





Wachsame Zeiten

I

Eine Reise ins Ungewisse



Diese Legende besteht aus 23 Karten:
 A1, A2, A3, A4, C, E1, E2, E3, E4, N,
 Zugang zum verlassenen Turm, Flucht aus dem
 verlassenen Turm, Der alte Tunnel, Zugang zum
 Wachsamem Wald, Alte Bekannte, Verstärkung,
 Zorn aus dem Wald, Der Waldgor, In höchster Not,
 4 Karten „Der Trollkampf“

Tarok war geschlagen und die Bewohner von Andor blickten voller Zuversicht einer neuen Ära entgegen, wohl wissend, dass Varkur und die Kreaturen nicht lange fern bleiben würden. Zur Ehren der Helden und ihrem Sieg über Tarok gaben die Bewohner ein großes Fest, an dem Prinz Thorald die Helden zu Fürsten von Andor ernannte. Doch die "Wilden Jahre" sollten nicht von langer Dauer sein. Inmitten der Feierlichkeiten nutzten die Kreaturen die Gunst der Stunde. Sie entführten die Hexe Reka und brachten sie an einen geheimen Ort.

Das **Nebelplättchen der Hexe** kommt jetzt aus dem Spiel. Führt nun die Anweisungen auf der **Checkliste** aus und lasst ein beliebiges Nebelfeld frei. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die **Hexe**, den **Turm**, **4 Bauernplättchen**, jeweils **den zweiten farbigen Kunststoffhalter** jedes beteiligten Helden in dieser Legende, **1 Waldtroll** und **2 Waldgors** (Kreaturen-Erweiterung).
- die Legendenkarten "Flucht aus dem verlassenen Turm", "Zugang zum vergessenen Turm", „Der alte Tunnel“, "Zugang zum Wachsamem Wald", "Alte Bekannte", "Verstärkung", "In höchster Not", "Zorn aus dem Wald", „Der Waldgor“.
- verdeckt und gemischt: **6 Runensteine**, **2 Heilkräuter**, **8 Geröllplättchen**, **11 Edelsteine**, **6 Pergamente**, **4 Legendenkarten "Trollkampf"**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →





Wachsame Zeiten

I

Eine Reise ins Ungewisse



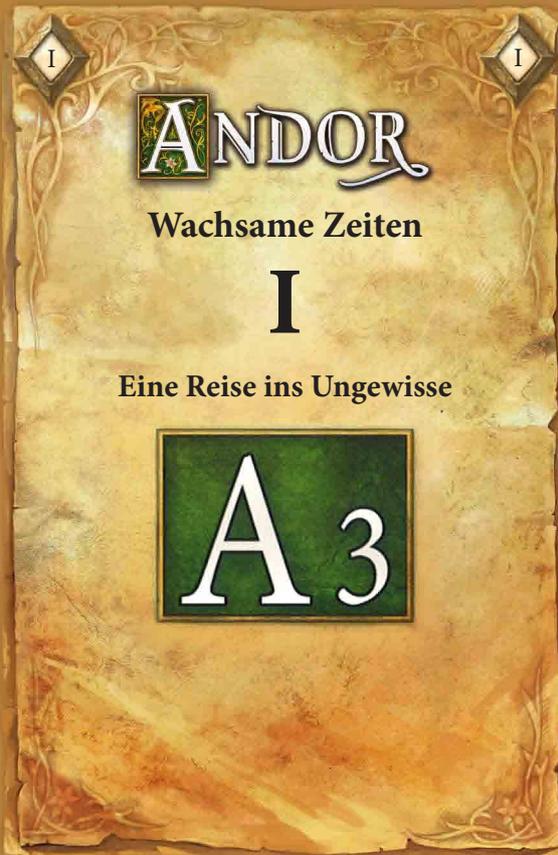
Doch die Helden erreichte noch eine weitere Hiobsbotschaft. Aus dem Landesinnere eilte mit großen Schritten eine Gestalt an die Tore der Burg. Es war Merrik, der Kartograph vom Baum der Lieder. "Die Kreaturen! Sie haben den Wachsamem Wald überfallen und sich dort verschanzt. Ich befürchte sie bereiten einen Hinterhalt vor. Sie haben die Brücken am Fluss zerstört und den Weg über den Gebirgspass mit Geröll versperrt. Meine Heimat ist in große Gefahr!"

Die **Bogenbrücke** und **Taubrücke** werden jeweils mit einem **roten X** abgedeckt. Die **Felder 16** und **48** sowie **46** und **47** sind in dieser Legende nicht benachbart. Legt zusätzlich jeweils **4 Geröllplättchen** verdeckt auf die **Felder 61** und **63**.

Hinweis: Die Geröllplättchen können weder entfernt noch mit einem Fernglas umgedreht werden.

Verschiebt nun **alle Nebelplättchen** auf die Nebelfelder außerhalb des Wachsamem Waldes und zusätzlich auf die **Felder 9, 29, 30** und **41**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



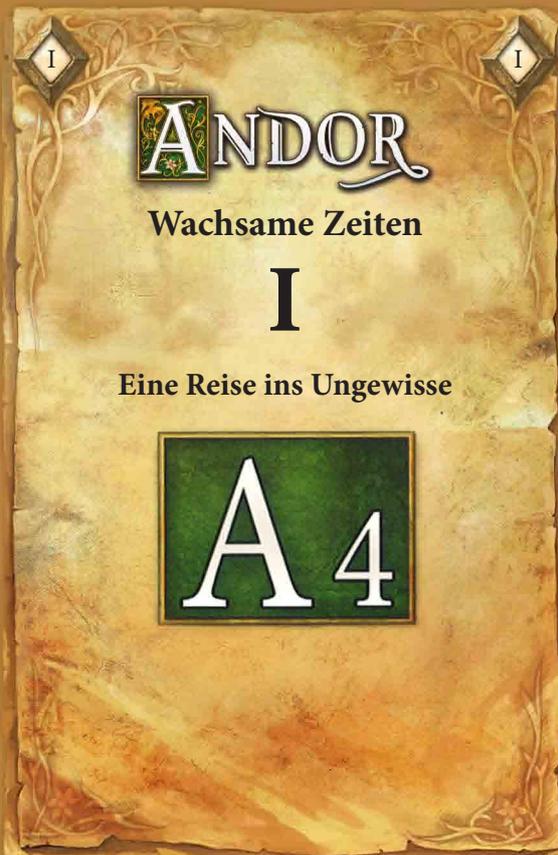
Merrick bat die Helden um ihre Unterstützung im Kampf gegen die aufkommende Bedrohung. Doch zunächst mussten die Helden der Hexe Reka zur Hilfe eilen. "Tief im Osten, im grauen Gebirge steht ein verlassenener Turm. Dort halten sie Reka fest, in der Hoffnung, niemand findet den Weg dort hin!" Auf seinen Reisen hatte Merrik Andor und das Gebirge sehr genau studiert. Niemand kannte sich dort besser aus als er. "Nehmt diese Karte!"

Deckt jetzt die **Legendenkarte "Zugang zum verlassenenen Turm"** auf und platziert diese auf dem Spielplan. Die **Felder 61, 64, 65, 83 und 85** sind jetzt benachbart. Stellt den **Turm** auf **Feld 83**. Legt einen **Edelstein** verdeckt auf den Turm und stellt die **Hexe** darauf.

Aufgabe:

Befreit Reka aus dem verlassenenen Turm und bringt sie zur Taverne "Zum Trunkenen Troll" (Feld 72). Sobald ihr Feld 83 erreicht, deckt die **Legendenkarte "Flucht aus dem verlassenenen Turm"** auf.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A4**. →



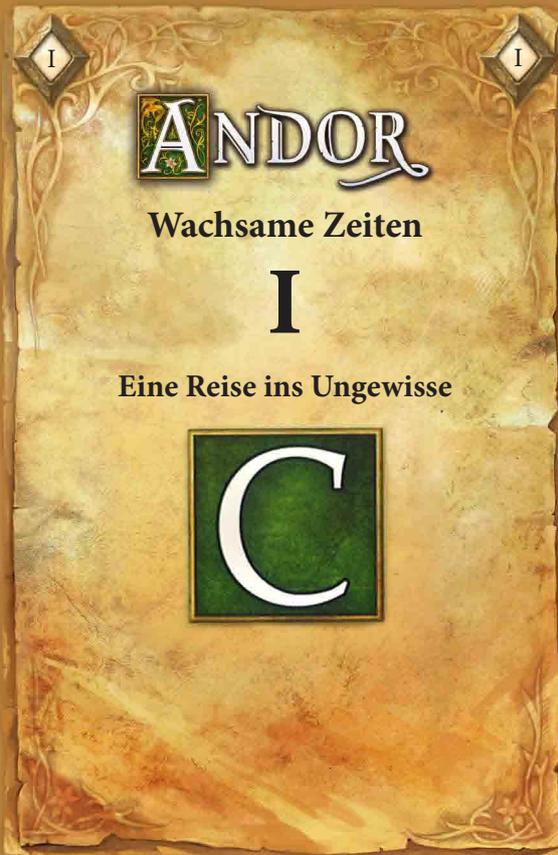
Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen** auf **C, E und N**.
- Legt jeweils ein **Bauernplättchen** auf die **Felder 16 und 28**.
- Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**. Für die **Felder 47 bis 63** subtrahiert ihr 17 vom erwürfelten Ergebnis. *Beispiel: Der rote Würfel zeigt eine 6, der Heldenwürfel eine 1, also Feld 61. Legt in diesem Fall den Runenstein bzw. das Heilkraut auf Feld 44 (61-17=44).*
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, wann die Karte "**In höchster Not**" ins Spiel kommt. Bei einer 1, 2 oder 3 wird die Karte so an die Legendenleiste gelegt, dass der Pfeil auf Feld "G" zeigt. Bei einer 4, 5 oder 6 zeigt der Pfeil auf das Feld "I". Anschließend legt ihr die Karte "**Zorn aus dem Wald**" an den frei gebliebenen Buchstaben - also an "G" oder "I".
- Stellt **Gors** auf die **Felder 13, 19, 38, 42, Skrale** auf **17, 30** und einen **Troll** auf **37**.

Alle Helden beginnen in der **Burg (Feld 0)**. Jeder Held startet mit **3 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält **6 Gold, 2 Stärkepunkte und 4 beliebige Gegenstände**.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.





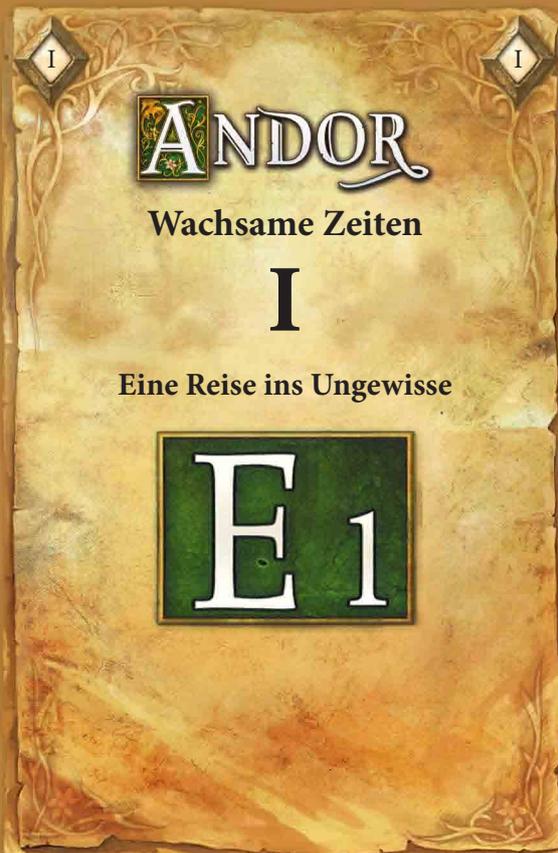
Der Befreiungsversuch blieb nicht lange unbemerkt. Die Kreaturen setzten alles daran die Helden an der Rettung der Hexe zu hindern.

Stellt einen **Wardrak** auf **Feld 69**. Dieser bewegt sich **bei Sonnenaufgang** statt in Richtung der Pfeile, **in Richtung der Hexe**. Bei jedem Schritt wählt er stets den kürzesten Weg zur aktuellen Position der Hexe. Wenn der Wardrak das Feld der Hexe erreicht bevor diese die **Taverne** (Feld 72) erreicht, wird der Erzähler sofort auf Feld "N" bewegt und die Legende ist verloren.

Sobald die Hexe in Sicherheit ist (**Feld 72**), bewegt sich der Wardrak bei Sonnenaufgang wieder entlang der Pfeile.

Viel Zeit blieb nicht, um Reka sicher zur Taverne zu bringen. Die Helden mussten sich beeilen!

Stellt einen **Gor** auf **Feld 43**, einen **Skral** auf **34** und einen **Troll** auf **31**.



Während die Helden Reka zur Hilfe eilten, machte Merrik sich auf die Suche nach einem Weg in den Wachsamem Wald. Sein Meister Melkart hatte ihm einst von Pergamenten längst vergangener Zeiten erzählt als sich das Leben im Wald noch überwiegend unter Tage abspielte. Alten Erzählungen zur Folge enthielten diese eine alte Karte. Merrik war sich sicher, sie würde die Helden in den Wald führen. Aus Angst die Pergamente könnten in die falschen Hände geraten, versteckten die Bewahrer die Schriftrollen im ganzen Land.

Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die möglichen **Aufenthaltsorte der Pergamente** und legt diese dort verdeckt ab. Für die **Felder 47 bis 63** subtrahiert ihr 17 vom erwürfelten Ergebnis:

- bei 2 Spielern 4 Aufenthaltsorte.
- bei 3 Spielern 5 Aufenthaltsorte.
- bei 4 Spielern 6 Aufenthaltsorte.

Nur Pergamente mit einer **zweistelligen Zahl** auf der Rückseite helfen den Helden, einstellige Pergamente kommen sofort aus dem Spiel. Die Pergamente werden wie alle kleinen Gegenstände auf den Ablagefeldern auf der Heldentafel abgelegt und gehandhabt. Das Fernglas und der Rabe (Fährtenleser) können verwendet werden.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte E2**. →



Für die vollständige Karte, müssen die Helden alle Teile einsammeln:

- bei 2 Spielern 2 Pergamente.
- bei 3 Spielern 3 Pergamente.
- bei 4 Spielern 4 Pergamente.

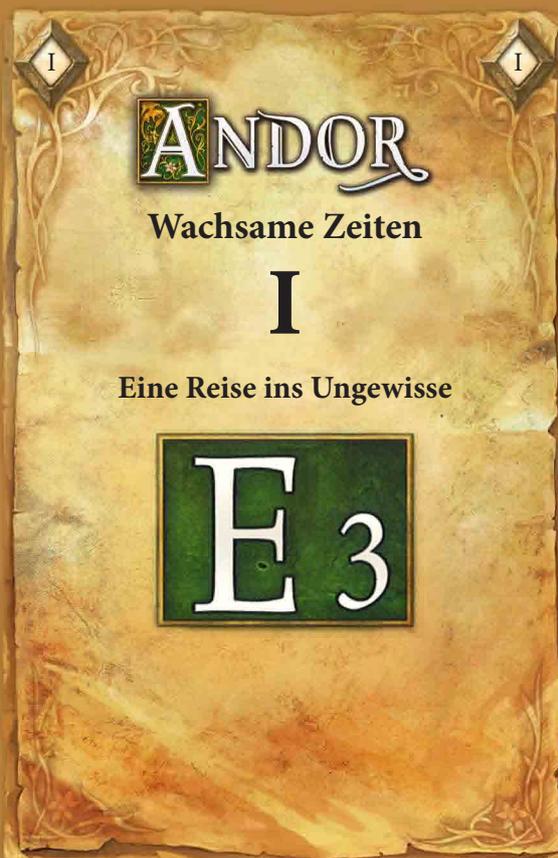
Stellt jetzt einen **Gor** auf **Feld 35**, einen **Skral** auf **72** und einen **Troll** auf **46**.

Die Pergamente waren für die Bewahrer von unschätzbarem Wert, denn neben der Karte überlieferten sie eine alte Magie. Diese ermöglichte es ihrem Besitzer im Kampf den Geist einer Kreatur zu beschwören und kontrollieren.

Beschwörung einer Kreatur

Mit einem Pergament kann ein Held nun nach dem Sieg über eine Kreatur entscheiden, ob er diese beschwören möchte. Hiefür würfelt der Held mit einem **Heldenwürfel** und einem **roten Würfel**. Den Wert des Heldenwürfels addiert er zu seinen eigenen Willenspunkten, den Wert des roten Würfels zu denen der Kreatur. **Für eine Beschwörung** benötigt der Held einen **höheren oder mindestens gleichen** Wert wie die Kreatur. Die Zahl auf dem Pergament spielt dabei keine Rolle.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte E3**. →

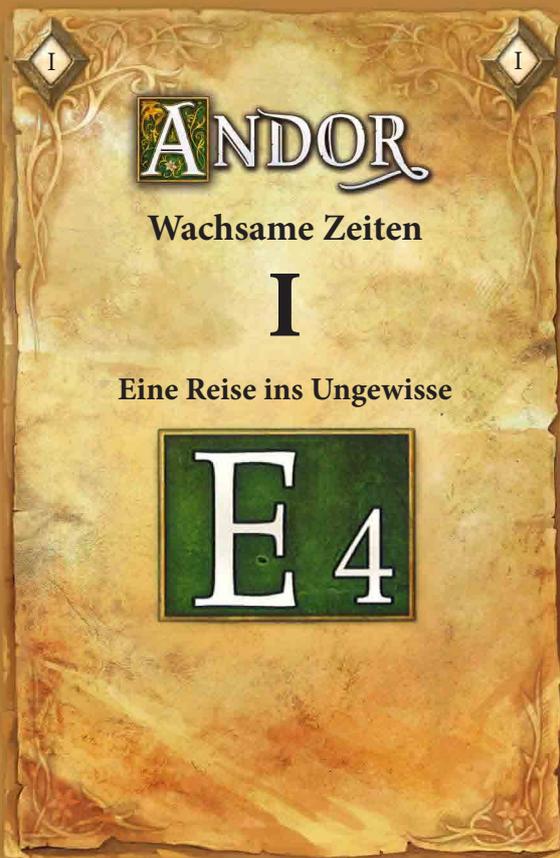


Beschworene Kreaturen bringen **keine Belohnung** und der **Erzähler wird nicht vorgerückt**. Als Zeichen der Beschwörung wird die Kreatur auf einen **Kunststoffhalter in der Farbe des Helden** gesteckt, der sie beschworen hat.

Eine beschworene Kreatur bringt im Kampf die **Hälfte ihrer ursprünglichen Stärkepunkte**. (*Gors = 1 Stärkepunkt, Skrale = 3 SP, Wardraks = 5 SP, Trolle = 7 SP*).

Hiefür muss sie auf dem gleichen Feld wie die Kreatur stehen, die angegriffen wird. Der Held, welche die Kreatur beschworen hat, kann diese für **einen Willenspunkt bis zu 4 Felder bewegen** und somit auch anderen Helden für einen Kampf zur Seite stellen, **ohne dass er am Kampf beteiligt** ist. Das kann der Held auch mehrmals machen (8 Felder für 2 Willenspunkte usw.), **auch wenn er nicht an der Reihe ist**. Er darf dabei jedoch nicht auf 0 Willenspunkte gelangen. Beschworene Kreaturen können keine Gegenstände aufnehmen oder Nebelplättchen aktivieren.

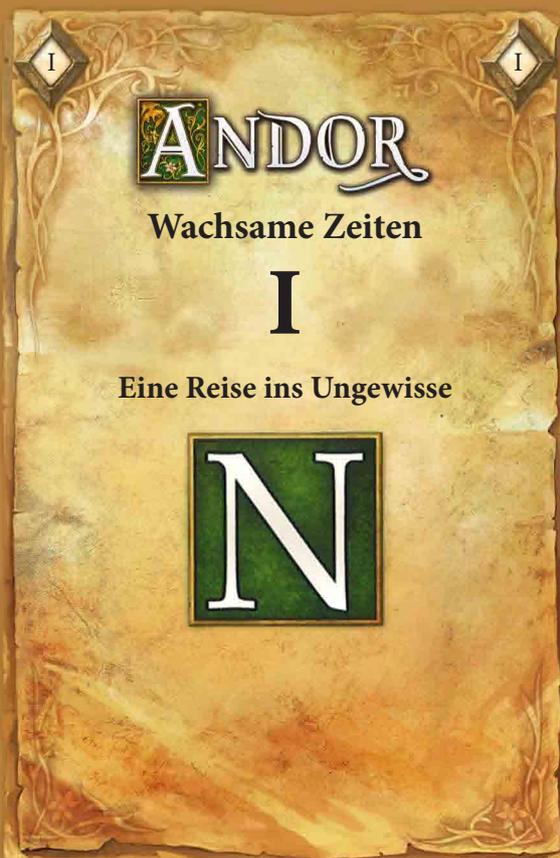
Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte E4**. →



Sollte der Held **keine Willenspunkte** mehr haben, behält er das Pergament, **verliert** aber die **beschworene Kreatur**. Diese wird wie nach einem Kampf **auf Feld 80** gestellt und **der Erzähler wird sofort vorgeückt**. Gleiches gilt, wenn der Held das Pergament ablegt oder nach einem Kampf eine neue (stärkere) Kreatur beschwört.

Ein Held kann mehrere Pergamente mit sich führen, jedoch **max. eine Kreatur gleichzeitig** beschwören.

Wenn ihr die notwendige Anzahl an Pergamenten eingesammelt habt, lest die **Legendenkarte "Der alte Tunnel"** und nehmt die übrigen Pergamente aus dem Spiel.

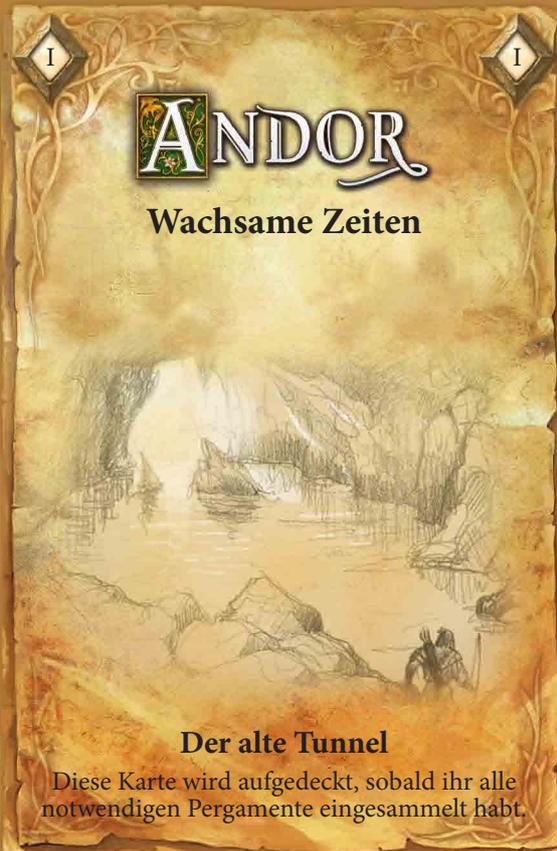
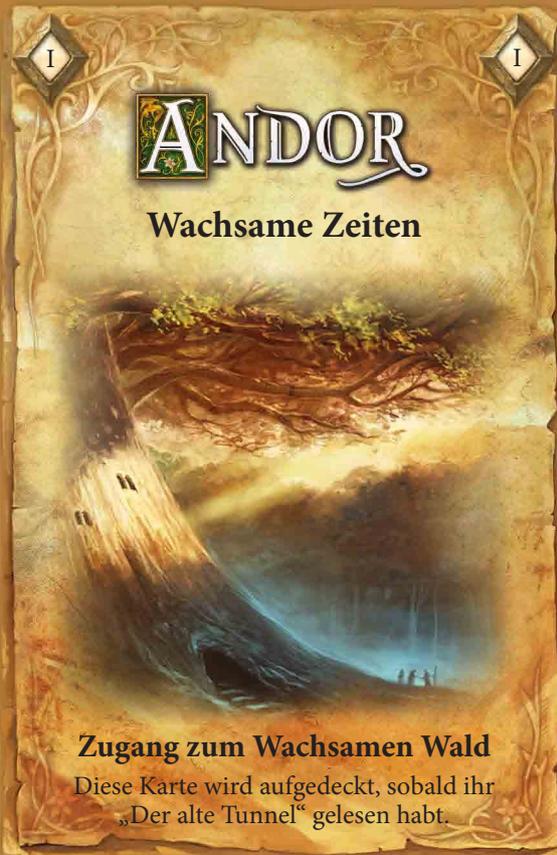


Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
 ... die Burg erfolgreich verteidigt ...
 ... die Hexe gerettet ...
 ... und der Waldtroll besiegt wurde.

Gemeinsam brachten die Helden den Waldtroll zu Fall und bewahrten damit den Wachsamem Wald vor der dunklen Bedrohung. Schon bald wurden die Brücken am Fluß wieder aufgebaut und die Bewahrer des Waldes konnten ihrem gewohnten Alltag nachgehen. Der hinterhältige Plan der Kreaturen wurde vereitelt und Friede kehrte ein, doch für wie lange?

1. Fan-Legende | Autor: **Lonas**
 „Wachsame Zeiten Teil I:
 Eine Reise ins Ungewisse“

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
 ... die Burg nicht verteidigt wurde oder ...
 ... die Hexe die Flucht missglückte oder ...
 ... die Bedrohung im Wald nicht besiegt wurde.
 Alle Bemühungen die Bedrohung ab zu wehren waren gescheitert. Viele Bewohner ließen ihr Leben. Nur wenige konnten die Flucht antreten und schon bald war der Wald in fester Hand des Bösen. Aus dem „Wachsamem“ wurde von nun an der „Verlorene Wald“.



Die Helden brachten die Pergamente zu Merrik. Nur er konnte die geheime Karte entschlüsseln. Auf ihr war ein alter unterirdischer Tunnel eingezeichnet, der den Bewahrern des Baumes der Lieder im Falle eines Angriffs früher als Fluchtweg diente.

Deckt jetzt die **Legendenkarte** „Zugang zum Wachsamem Wald“ auf und platziert diese auf dem Spielplan. Der **Tunnel (Feld 86)** verbindet nun die **Felder 12 und 49** miteinander.

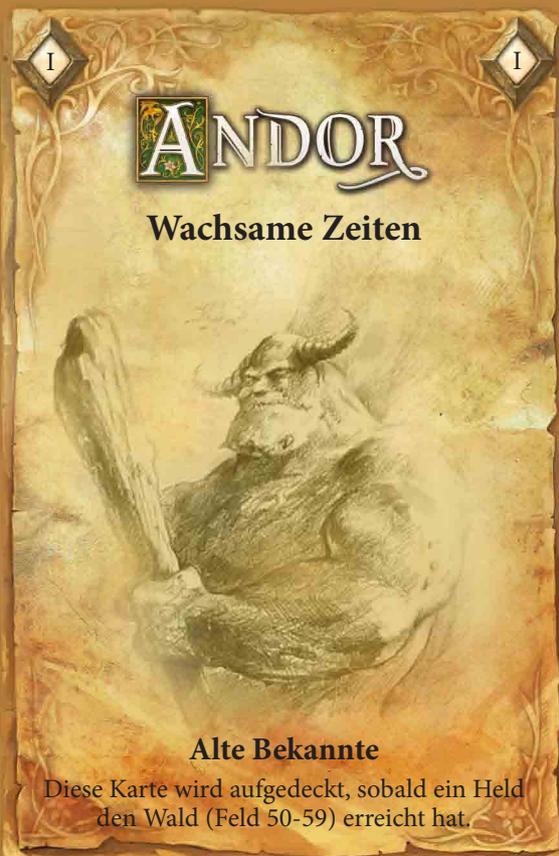
“Begeht euch nun in den Wald, aber seid wachsam. Es mehren sich die Gerüchte, dass ein Troll im Wald sein Unheil treibt.” Dies hatte nichts Gutes zu bedeuten. Seit der Schlacht am Sommerfels hatte sich kein Troll auch nur in die Nähe des Waldes gewagt. Nun also schien es, als ob sie zurück gekehrt waren.

Sobald ihr den Wald (**Feld 50-59**) betreten habt, lest die **Legendenkarte** „Alte Bekannte“.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben “N” auf der Legendenleiste erreicht und ... die Burg verteidigt wurde und ... die Hexe auf Feld 72 gerettet wurde und ... die Bedrohung im Wald besiegt wurde.

Ihr könnt die Pergamente nun ablegen, wenn ihr wollt. Beschworene Kreaturen kommen dann **auf Feld 80** und der **Erzähler wird sofort vorgerückt**.



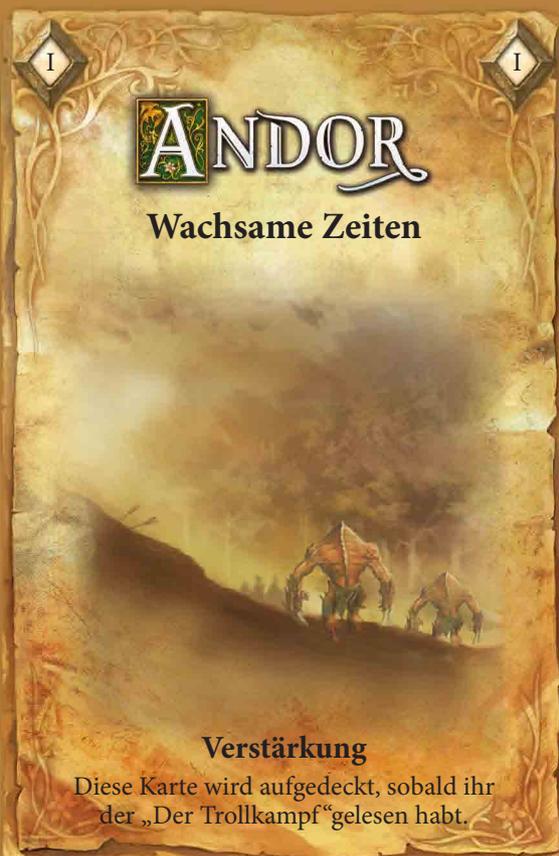
Die Helden betraten den Wald. Plötzlich stürmte eine Gestalt auf die Helden zu. Vor den Helden richtete sich ein riesiger Waldtroll auf und versperrte den Helden den Weg.

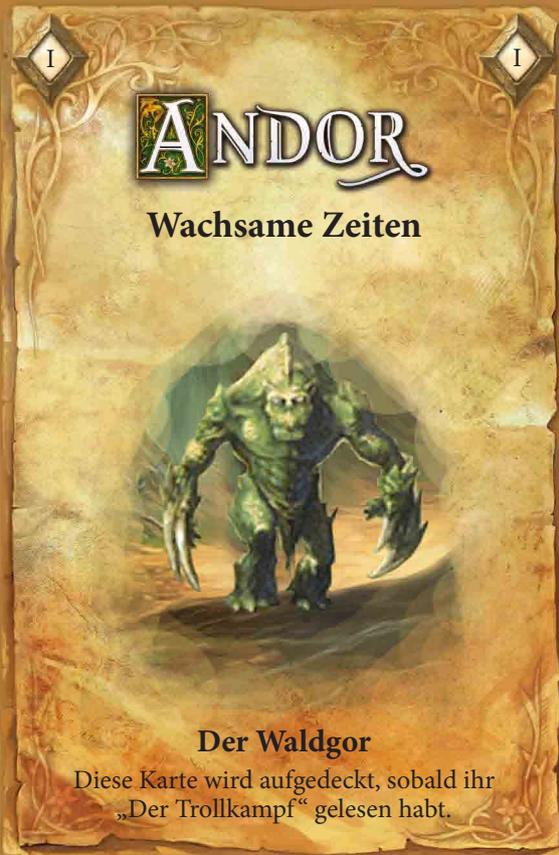
Legendenziel:
Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler "N" auf Legendenleiste erreicht und ...
... die Burg verteidigt wurde und ...
... die Hexe auf Feld 72 gerettet wurde und ...
... der Waldtroll besiegt wurde.

Der Kampf gegen den Waldtroll verläuft nach denselben Regeln wie gegen den Drachen. Als Auswirkung einer Kampfrunde wird die oberste Karte vom Stapel "Der Trollkampf" aufgedeckt. Der Waldtroll ist besiegt, wenn er keine Karte mehr hat.

Markiert die Stärkepunkte des Waldtrolls mit einem Sternchen: **bei 2 Spielern = 30 Punkte, bei 3 Spielern = 44 Punkte, bei 4 Spielern = 58 Punkte.**
Der Waldtroll hat **3 rote Würfel**. Gleiche Werte werden addiert. Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert "50" zur gewürfelten Augenzahl. Stellt den Waldtroll auf dieses Feld. Wiederholt dies nach jeder Kampfrunde, denn der Waldtroll wechselt nach jeder Kampfrunde erneut seine Position, egal ob gewonnen, verloren oder bei Gleichstand.

Hinweis: Auch für den Kampf gegen den Waldtroll gilt die Sonderregel "Kreaturen greifen an".





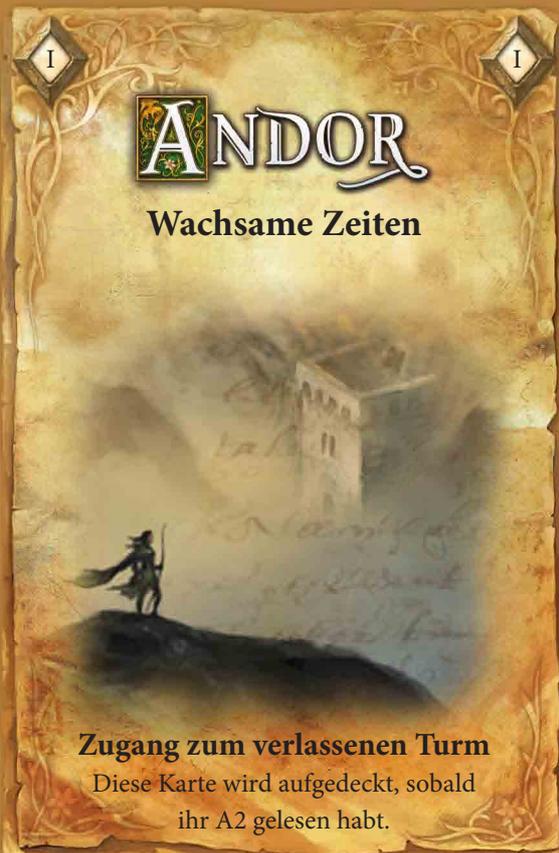
Aus dem Dickicht erhob sich ein grüner Gor.

Waldgors

Ein Waldgor hat 14 Stärke und 4 Willenspunkte. Im Gegensatz zu einem normalen Gor, haben Waldgors sich an die Gegebenheiten im Wald angepasst, was sie wesentlich stärker macht. Ein Waldgor besitzt 2 rote Würfel und bringt eine Belohnung von 2 Gold/Willenspunkten. Der Kampf funktioniert genauso wie gegen Gors. Einzige Ausnahme: Ein **besiegter Waldgor** kommt **aus dem Spiel** und der **Erzähler** wird **nicht versetzt**. Stattdessen wird eine **Ereigniskarte aufgedeckt**. Waldgors bewegen sich bei Sonnenaufgang mit den Gors entlang der Pfeile und können wie alle Kreaturen beschworen werden.

Einsetzregel: Steht auf dem Feld der Waldtroll, wird der Waldgor entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld gesetzt. Gleiches gilt, wenn der Waldtroll das Feld nach einer Kampfrunde betritt.

Deckt jetzt die **Legendenkarte "Verstärkung"** auf und platziert sie auf dem Spielplan.





I I

ANDOR

Wachsamer Zeiten

Der Trollkampf

Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Waldtroll zu erfahren.

Kampfrunde gewonnen!

Ein gezielter Schlag ließ den Troll schwanken. Er brüllte laut auf und rief nach Verstärkung.

Stellt einen Waldgor auf Feld 57 und deckt die Legendenkarte "Der Waldgor" auf, falls nicht schon geschehen.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Gleichstand: Die Heldengruppe erhält Willenspunkte: bei 2 Spielern = 4, bei 3 Spielern = 3, bei 4 Spielern = 2

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel "Der Trollkampf" gelegt.

Kampfrunde verloren!

Der Troll blieb standhaft, doch die Helden entmüdigte dies nicht.

Die Heldengruppe erhält Willenspunkte: bei 2 Spielern = 4, bei 3 Sp. = 3, bei 4 Spl. = 2

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel "Der Trollkampf" gelegt.



I I

ANDOR

Wachsamer Zeiten

Der Trollkampf

Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Waldtroll zu erfahren.

Kampfrunde gewonnen!

Ein Pfeil traf den Waldtroll in die linke Schulter. Schmerzverzehrt hielt er sich den Arm.

Stellt einen Waldgor auf Feld 55 und deckt die Legendenkarte "Der Waldgor" auf, falls nicht schon geschehen.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Gleichstand: Ein Held kann einen beliebigen Gegenstand in 2 Stärkepunkte tauschen.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel "Der Trollkampf" gelegt.

Kampfrunde verloren!

Ein Schlag mit der Keule verfehlte die Helden nur knapp.

Ein Held kann einen beliebigen Gegenstand in 2 Stärkepunkte tauschen.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel "Der Trollkampf" gelegt.



I I

ANDOR

Wachsame Zeiten

Der Trollkampf

Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Waldtroll zu erfahren.

Kampfrunde gewonnen!

Der Waldtroll stampfte vor Wut auf den Boden, so dass einige Bäume zusammenstürzten.

Ein Held verliert 4 Willenspunkte oder die Heldengruppe verliert 6 Willenspunkte.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Gleichstand: Die Heldengruppe verliert einen Gegenstand oder 2 Stärkepunkte.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartensapel "Der Trollkampf" gelegt.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartensapel "Der Trollkampf" gelegt.

Ein Held verliert 2 Stärkepunkte.

Mit seinen riesigen Pranken hielt der Troll die Helden immer wieder auf Abstand und bot wenig Angriffsfläche.

Kampfrunde verloren!



I I

ANDOR

Wachsame Zeiten

Der Trollkampf

Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Waldtroll zu erfahren.

Kampfrunde gewonnen!

Der Troll schleuderte einen riesigen Gesteinsbrocken auf die Helden, die zur Seite sprangen.

Bis zu zwei halbe Schilde werden auf die volle Seite gedreht.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Gleichstand: Die Heldengruppe verliert einen Gegenstand oder einen Stärkepunkt.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartensapel "Der Trollkampf" gelegt.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartensapel "Der Trollkampf" gelegt.

Die Heldengruppe verliert 2 Stärkepunkte.

"Mut habt ihr zweifelsfrei, aber das wird euch nicht viel nutzen!" Erwiderte der Troll den Angriffen der Helden.

Kampfrunde verloren!





Wachsame Zeiten



Flucht aus dem verlassenen Turm
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held Feld 83 erreicht hat.

Merrick hatte den Helden den richtigen Weg gezeigt und so konnten diese unbemerkt in den Turm gelangen. Die Tage in Gefangenschaft hatten der Hexe einiges abverlangt. Reka war sichtlich geschwächt. Sie benötigte die Hilfe der Helden, um die Taverne sicher und unbeschadet zu erreichen.

Ein Held muss die **Hexe zur Taverne (Feld 72) eskotieren**. Die Figur der Hexe bewegt sich bei jedem Schritt mit der Heldenfigur mit. Das kostet den Helden **pro Feld eine zusätzliche Stunde** auf der Zeitleiste. Stehen mehrere Helden auf dem Feld der Hexe, kann die Eskorte auch an einen anderen Helden übergeben werden, jedoch nicht im Vorbeigehen. Während der Eskorte und später auf Feld 72 kann bei der Hexe gegen Gold der Trank gekauft werden (ebenfalls nicht im Vorbeigehen). Betritt der Held mit der Hexe ein **Feld mit einer Kreatur** oder **passiert ein Feld mit einer Kreatur**, wird der Erzähler sofort auf Feld "N" bewegt und die Legende ist verloren.

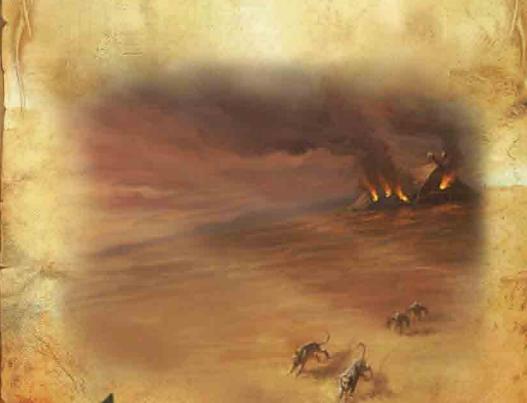
Der Held, welche die Hexe aus dem Turm befreit hat, dreht nun den **Edelstein** um und nimmt ihn in seinen Besitz. Mit ihm können wie gewohnt Gegenstände und Stärkepunkte gekauft werden.

Die Gruppe erhält einen **Trank der Hexe** und einen **Trinkschlauch**.





Wachsame Zeiten



Zorn aus dem Wald
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Plötzlich ertönte ein ohrenbetäubendes Gebrüll aus dem Wald, welches die Erde erzittern ließ und die Kreaturen mit Zorn erfüllte. Wutentbrannt stellten sie sich den Helden in den Weg.

Kreaturen greifen an

Ab jetzt können auch Kreaturen einen Kampf auslösen. Sobald ein Held ein Feld mit einer Kreatur betritt, muss er seine Bewegung dort beenden und der nächste Held ist an der Reihe. Sobald der Held wieder an der Reihe ist, kommt es zum Kampf gegen die Kreatur, es sei denn, der Held hat beim Betreten des Feldes seinen Tag beendet. Das gilt auch, wenn eine Kreatur nach Sonnenaufgang ein Feld betritt, auf dem ein Held steht. Der Held kann nach der ersten Kampfrunde den Kampf wie gewohnt abbrechen. Solange er jedoch mit der Kreatur auf einem Feld steht, löst diese bei jedem neuen Zug des Helden einen Kampf aus. Gemeinsam kämpfen ist nach wie vor erlaubt.

Die Erde bebte und löste einen Erdbeben im grauen Gebirge aus.

Deckt jetzt die **Geröllplättchen** auf **Feld 61** und **63** auf. Die Geröllplättchen können nur mit Hilfe einer beschworenen Kreatur beseitigt werden. Dafür muss diese beim Entfernen der Geröllplättchen beteiligt sein. Es gelten die gleichen Regeln wie sonst auch (siehe Begleitheft „Das Geröll“).



I

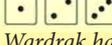
ANDOR

Wachsame Zeiten

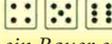


In höchster Not
 Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Lest anschließend die Auswirkung vor:

 *Hilferufe ertönten vom Waldrand. Ein Wardrak hatte sich aus dem Gebirge geschlichen und lauerte den Bewohnern der Hütte auf.*

Legt jetzt **zwei Bauernpättchen** und verdeckt **einen Edelsteine** auf Feld 40 und stellt einen **Wardrak** darauf. Der Wardrak bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

 *Auf dem Weg durch Andor kam den Helden ein Bauer entgegen, welcher völlig erschöpft von einem Trollangriff im südlichen Wald berichtete.*

Legt jetzt **zwei Bauernplättchen** und verdeckt **einen Edelsteine** auf Feld 24 und stellt einen **Troll** darauf. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Um die Bauern zu retten und den Edelstein zu bekommen, muss die Kreatur besiegt werden. Zieht eine weitere Kreatur auf das Feld, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang der Pfeile auf das angrenzende Feld weitergesetzt. Legt nun ein **rotes X 2 Felder** weiter auf der Legendenseite. Wenn der Erzähler das rote X erreicht bevor die Helden die Kreatur besiegt haben, kommen die Bauernplättchen und Edelsteine aus dem Spiel. Die Kreatur bewegt sich dann bei Sonnenaufgang wie gewohnt in Richtung der Pfeile. Ihr entscheidet selbst, ob ihr den Bauern zu Hilfe eilt. Die Bauern können wie sonst auch in die Burg gebracht werden.

Kreaturen-Erweiterung

Anleitung:

1. Kreaturen-Erweiterungen ausschneiden.
2. Einen Troll und zwei Gors mit der Kreaturen-Erweiterung ummanteln.
3. Rückseite der Erweiterung mit Klebestift auf dem grauen Streifen fixieren.
4. Kreaturen-Erweiterung auf roten Kunststoffhalter stecken.



Waldtroll



Waldgor



Zusätzliche Erläuterungen

Im Folgenden werden neue Spielelemente und Aktionen zum besseren Verständnis näher beschrieben.

Hinweis: Um nicht zu viel vorwegzunehmen, empfiehlt sich die Erläuterungen erst zu lesen, wenn ihr im Spiel die entsprechende Legendenkarte aufgedeckt habt.

Kreaturen greifen an

Von nun an lösen auch Kreaturen einen Kampf aus. Sobald ein Held ein Feld mit einer Kreatur betritt, muss er seine Bewegung dort beenden (Nebelplättchen werden ausgelöst und Gegenstände können aufgenommen werden). Der Held kann nun entscheiden, ob er seinen Tag beendet oder fortführt. Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Held an der Reihe. Entscheidet sich der Held seinen Tag fort zu führen, kommt es im nächsten Zug des Helden direkt zum Kampf. Dieser verläuft nach den selben Regeln wie sonst auch (siehe Begleitheit Aktion „Kämpfen“). Der Held kann den Kampf nach der ersten Kampfrunde abbrechen. Solange er jedoch mit einer Kreatur auf einem Feld steht, kommt es bei jedem Zug des Helden erneut zum Kampf. Das gilt auch dann, wenn eine Kreatur nach Sonnenaufgang ein Feld erreicht, auf dem ein Held steht, oder durch eine Legendenkarte neu ins Spiel gebracht wird. Andere Helden können dem Helden vor seinem nächsten Zug zur Hilfe kommen, um gemeinsam zu kämpfen.

Beispiele für einen Kampf durch eine Kreatur:

1. Der Krieger betritt ein Feld, auf dem ein Skral steht. Er muss seinen Zug dort beenden. Danach sind im Uhrzeigersinn zuerst der Bogenschütze und dann der Zauberer an der Reihe. Der Zauberer beendet seinen Zug auf dem Feld mit dem Skral, der Bogenschütze auf einem angrenzenden Feld. Der Krieger ist erneut am Zug und wird durch die Kreatur zum Kampf gezwungen (er darf nicht die Aktion „Laufen“ ausführen). Alle drei Helden kämpfen gemeinsam, brechen den Kampf aber nach der ersten Kampfrunde ab. Danach ist der Bogenschütze wieder am Zug. Dieser kann frei wählen zwischen „Kämpfen“ und „Laufen“. Er wählt „Laufen“ und beendet seinen Zug auf einem anderen Feld. Der Zauberer ist an der Reihe. Es kommt erneut zum Kampf gegen den Skral, da er sich nach wie vor auf dem selben Feld wie der Skral befindet. Er kann alleine oder gemeinsam mit dem Krieger kämpfen.
2. Nach dem Sonnenaufgang betritt ein Gor das Feld mit dem Zauberer. Dieser beginnt den neuen Tag und wird durch den Gor sofort zum Kampf

gezwungen. Die anderen Helden stehen weder auf dem gleichen noch einem angrenzenden Feld. Der Zauberer muss alleine gegen den Gor kämpfen. Er bricht den Kampf nach der ersten Kampfrunde ab. Bis zu seinem nächsten Zug können die anderen Helden ihm zur Hilfe eilen, um gemeinsam zu kämpfen.

Pergamente längst vergessener Zeiten

Die Pergamente werden wie alle kleinen Gegenstände auf den Ablagefeldern der Heldentafel abgelegt und können auch mit dem Falken getauscht werden. Mit einem Pergament kann ein Held nach dem Sieg über eine Kreatur entscheiden, ob er diese beschwören möchte. Ein Held kann mehrere Pergamente mit sich führen, jedoch max. eine Kreatur gleichzeitig beschwören.

Beschwörung einer Kreatur

Eine Kreatur muss besiegt sein (0 Willenspunkte), um beschworen werden zu können. Für eine Beschwörung würfelt der Held mit einem Heldenwürfel und einem roten Würfel. Den Wert des Heldenwürfels addiert er zu seinen eigenen Willenspunkten, den Wert des roten Würfels zu denen der Kreatur.

Für eine Beschwörung benötigt der Held einen höheren oder mindestens gleichen Wert wie die Kreatur. Die Zahl auf dem Pergament spielt dabei keine Rolle. Als Zeichen der Beschwörung wird die Kreatur auf einen Kunststoffhalter in der Farbe des Helden gesetzt, der sie beschworen hat. Wenn mehrere Helden am Kampf beteiligt, kann jeder Held mit einem Pergament die Kreatur beschwören. Eine Kreatur kann nur von einem Held beschworen werden.

Eine beschworene Kreatur bringt keine Belohnung und der Erzähler wird nicht vorgerückt. Missglückt die Beschwörung, wird die Kreatur wie sonst auch auf Feld 80 gestellt, der Erzähler versetzt und die Belohnung verteilt.

Beispiel einer erfolgreichen Beschwörung:

Der Zauberer (10 Willenspunkte) und der Zwerg (12 Willenspunkte) besiegen einen Troll. Da der Zauberer ein Pergament besitzt, kann er den Troll beschwören. Er würfelt mit dem Heldenwürfel eine 5 und mit dem roten Würfel eine 2.

Die Ergebnisse werden wie folgt addiert:

- Zauberer: 10 Willenspunkte + 5 = 15
- Troll: 12 Willenspunkte + 2 = 14

Zusätzliche Erläuterungen

Die Beschwörung war erfolgreich, da der Wert des Zauberers höher ist als der des Trolls. Der Troll wird auf einen lilafarbenen Kunststoffhalter gesteckt.

Mit einer beschworenen Kreatur kämpfen

Eine beschworene Kreatur bringt im Kampf die Hälfte ihrer ursprünglichen Stärkepunkte:

- Gors = 1 Stärkepunkt
- Skrale = 3 Stärkepunkte
- Wardraks = 5 Stärkepunkte
- Trolle = 7 Stärkepunkte.

Um die Stärkepunkte angerechnet zu bekommen, muss die beschworene Kreatur im Kampf auf demselben Feld wie die Kreatur stehen, die angegriffen wird. Es können mehrere beschworene Kreaturen an einem Kampf beteiligt sein. Die beschworene Kreatur kann auch ohne den Helden, der sie beschworen hat, an dem Kampf teilnehmen.

Eine beschworene Kreatur bewegen

Eine beschworene Kreatur kann von dem Helden, der sie beschworen hat, für einen Willenspunkt bis zu 4 Felder bewegt werden. Das kann der Held auch mehrmals machen (8 Felder für 2 Willenspunkte usw.). Er darf dabei jedoch nicht auf 0 Willenspunkte gelangen. Die Aktion „Beschworene Kreatur bewegen“ kann auch dann ausgeführt werden, wenn der Held nicht an der Reihe ist. Somit kann der Held seine Kreatur anderen Helden im Kampf zur Seite stellen, ohne daran beteiligt zu sein.

Beschworene Kreaturen können keine Gegenstände aufnehmen oder Nebelplättchen aktivieren.

Beispiel für den Einsatz einer beschw. Kreatur:

Der Zwerg und Krieger stehen gemeinsam mit einem Skral auf Feld 64. Der Zauberer steht auf Feld 39, sein beschworener Troll auf Feld 43. Der Zwerg ist an der Reihe und ruft den Kampf aus. Bevor der Zwerg und Krieger angreifen, stellt der Zauberer seinen Troll für einen Willenspunkt ebenfalls auf Feld 64. Der beschworene Troll bringt dem Zwerg und Krieger im Kampf gegen den Skral 7 zusätzliche Stärkepunkte.

Verlust einer beschworenen Kreatur

Wenn ein Held seine beschworene Kreatur abgeben muss, wird diese wie nach einem gewonnen Kampf auf Feld 80 gestellt und der Erzähler wird sofort vorgerückt. Eine Belohnung gibt es nicht.

Ein Held muss seine beschworene Kreatur abgeben, wenn er ...

- ... durch einen Kampf oder Ereigniskarte keine Willenspunkte mehr hat (das Pergament bleibt in seinem Besitz).
- ... nach einem gewonnen Kampf eine neue Kreatur beschwört.
- ... das Pergament ablegt oder an einen anderen Held übergibt.

Der Trollkampf

Der Kampf gegen den Waldtroll verläuft nach denselben Regeln wie gegen den Drachen. Als Auswirkung einer Kampfrunde wird die oberste Karte vom Stapel „Der Trollkampf“ aufgedeckt. Der Waldtroll ist besiegt, wenn er keine Karte mehr hat.

Der Waldtroll ändert seine Position nach jeder Kampfrunde, egal ob gewonnen, verloren oder bei Gleichstand. Ein Held würfelt zu Beginn des Kampfes und nach jeder Kampfrunde mit einem Heldenwürfel und addiert „50“ zur gewürfelten Augenzahl, um die Position des Waldtrolls zu ermitteln. Entspricht das Ergebnis dem aktuellen Feld, bleibt der Troll stehen.

Für den Waldtroll und später die Waldgors gilt ebenfalls die Sonderregel „Kreaturen greifen an“, d.h. sie lösen einen Kampf aus, wenn sie mit einem Held auf einem Feld stehen.



Beispiel für einen Trollkampf:

Der Krieger steht auf Feld 52, der Zwerg mit einem Bogen auf Feld 50 und der Bogenschütze auf Feld 55. Nach einer gewonnenen Kampfrunde wird der Waldtroll auf Feld 52 gesetzt und zusätzlich ein Waldgor auf Feld 55. Als nächstes ist der Bogenschütze an der Reihe. Entgegen der normalen Regel darf er nicht den Kampf gegen den Waldtroll ausrufen, sondern muss gegen den Waldgor kämpfen, der ihn angreift.



Habt ihr Anregungen, Lob oder Kritik?
Dann freue ich mich über eure Nachricht.
(User: **Lonas**)