder den Bleichen König ein Feld weit bewegen oder das oberste Bewegungsplättchen aktivieren. Sollte der Bleiche König sich nicht bewegen können, geschieht nichts.*