

ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt

A1

Diese Legende besteht aus einem Regelwerk, modifizierte Tagesanbruchleiste, Elys-Tafel, Zauberlanden-Tafel, sowie

47 Karten: A1,A2,A3,M,N1,N2

1 Karte "Lafus Dunkle Magie"

7 Verstärkungskarten

20 Questkarten


7 Karten "Bote der Apokalypse", 6 Endkampf-Karten

Es war Nacht als die Helden die Rietburg erreichten. Sie haben die Horde an Kreaturen bezwungen, welche der Dunkle Magier Lafus auf Andor entfesselt hatte. Nun wollten Sie den Magier selbst stellen, doch keine Spur war von ihm zu entdecken. Bei der Suche fanden die Helden in einem Kellergewölbe einen feuerroten pulsierenden Kristall. Die Helden versuchten mit ihren Waffen den Kristall zu berühren, doch schnitten die Klingen wie durch Luft. Senoba wurde gerufen, um das eigenartige Gebilde zu untersuchen. Der Schock stand ihr ins Gesicht, als sie den Kristall sah.

„Das Artefakt von Elys, ... es existiert wirklich.“, stammelte sie. Die Helden sahen sich verwundert an. „Das Artefakt von Elys ist ein Relikt aus einem längst vergessenen Zeitalter. Dämonen herrschten damals über die Welt und dieses Relikt war die Tür zur Heimat der Dämonen. Lafus muss es gefunden und seine Macht aktiviert haben. Er kann von überall Einfluss auf das Artefakt nehmen. Da es zwischen den Welten existiert, kann es auch nicht zerstört werden. Seht! Das Artefakt pulsiert. Das bedeutet, dass Lafus versucht einen mächtigen Dämon zu beschwören. Man kann bereits jetzt die dunkle Essenz in ganz Andor spüren. Lafus benötigt Opferungen, die er mit dunkler Magie erschaffen kann, um das Ritual zu beschleunigen. Die Apokalypse steht uns bevor und damit das Ende von Andor. Wir haben nur eine Chance: Wir müssen verhindern, dass Lafus die Beschwörung zu Ende bringt. In ganz Andor müssten noch Runen des alten Zeitalters verborgen sein. Findet sie! Mit genug Runen kann ich einen Bannzauber erschaffen, welcher die Beschwörung abbricht.“ Die Helden griffen zu ihren Waffen und machten sich auf den Weg.

Für diese Legenden wird das gesamte Material aus dem Grundspiel sowie den Erweiterungen „Der Sternenschild“ und „Neue Helden“ benötigt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔



ANDOR

Epische Legenden

4

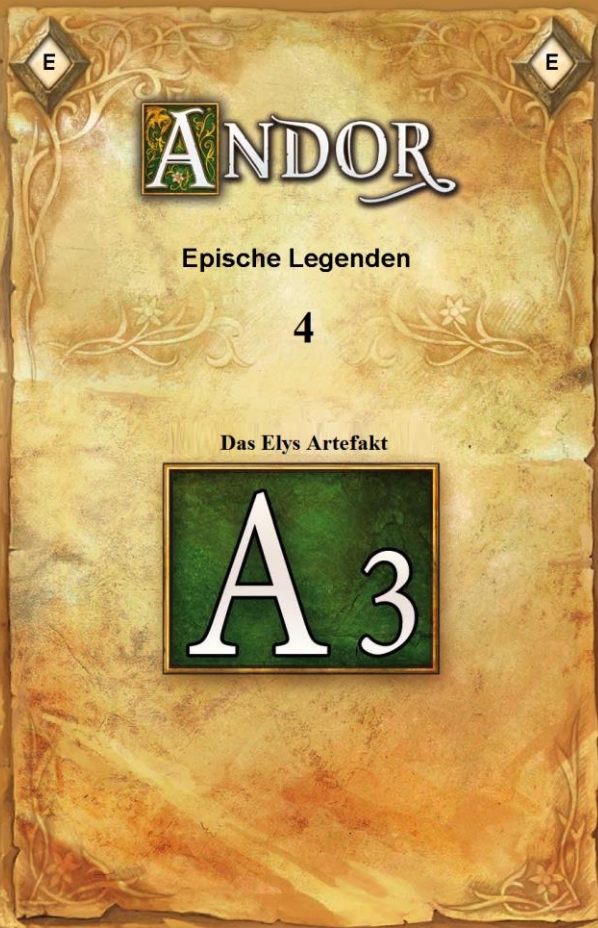
Das Elys Artefakt

A2

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplanes gespielt. Führt zuerst die Anweisungen der Checkliste aus und macht danach folgende Spielvorbereitungen:

- Alle Helden starten auf Feld 0.
- Jeder Held hat 3 Stärke sowie 8 Willenspunkte.
- Die Gruppe erhält 6 Gold.
- Legt die Ereigniskarten bereit.
- Legt die Karte „Lafus Dunkle Magie“ links neben den Ereigniskartenstapel.
- Legt die „Modifizierte Tagesanbruchleiste“ über die Tagesanbruchleiste des Spielfeldes.
- Legt ein Sternchen auf die Buchstaben M und N der Legendeleiste.
- Beachtet bei 5 oder 6 Spielern die Regeln aus „Neue Helden“.
- Legt die Zauberlanden-Tafel neben den Spielplan bereit und platziert darauf alle aufgeführten und vorhandenen Gegenstände. Runensteine, Schriftrollen und Heilkräuter werden verdeckt gemischt und darauf bereit gelegt.
- Legt die Elys-Tafel neben dem Spielplan bereit.
- Lest, sofern nicht bereits bekannt, die **Regeln zu „Epische Legenden 4“**
- Wählt eine Karte "Bote der Apokalypse" und legt die Vorderseite auf die Elys-Tafel.
- Platziert ein rotes X gemäß des Wertes der angegebenen Bann-Runen auf die Bann-Runenanzeige der Elys-Tafel.
- Legst ein Sternchen auf die 0 der Bann-Runenanzeige
- Platziert ein rotes X gemäß des Wertes der Opferungen auf der Opferungsanzeige der Elys-Tafel.
- Legt ein Sternchen auf die 0 der Opferungsanzeige

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



- Zieht bei
 - 2 Spielern: mindestens 1 Questkarte und führt diese (nacheinander) aus.
 - 3 oder 4 Spielern: mindestens 2 Questkarten und führt diese nacheinander aus.
 - 5 oder 6 Spielern: mindestens 3 Questkarten und führt diese nacheinander aus.

Aufgabe:

Erhältet genügend Bann-Runen, um zu verhindern, dass Lafus sein Beschwörungsritual vollendet.

Wichtig! Folgende Effekte gelten für das gesamte Spiel:

Lange Tage:

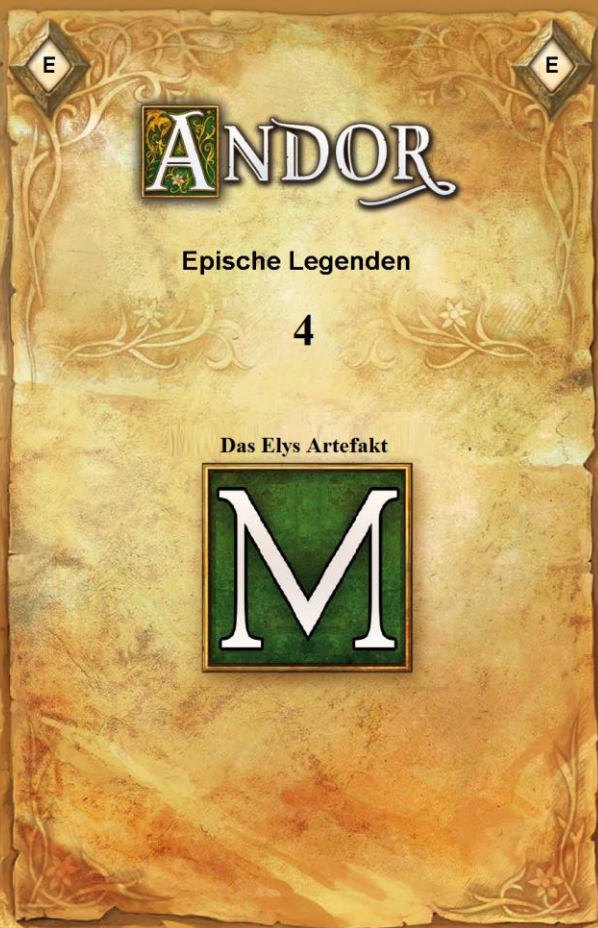
Wenn eine Kreatur besiegt wird, kommt diese nicht auf Feld 80. Somit bewegt sich der Erzähler nicht um ein Feld auf der Legendenleiste.

Verstärkung der Beschwörung:

Eine Kreatur, welche die Rietburg erreicht, wird sofort zurück in den Vorrat gelegt. Das Sternchen auf der Opferungsdarstellung der Elys-Tafel wird dann um 1 vorgesetzt.

Zielstrebigkeit:

Kreaturen und Bosse ignorieren alle auf dem Spielfeld befindlichen Gegenstände und sonstigen Marker, es sei denn das Spiel beschreibt etwas anderes.

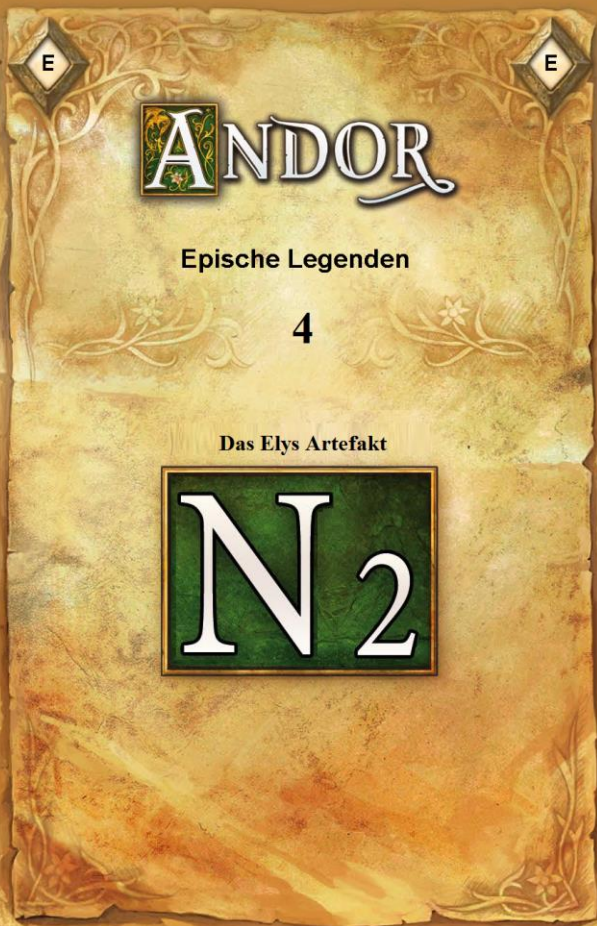
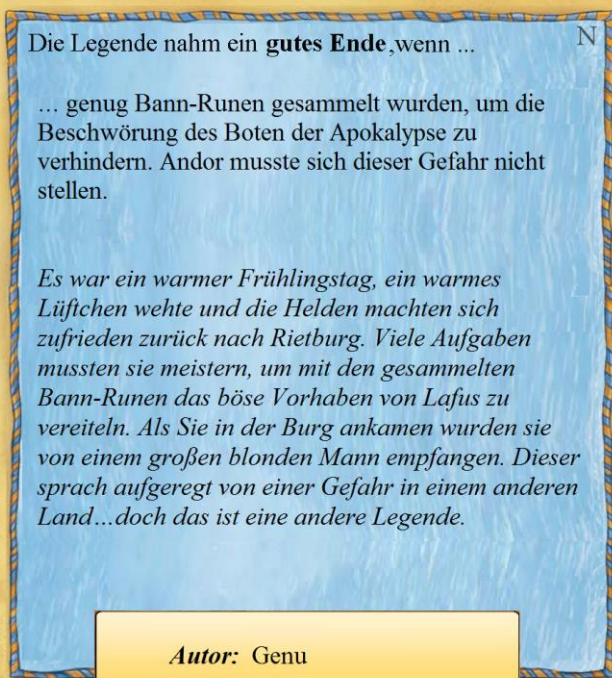
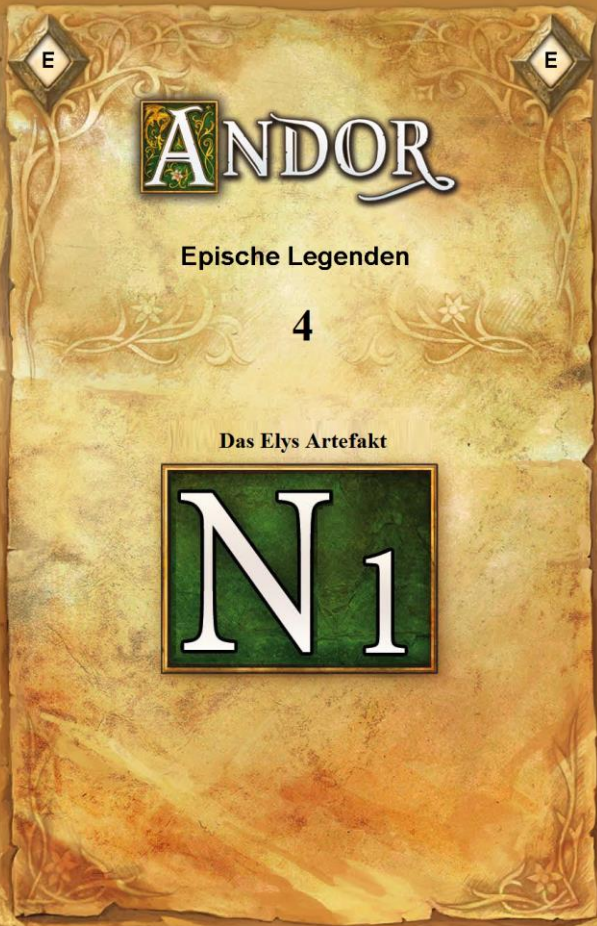



Lafus hatte es geschafft sein Ritual zu beenden. Eine mächtige Kreatur erschien, welche durch die Opferungen noch stärker wurde. Es war nun an den Helden die Apokalypse zu verhindern und den Boten zu besiegen.

- Alle noch aktive Quests werden sofort als Fehlschlag ausgewertet (Opferungen müssen jedoch nicht mehr platziert werden).
- Entfernt die modifizierten Tagesanbruchleiste vom Spielfeld.
- Entfernt die Karte "Lafus (mächtige) Magie" aus dem Spiel.
- Entfernt ggf. noch vorhandene Quest- und Bossmarker vom Spielfeld.
- Kreaturen und Verstärkungen verbleiben auf dem Spielfeld.
- Der Effekt „**Verstärkung der Beschwörung**“ verschwindet: Jede Kreatur welche ab sofort die Rietburg erreicht, wird gemäß der bekannten Regeln des Grundspieles auf einen freien Schild gestellt. Erreicht eine Kreatur die Rietburg und es gibt kein Schild mehr, so stellt den Erzähler auf N der Legendenleiste und die Legende nahm ein böses Ende.
- Stellt den Erzähler auf den Buchstaben G zurück.
- Tauscht aus Euren Inventar alle Edelsteine in Goldmünzen um. Mischt verdeckt die Edelsteine und legt Sie bereit.
- Entfernt das Sternchen von M der Legendenleiste.

Wichtig!

- **Schneller Tod:** Erreicht ein Held 0 Willenspunkte, so scheidet er für den Rest des Spiels aus. Entfernt den Held vom Spielfeld. Seine Ausrüstung und sein Gold wird auf das Feld gelegt, auf dem er zuletzt stand.
- Dreht nun die Karte "Bote der Apokalypse" auf der Elys-Tafel um und führt die Anweisungen der Rückseite der Karte aus. Die **Legendakarten M und N1** kommen nun aus dem Spiel.






Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Bote der Apokalypse
Ortok, der betrunkene Troll

Permanenter Effekt:
„Darf es noch ein bisschen mehr sein“
Die Mindestanzahl an offenen Quests steigt bei 2 oder 3 Spielern auf 2 Quests, bzw. bei 4 bis 6 Spielern auf 5 Quests

	2	3	4	5	6
	20	30	40	44	58



Bewegt Ortok auf ein benachbartes Feld.




Aus den Inventar der Helden wird ein Trinkschlauch in den Vorrat zurück gegeben. Ist dies nicht möglich verliert die Gruppe 4 Gold.

- Stellt den betrunkenen Troll (mit Fass aus „Neue Helden“) auf Feld 51 und bewegt diesen dann gemäß der Anzahl an Bann-Runen.
- Entfernt alle Trolle vom Spielfeld.
- Legt 5 Sternchen auf die Karte „Ortok, der betrunkene Troll“.
- Jedes Sternchen symbolisiert 20 zusätzliche Stärke des Trolls, somit am Anfang +100 Stärke.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Ortok - Der Endkampf"






Epische Legenden

4


Das Elys Artefakt



Ortok - Der Endkampf

Ortok ist immer durstig. Alle Trinkschläuche wurden mit einem starken alkoholischen Getränk gefüllt. Je betrunkenener Ortok ist, desto leichter wird er zu bezwingen sein.


- Sobald sich der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste bewegt, sollten auf dem Feld auf dem Ortok steht so viele (teilweise gefüllte) Trinkschläuche liegen wie teilnehmende Spieler. (Ausnahme bei 6 Spielern, da nur 5 Trinkschläuche)
- Schafft ihr dies, entfernt ein Sternchen von der Karte „Ortok der Betrunkene Troll“. Legt die Trinkschläuche in den Vorrat (Händler) zurück.
- Schafft ihr dies nicht, wird Ortok wütend und schleudert Euch weg. Die bereits abgelegten Trinkschläuche verbleiben auf dem Spielfeld. Jeder Held verliert sofort 2 Willenspunkte und muss sich auf ein frei wählbares benachbartes Feld begeben. Platziert nach eigener Wahl nun bei 2 Spielern (1), bei 2-4 Spielern (2) bzw. bei 5-6 Spielern (3) Trolle auf angrenzende Felder zu Ortok: Sind die möglichen Felder durch andere Kreaturen belegt, versetzt diese entlang der Pfeile. Ortok kann solange nicht angegriffen werden bzw. sein Standort betreten oder überquert werden, wie Trolle sich auf dem Spielfeld befinden. Legt ein rotes X auf den Standort von Ortok und entfernt es, sobald alle Trolle besiegt wurden. Besiegte Trolle gewähren keine Belohnung.
- Trinkschläuche verlieren ihren normalen Effekt und können daher nicht von Helden selbst genutzt werden.



Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Bote der Apokalypse
Infernal, der Feuergott

Permanentener Effekt:
„Feuerregen“
Immer wenn der Erzähler ein Feld weiter bewegt wird, verliert jeder Held 2 Willenspunkte. Helden die sich auf Waldfeldern befinden verlieren 1 zusätzlichen Willenspunkt.

	2	3	4	5	6
	20	30	40	44	58



Jeder Held erhält 2 Willenspunkte.




Jeder Held verliert 1 Willenspunkt.

- Stellt das Feuelement auf Feld 44.
- Immer wenn sich der Erzähler um ein Feld bewegt hat, führt der Feuergott einen Feuerangriff aus. Dafür werft Ihr einen Kreaturenwürfel und führt die Aktion auf der Karte „Infernal Endkampf“ aus.
- Legt verdeckt die Feuerplättchen gemäß des Feuerangriffs auf das Spielfeld und dreht diese im Anschluss um. Jeder auf einem Feld mit einem Feuerplättchen erhält Schaden in der angegebenen Höhe
- Auch wenn ein Held ein Feld mit einem Feuerplättchen betritt, entsteht sofort der Feuerschaden.
- Der Feuerschaden eines Feuerplättchen kann mit einem Schild oder Abgabe eines vollen Trinkschlauches verhindert werden. Das Feuerplättchen wird dann sofort vom Spielfeld entfernt.
- Trifft der Feuerangriff eine Kreatur, so wird dieses ohne Belohnung vom Spielfeld entfernt, wenn der Wert des Feuerplättchen mindestens genau so hoch ist, wie die Stärke der Kreatur.
- Trifft der Feuerangriff eine Verstärkung, wird diese vom Spielfeld entfernt.
- Trifft ein Feuerangriff die Rietburg so verliert jeder Held sofort 2 Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Infernal - Der Endkampf"






Epische Legenden

4


Das Elys Artefakt



Infernal - Der Endkampf

- Immer wenn sich der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste bewegt, führt der Infernal einen Feuerangriff aus.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) das Zielfeld von Infernal und stellt diesen auf dieses Feld (Hinweis: Merkt Euch kurz das Startfeld des Feuergottes)
- Entfernt alle Feuerplättchen vom Spielfeld und werft für den Feuerangriff einen Kreaturenwürfel und führt dann folgende Aktionen aus:
 - **Feuerlinie:** Legt Feuerplättchen zwischen die Felder der alten und neuen Position von Infernal. Auf das Start- und Zielfeld wird kein Feuerplättchen gelegt. Es muss immer der kürzeste Weg gewählt werden. Gibt es mehrere kürzeste Wege, wählt selbst den Weg der Feuerlinie. Sollten die Feuerplättchen nicht ausreichen, so wählt selbst welche Felder auf dem Weg ein Feuerplättchen erhalten.
 - **Feuerkreis:** Legt auf alle Felder um das Zielfeld von Infernal je ein Feuerplättchen; das Zielfeld selbst bleibt frei.
 - **Feuersäule:** Legt je 2 Feuerplättchen auf das Start- und Zielfeld von Infernal.
 - **Feuerregen:** Es wird kein Feuerplättchen verteilt. Jeder Spieler verliert sofort 2 Willenspunkte. Helden auf einem Waldfeld verlieren zusätzlich 1 Willenspunkt.
 - **Feuerwalze:** Legt ausgehend vom Zielfeld von Infernal 4 Feuerplättchen in Pfeilrichtung auf das Spielfeld.
 - **Feuerpause:** Es werden keine Feuerplättchen verteilt.


Sollte Infernal auf Feld gestellt werden, auf dem bereits eine andere Kreatur steht, so wird diese Kreatur vor dem Feuerangriff entlang der Pfeile auf dem Spielfeld versetzt.



Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Bote der Apokalypse
Golddrache Mavh, die Habgierige

Permanenter Effekt:
„Inflation“
Alle kaufbaren Gegenstände kosten 2 Gold mehr. Der Kauf von Stärke wird je Punkt um 1 Gold erhöht.

	2	3	4	5	6
	12	14	16	18	20



Verschiebe, nachdem alle Positionen der Edelsteine (s.u.) erwürfelt wurden, einen Edelstein um bis zu 2 Felder.




Die Gruppe verliert Gold in folgender Höhe:
bei 2 bis 3 Spielern (2) und bei 4 bis 6 Spielern (3)

- Legt ein Sterchen auf die Tagesanbruchleiste zu Euren Zeitsteinen. Dies symbolisiert den Zeitstein von Mavh.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) die Positionen für alle Edelsteine und platziert diese **verdeckt** auf dem Spielfeld; mehrere Edelsteine auf einem Feld sind möglich.
- Kreaturen ignorieren die Münzen und Edelsteine.
- Spieler können Goldmünzen auf die Spielfelder verteilen bzw. von den Feldern aufsammeln, welche sie bereisen. Das Ablegen und Nehmen kostet keine Zeit und beendet den Spielzug nicht.
- Der Drache bewegt sich immer dann, wenn dessen Zeitstein auf der Tagesleiste allein am weitesten zurück liegt.
- Er bewegt sich dann immer um so viele Felder, bis sein Zeitstein den Zeitstein eines Helden erreicht. Je Stunde bewegt sich der Drache um ein Feld.
- Mavh macht keine Überstunden. Der Zeitstein wird von der 8 erst auf die Tagesanbruchleiste gestellt, wenn alle Helden Ihren Zeitstein bereits dort platziert haben.
- Startfeld von Mavh: Stellt den Drachen auf das gleiche Feld, auf dem bereits ein Held steht. Ihr bestimmt selbst welches dies ist.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Mavh - Der Endkampf"






Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Mavh - Der Endkampf

- Der Drache bewegt sich nur auf ein angrenzendes Feld, wenn sich darauf eine Goldmünze oder ein Edelstein befindet. Sind mehrere Felder möglich, wählen die Spieler das nächste Feld von Mavh. Muss sich der Drache bewegen, und ist keine Goldmünze oder Edelstein auf einem benachbarten Feld, so wird Mavh wütend. Jeder Held verliert sofort 5 Willenspunkte. Jeder Wutausbruch verbraucht 1 Stunde auf der Tagesleiste des Drachen.
- Erreicht der Drache einen Edelstein, wird dieser aufgedeckt und richtet am Drachen Schaden in Höhe des angegebenen Wertes an.
- Die vom Drachen erreichten Münzen und Edelsteine werden vom Spielfeld entfernt.
- Sobald sich der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste bewegt, würfelt mit einem Kreaturenwürfel. Führt folgende Aktionen durch:



Flügelschlag: Alle Münzen werden um ein Feld in Pfeilrichtung verschoben (beginnend beim Feld mit dem geringsten Wert). Es können mehrere Münzen auf einem Feld liegen.




Goldgier: Alle Münzen (nicht Edelsteine!), auf Feldern mit einer Kreatur werden vom Spielfeld entfernt.

Anmerkung:

Die Spieler können jederzeit Goldmünzen **zwischen Inventar und Vorrat** eintauschen:

- 5er Goldmünze = 5x 1er Goldmünze
- 3er Goldmünze = 3x 1er Goldmünze


Der Tausch/Wechsel von Goldmünzen zwischen den Helden ist nur auf dem gleichen Feld oder mit dem Falken möglich.



Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Bote der Apokalypse
Ykash, der Gorkönig

Permanentener Effekt:
„Gehorsam“
Alle Gors haben +2 Stärke.

	2	3	4	5	6
	20	30	40	44	58



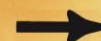
Nachdem alle Gors auf dem Spielfeld platziert wurden, entfernt einen Gor (außer Ykash) Eurer Wahl.




Jeder Gor (außer Ykash) hat für Dauer des Spieles zusätzlich +1 Stärke.

- Stellt einen Gor auf Feld 46 und markiert diesen als König Ykash mit einem Sternchen (wird immer mitgeführt).
- Platziert Gors auf die Felder 42, 39, 48, 25 und 27. Sind nicht genug Gors im Vorrat wird der entsprechende Gor nicht platziert.
- Jeder auf dem Spielfeld befindlich Gor hat ab sofort 8 Stärke zuzüglich der Anzahl der Stärke aus den Opferungen (s.o.)
- Besiegte Gors gewähren keine Belohnung.
- Legt einen Lichtmarker bei 2 Spielern auf 51, bei 3 bis 4 Spielern auf 51 und 26 und bei 5 bis 6 Spielern auf 51, 26, 44. Dies symbolisiert die Portale aus denen Gors erscheinen.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) die Position von 3 Bauernplättchen und platziert diese auf dem Spielfeld.
- Wird ein Bauernplättchen zu einem Portal eskortiert, opfert sich der Bauer. Der Lichtmarker (Portal) sowie das Bauernplättchen werden vom Spielfeld entfernt.
- Erreicht eine Kreatur oder Ykash ein Bauernplättchen oder einen Helden, welcher ein Bauernplättchen eskortiert, wird dieses vom Spielfeld entfernt.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Ykash - der Enkampf"






Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Ykash - Der Endkampf

- Ykash ist nicht angreifbar, solange sich Gors auf dem Spielfeld befinden.
- Sobald sich der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste bewegt, führt Ykash eine Aktion durch. Würfelt dafür mit einem Kreaturenwürfel und führt folgende Aktion durch:



Ruf nach Verstärkung: Platziert einen Gor zu jedem offenen Portal. Ist das Feld mit einer anderen Kreatur belegt, wird der **neue** Gor entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld platziert.



Hilferuf: Platziert einen Gor auf ein frei gewähltes offenes Portal.



Eskorte: Ykash bewegt sich um 1 Feld in Pfeilrichtung. Danach ruft er einen Gor zu sich. Versetzt den Gor (sofern vorhanden) auf dem Feld mit dem höchsten Wert und stellt ihn auf ein zu Ykash benachbartes Feld.



Sturmangriff: Ykash bewegt sich entlang der Pfeile bis er auf eine andere Kreatur trifft. Auf dem freien Feld vor der Kreatur bleibt Ykash stehen.




Schattenangriff: Ykash ruft Gors aus dem Schatten. Platziert 2 Gors auf zu Ykash benachbarte Felder. Sind keine freien Felder verfügbar, versetzt die Gors entlang der Pfeile.



Rückzug: Ykash ruft einen Gor zu sich. Versetzt den Gor (sofern vorhanden) auf dem Feld mit dem niedrigsten Wert und stellt ihn auf ein zu Ykash benachbartes Feld.

Achtung!


Erreicht Ykash die Rietburg ist das Spiel sofort verloren. Stellt den Erzähler auf N der Legendenleiste und die Legende nimmt ein Böses Ende.




Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



 x4

12

Bote der Apokalypse
Nathoras, der Schrecken der Meere

Permanenter Effekt:
„Die Kraft des Wassers“
Alle Kreaturen und Bosse auf einem Feld mit einer Wassergrenze (Fluss, Meer) haben +4 Stärke

	2	3	4	5	6
	20	30	40	44	58



Jedes Tentakel (s.u.) hat 1 Willenspunkt weniger als angegeben.




Nathoras erhält ein zusätzliches Tentakel.

- Legt den Kraken rechts von Feld 30 auf den Fluss, die Tentakel ragen dabei auf Feld 30.
- Legt 2 Sternchen (zuzüglich der aus Opferungen) auf diese Karte.
- Jedes Sternchen symbolisiert ein Tentakel von Nathoras. Die Stärke jedes Tentakel entspricht der Stärke Nathoras. Jedes Tentakel hat 8 Willenspunkte (ggf. verringert um den Wert aus den Bann-Runen). Bei einem Angriff nimmt ein Sternchen von der Karte und platziert es auf die Kreaturedarstellung des Spielplanes. Tentakel regenerieren die Willenspunkte bei Kampfabbruch nicht.
- Der Krake selbst kann nicht angegriffen werden, solange Tentakel vorhanden sind.
- Nathoras sowie Tentakel können nur von der linken Fluss-Seite aus angegriffen werden (Ausnahme: Durch Fernkampf ist dies auch vom rechten Flussufer aus möglich).

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Nathoras - Der Endkampf"






Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Nathoras - Der Endkampf

- Sobald sich der Erzähler um ein Feld bewegt, bewegt sich der Krake Flussabwärts. Auf seinem Weg zerstört der Krake Brücken (markiert dies durch ein rotes X). Für die Bewegung werft einen Kreaturenwürfel:
- Für die Bewegung werden die Felder links vom Fluss berücksichtigt.



Reißender Fluss: Bewegung des Kraken um 2 Felder flussabwärts. Platziert je ein Gor auf Feld 39 und 48.



Starke Strömung: Bewegung des Kraken um 1 Feld flussabwärts. Platziert je ein Gor auf Feld 39 und 48.



Stromschnellen: Bewegung des Kraken um 1 Feld flussabwärts. Platziert einen Gor auf Feld 39.



Leichte Strömung: Bewegung des Kraken um 1 Feld flussabwärts. Platziert einen Gor auf Feld 48.



Plätschernder Fluss: Der Krake bewegt sich nicht. Platziert je einen Gor auf Feld 39 und 48.



Flaute: Der Krake bewegt sich nicht. Platziert einen Gor auf Feld 48.

- Eine ankommende Kreatur, welche eine zerstörte Brücke überqueren müsste, stürzt dabei ins Wasser und wird von Nathoras verschlungen (egal an welcher Position dieser sich befindet). Stellt die Kreatur auf die Karte „Nathoras, der Schrecken der Meere“. Jede dort befindliche Kreatur steigert die Stärke von Tentakeln und Nathoras um 2.
- Stehen 3 Kreaturen auf der Karte, so erhält Nathoras ein neues Tentakel. Entfernt die Kreaturen von der Karte und platziert ein Sternchen auf die Karte. Sollte zu diesem Zeitpunkt Nathoras selbst bereits Willenspunkte verloren haben, so regenerieren sich diese dadurch. Das Tentakel muss nun angegriffen werden und Nathoras ist wieder immun.



Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Bote der Apokalypse
Lytheris, der Werwolf

Permanentener Effekt:
„Vollmond“
Kommen Verstärkungskarten ins Spiel, so werden diese nicht ausgeführt. Entfernt die Verstärkung vom Spielfeld.

	2	3	4	5	6
	20	30	40	44	58



Nehmt einen kaufbaren Gegenstand Eurer Wahl in das Inventar eines Helden.




Jeder Held verliert 1 Stärke.

- Lytheris wird durch den Krahder dargestellt.
- Stellt den Krahder auf das Feld 6; dieser ist unbeweglich!
- Platziert 2 Wölfe (Boss) auf Feld 40 und 50.
- Jeder Wolf hat Stärke: 20/30/40/44/54 (gemessen an der Spieleranzahl 2/3/4/5/6) sowie 7 Willenspunkte.
- Wölfe bewegen sich analog der Wardraks.
- Erreicht ein Wolf Lytheris, so bleibt der Wolf auf dem Feld zusammen mit Lytheris stehen und gewährt Lytheris zusätzliche 10 Stärkekpunkte. Die Stärke der Wölfe steigt dadurch nicht. Spieler können wählen welchen Gegner sie auf dem Feld angreifen wollen.
- **Wolfsgeheul:** Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) die Position eines Wolfsmarkers und platziert diesen auf dem Spielfeld.
- Solange der Wolfsmarker auf dem Spielfeld vorhanden ist, kann Lytheris nicht angegriffen werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Lytheris - Der Endkampf"






Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Lytheris - Der Endkampf

- Sobald sich der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste bewegt, ertönt ein **Wolfsgeheul**: Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) die Position des Wolfsmarkers und platziert diesen auf dem Spielfeld. Sollte kein Wolfsmarker im Vorrat vorhanden sein, so wird an die Stelle ein Wolf platziert. Ist kein Wolf im Vorrat erhält Lytheris dauerhaft bei 2 bis 3 Spielern +3 Stärke bzw bei 4 bis 6 Spielern +5 Stärke (Platziert entsprechend Goldmünzen auf der Karte, um dies zu symbolisieren).
- Wolfsmarker werden vom Spielfeld entfernt und in den Vorrat zurückgelegt, sobald ein Held ein Feld mit einem Wolfsmarker erreicht. Der Spieler beendet seinen Zug und würfelt darauf hin einmal mit einem Kreaturenwürfel und führt folgende Aktion durch:
 - **Schleichender Wolf:** Platziert einen Wolf an die Stelle des Wolfsmarker. Steht auf dem Feld eine andere Kreatur (ggf auch Wolf), wird diese vom Spielfeld entfernt. Ist kein Wolf im Vorrat, wird kein Wolf platziert (Lytheris erhält in dem Fall **keine** +5 Stärke).
 - **Ruf des Rudels:** Alle Wölfe bewegen sich sofort um 1 Feld weiter. (Ausnahme: Die Wölfe bei Lytheris bleiben stehen)
 - **Pirschen:** Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) die neue Position des eben erreichten Wolfsmarkers und platziert diesen entsprechend um.
 - **Tollwütiger Fuchs:** Der Held auf dem Feld des Wolfsmarkers verliert 3 Willenspunkte.
 - **Räudiger Köter:** Es passiert nichts!
 - **Wolfsfallen:** Entfernt sofort alle Wolfsmarker vom Spielfeld und legt diese in den Vorrat zurück.

E
?
E

ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



x4

14

Bote der Apokalypse
Das verborgene Übel

Permanenter Effekt:
„Mächtige Magie“
Für das Spiel wird die Karte „Lafus mächtige Magie“ (anstelle „Lafus Magie“) verwendet.

- Würfelt mit einem Kreaturenwürfel und nimmt die entsprechende Karte "Boten der Apokalypse" (Würfelsymbol auf der Vorderseite der Karte)
- Legt die Karte mit der Rückseite nach oben auf die Elys-Tafel und führt diese entsprechend aus.
- Folgende Elemente verändern sich jedoch, bei

Ortok:

Verstärkt Ortos mit dem **Dunklen Herold** (gemäß „Neue Helden“ Erweiterung). Der dunkle Herold verbleibt immer bei Ortok und kann nicht entfernt werden.

Infernal:

Alle im Spiel befindlichen **Trinkschläuche** und **Schilde** (auch Bruder- und Sternenschild) werden in den Vorrat zurückgeben.

Mavh:

Entfernt, bevor die Edelsteine gemischt und verdeckt platziert werden, den **roten (6)** sowie **2 blaue (4)** Edelsteine aus dem Spiel.

Nathoras:

Nathoras erhält **2 zusätzliche Tentakel**. Legt zwei zusätzliche Sterchen auf seine Karte.

Ykash:

Die **Bauernplättchen** werden **nicht** platziert. Die Portale können daher nicht geschlossen werden.

Lytheris:

Stellt zusätzlich einen **Wolf** auf Feld 32. Alle Wölfe haben **14 Willenspunkte**.

Lafus mächtige dunkle Magie



Lafus nutzte die Morgendämmerung und führte ein dunkles Ritual durch. Das pure Böse durchströmte seinen Körper. Blitz und Donner waren zu hören.

Benutzt einen Kreaturenwürfel um das Ergebnis von Lafus Magie zu ermitteln:



Der Blitz schlug in ein Haus ein und verschlang 2 unschuldige Bewohner.



Der Boden tat sich auf und ein Monster erschien, um einen Bewohner zu verschlingen.
- Zieht ein Kreaturenplättchen und führt es aus.



Das Artefakt von Elys begann zu leuchten. Als das seltsame Licht verschwand, war eine der Bann-Runen gebrochen.



Ein giftiger Sturm überzog das Land.
- Jeder Held verliert sofort 2 Stärkepunkte.



Ein Beben lies die Erde erzittern.
- Jeder Held verliert sofort 3 Willenspunkte.



Eine Kreatur löste sich aus dem Schatten.
- Zieht ein Kreaturenplättchen und führt es aus.

Lafus dunkle Magie



Lafus nutzte die Morgendämmerung und führte ein dunkles Ritual durch. Das pure Böse durchströmte seinen Körper. Blitz und Donner waren zu hören.

Benutzt einen Kreaturenwürfel um das Ergebnis von Lafus Magie zu ermitteln:



Der Blitz schlug in ein Haus ein und verschlang 1 unschuldigen Bewohner.



Der Boden tat sich auf und verschlang 1 unschuldigen Bewohner.



Ein giftiger Sturm überzog das Land.
- Jeder Held verliert sofort 1 Stärkepunkt.



Ein Beben lies die Erde erzittern.
- Jeder Held verliert sofort 2 Willenspunkte.



Eine Kreatur löst sich aus dem Schatten.
- Zieht ein Kreaturenplättchen und führt es aus.



Senoba gelang es mit einem Gegenzauber die dunkle Magie von Lafus aufzuheben. Es geschah daher nichts.