



Führt zunächst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste „Graues Gebirge“** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die **Figuren „Der alte Weise“ (Koraph) und Dheram (Krahdar aus dem Sternenschild)**
- eine der beiden **Karten „Der alte Weise“** und die **Karte „Brücke gefestigt“**
- verdeckt und gemischt: die **8 Bewegungsplättchen**

Weitere Vorbereitungen:

- Nehmt das **Nebelplättchen**, das das Sternkraut zeigt aus dem Spiel. Lasst dafür das Feld 228 frei.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **c, g und n**.
- Legt die **Holzbrücke** als Feld **206** zwischen die Felder 205 und 207.
- Stellt das **Lager** auf das Feld **201**.
- Deckt jetzt eines der verdeckten **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Held stellt seine Figur auf Feld 201 und legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2.





Ermittelt jetzt die Positionen der restlichen Helden, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und je eines der verdeckten Heldenwappen auf das Feld mit entsprechendem Symbol legt. Es können auch mehrere Helden auf einem Feld beginnen.

Würfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel, um die Felder zu ermitteln, auf die je eine **alte Waffe** verdeckt gelegt wird. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle der Feldzahl an und der Heldenwürfel die 1er-Stelle. Anschließend müsst ihr noch 200 addieren. Erwürfelt in dieser Legende auf die gleiche Weise die Position von **1 Sternkraut**. Legt das Sternkraut mit der ungepflückten Seite nach oben auf dieses Feld.

Die Brücke war zwar fertig, doch sie war morsch und nicht stabil genug, um die Last des Trosses der Andori zu halten. Die Helden waren in die Wälder gezogen, um nach Holz zur Festigung der Brücke zu suchen.

Aufgabe 1:

Die Helden müssen, je nach Spielerzahl, Holz auf Feld 206 ablegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ erreicht:

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3. →



bei 2 Spielern: Holz im Wert von 4

bei 3 Spielern: Holz im Wert von 6

bei 4 Spielern: Holz im Wert von 8

Lest, sobald ihr das geschafft habt, die **Karte „Brücke gefestigt“** vor.

Legt Holzstämme mit dem Wert 4 auf die Felder **220 und 246**. Erwürfelt die Position der beiden Holzstämme mit dem Wert 2, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und den Stamm auf das Feld mit dem entsprechenden Würfelsymbol legt.

Fernes Brüllen ertönte. Gleich einem Riesen erhob sich eine Gestalt aus einer Höhle westlich der alten Zwergenstraße.

Stellt jetzt die **Figur „Dheram“** auf das Feld **249**.

Keiner der Helden konnte sich erinnern, je etwas Vergleichbares gesehen zu haben. Jorn, einer der Agren, erzählte den Helden, dass ein alter Weiser in jener Höhle lebte und vielleicht etwas über die Gestalt wusste. Doch er war nicht für seine Gastfreundlichkeit bekannt. Die Helden mussten ihm ein kleines Geschenk machen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **a4**.





Aufgabe 2:

Die Helden müssen, ehe der Erzähler den Buchstaben „g“ erreicht, 2x Apfelnüsse auf Feld 249 ablegen.

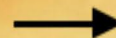
Stülpt jetzt den **Markierungsring** über den Erzähler. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler auf der Legendenleiste weiterbewegt, bewegt sich auch Dheram, und zwar auf ein angrenzendes Feld, auf dem ein Plättchen (Nebelplättchen, Quellen, Höhlen) liegt oder lag, auf dem Dheram noch nicht stand. Sollten mehrere Felder in Frage kommen, bewegt sich Dheram auf das Feld mit der **niedrigsten** Feldzahl. Dheram benutzt Sprungfelder.

Beispiel: Bei der nächsten Erzählerbewegung bewegt sich Dheram auf Feld 250, danach auf Feld 251, danach auf Feld 254 usw.

Doch trotz der riesigen Gestalt wagten sich immer noch Kreaturen aus ihren Löchern.

Stellt jetzt **Wargors** auf die Felder **245 und 258**, **Bergskrale** auf **223 und 237**. Erwürfelt außerdem die Position von 3 Bergskralen, indem ihr mit einem großen grauen Würfel würfelt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a5.





Stellt außerdem **Trolle** auf die Felder **244** und **257**.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Zusätzlich wird **1 Stärkepunkt** auf die Gruppe verteilt.

Die Heldengruppe erhält außerdem das **Fernrohr**, den **Sturmschild** und den **Feuerschild**.

Und so brachen die Helden in ein neues Abenteuer auf.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, beginnt.



Dheram erreichte eine Quelle.

Ab jetzt gilt:

Bei jedem Sonnenaufgang wird nur eine Quelle aufgefrischt. Sollten mehrere Quellen auf der benutzten Seite liegen, wird nur die auf der **höchsten** Feldzahl aufgefrischt. Legt zur Erinnerung ein Sternchen über das Quellensymbol.

Weitere Kreaturen tauchten auf und machten sich auf den Weg in Richtung Lager.

Stellt jetzt einen **Bergskral** auf das Feld **208** und einen **Troll** auf das Feld **231**.



Die Legende ist sofort verloren, wenn jetzt nicht 2x Apfelnüsse auf Feld 249 liegen.

Deckt jetzt eines der Heldenwappen auf. Der so ermittelte Held wird jetzt auf Feld 249 versetzt. Lest jetzt weiter auf der **Karte „Der alte Weise“**.

Dheram hatte eine Höhle erreicht und suchte nach seinen Nachfahren. Als sie seinen Ruf hörten, machten sich die Skelette auf den Weg zu ihm.

Legt jetzt die **Bewegungsplättchen** als verdeckten Stapel auf die 4. Stunde der Tagesleiste.

In dieser Legende bewegen sich die Skelette nicht in Richtung der Helden, sondern immer in Richtung Dherams. Haben sie ihn erreicht, werden sie mit ihm mitbewegt und zählen im Kampf für ihn 2 Stärkekpunkte zusätzlich. Skelette können ganz normal besiegt oder überwunden werden, greift man sie einzeln an, haben sie wie normalerweise 3 Stärkekpunkte.

Ermittelt die Position von 3 Skeletten, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel würfelt und ein Skelett auf das Feld mit entsprechendem Würfelsymbol stellt. Stellt außerdem je ein Skelett auf die Buchstaben „i“ und „l“. Erreicht der Erzähler einen dieser Buchstaben, wird die Position des Skelettes ebenfalls mit einem roten Würfel bestimmt.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Das erste Skelett



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn der Erzähler den Buchstaben „n“ erreicht hat und...

... das Lager verteidigt wurde und...

... die Brücke gefestigt wurde und...

...Dheram besiegt wurde.

Auf den Sieg über Dheram folgte ein kleines Fest im Lager der Andori. Alle waren froh, dass dieses Übel aus der Welt geschafft war. Der alte Weise war nach dem Tod Dherams verstorben, aber er war glücklich gewesen, denn er hatte seine Aufgabe erfüllt. Die Helden hatten ihn in seiner Höhle begraben und machten sich nun mit den Andori bereit, mit dem Tross loszuziehen.

Legendenautor: **Koraph**

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn der Erzähler den Buchstaben „n“ erreicht hat und...
...das Lager nicht verteidigt wurde oder...
...die Brücke nicht gefestigt wurde oder...
...Dheram nicht besiegt wurde.
Tipp: Sammelt so schnell wie möglich Holz, um die Brücke zu festigen und versucht, Kreaturen durch Edelsteine vom Lager fernzuhalten.



Im düsteren Licht der Höhle erkannte der Held einen alten Mann. Er war in Lumpen gekleidet und beugte sich gierig über die Apfelnüsse, die der Held ihm gebracht hatte. „Nur zu“, meinte der Held. Als er den Alten näher betrachtete, fiel ihm auf, dass dieser müde und traurig schien. Auf Nachfrage meinte der Alte: „Einst hat Nomion es geschafft, die Untoten zu erschaffen. Dharem war der erste von ihnen. Er ist gewissermaßen das erste und älteste Skelett. Meinem Urgroßvater kam einst nach der Flucht Brandurs die Aufgabe zu, über das Monster zu wachen, das er und seine Männer damals besiegten. Diese Aufgabe wurde an meinen Großvater weitergegeben, an meinen Vater und schließlich auch an mich. Doch ich habe versagt. Ich habe ihn entkommen lassen. Aber ich werde euch helfen, ihm ein für allemal Einhalt zu gebieten, wenn ihr das vorhabt.

Stellt jetzt die Figur „**Alter Weiser**“ auf das Feld **249**.

Der Held, der auf Feld 249 steht, kann fortan die Aktion „Alter Weiser bewegen“ durchführen. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann er den alten weisen bis zu 4 Felder weit bewegen.

Steht der Held beim Kampf auf demselben Feld wie der Alte Weise, darf er mit dem **großen grauen Würfel** anstatt seiner eigenen würfeln. Das geht auch gegen Endgegner.

Kampfwerte Dharems:

Dharem hat 9 Willenspunkte und bei 2 Spielern **14**, bei 3 Spielern **20** und bei 4 Spielern **26 Stärkekpunkte**.

Er würfelt mit zwei großen grauen Würfeln.

Die Helden müssen Dharem besiegen, ehe der Erzähler den

Buchstaben „**n**“ erreicht. Sobald er besiegt ist, wird der Erzähler auf „**n**“ gesetzt.



Im düsteren Licht der Höhle erkannte der Held einen alten Mann. Er war in Lumpen gekleidet und beugte sich gierig über die Apfelnüsse, die der Held ihm gebracht hatte. „Nur zu“, meinte der Held. Als er den Alten näher betrachtete, fiel ihm auf, dass dieser müde und traurig schien. Auf Nachfrage meinte der Alte: „Einst hat Nomion es geschafft, die Untoten zu erschaffen. Dharem war der erste von ihnen. Er ist gewissermaßen das erste und älteste Skelett. Meinem Urgroßvater kam einst nach der Flucht Brandurs die Aufgabe zu, über das Monster zu wachen, das er und seine Männer damals besiegten. Diese Aufgabe wurde an meinen Großvater weitergegeben, an meinen Vater und schließlich auch an mich. Doch ich habe versagt. Ich habe ihn entkommen lassen. Aber ich werde euch helfen, ihm ein für allemal Einhalt zu gebieten, wenn ihr das vorhabt.

Stellt jetzt die Figur „**Alter Weiser**“ auf das Feld **249**.

Der Held, der auf Feld 249 steht, kann fortan die Aktion „Alter Weiser bewegen“ durchführen. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann er den alten weisen bis zu 4 Felder weit bewegen.

Steht der Alte Weise beim Kampf auf dem Feld eines Helden, hat dieser im Kampf **2 Stärkekpunkte zusätzlich**. Das können auch mehrere Helden sein. Das ist auch im Kampf gegen Dharem möglich.

Kampfwerte Dharems:

Dharem hat 9 Willenspunkte und bei 2 Spielern **14**, bei 3 Spielern **20** und bei 4 Spielern **26 Stärkekpunkte**.

Er würfelt mit zwei großen grauen Würfeln.

Die Helden müssen Dharem besiegen, ehe der Erzähler den Buchstaben „n“ erreicht. Sobald er besiegt ist, wird der Erzähler auf „n“ gesetzt.



Stolz betrachteten die Helden die gefestigte Brücke. Nun konnte der Tross der Andori endlich die Schlucht überqueren und in das Land der Sklavenschinder weiterreisen.

Jeder Held erhält jetzt 1 Stärkepunkt.

Auch die Agren waren glücklich über die neue Brücke und machten den Helden aus Dankbarkeit ein Geschenk.

Einer der Helden erhält einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe).

Das Sternkraut wuchs wieder.

Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position der noch übrigen Sternkrautplättchen, indem ihr das Sternkraut mit der ungepflückten Seite nach oben auf das Feld mit entsprechendem Würfelsymbol legt. Sollte kein Sternkraut mehr übrig sein, passiert nichts.