

DER FÜRST VON CAVERN



Für diese Legende benötigt ihr das Grundspiel, die Erweiterungen **Der Sternenschild** und **die letzte Hoffnung** sowie den Zusatzhelden **Orfen, der Wolskrieger**.



Außerdem benötigt ihr 2 Figuren **Greime** und die Figur **Mart** sowie das Feld **Fürstlicher Sonnenaufgang**. Diese findet ihr auf der letzten Seite des PDFs.

Diese Legende wurde speziell für die Helden **Kram** und **Orfen** entworfen, kann jedoch mit mehr Helden und auch als Solo-Legende Gespielt werden.

Was bisher geschah:

Wie aus dem nichts war Cavern, das Reich der Schildzwerge, von Kreaturen überfallen worden. Mit aller Macht wehrten die Zwerge die Bedrohung ab, doch ließen die Kreaturen von dem einst mächtigem Reich nicht viel stehen. Ein großer Teil der Zwerge blieb für immer auf dem Schlachtfeld. So erlag auch der Herr über Cavern, Fürst Hallgard, seinen Wunden und ernannte Kram, einen Schildzwerg aus den Tiefmienen, zu seinem Nachfolger. Eine Entscheidung, die viele Zwerge nicht nachvollziehen konnten. In den folgenden Monaten versuchte Fürst Kram sein Reich neu zu errichten, doch stellte sich das als keine einfache Aufgabe heraus, da er immer noch von vielen Zwergen nicht anerkannt wurde. Des Häufigeren verweigerten Zwerge seinen Befehlen und so kam er nur sehr langsam voran die Schäden, Hinterlassenschaften der großen Schlacht, zu beheben. Eine Tatsache, welche seine Gegner versuchten gegen ihn zu richten. So beschloss der Fürst in seiner Ratlosigkeit die Hilfe eines alten Freundes zu suchen, um an Anerkennung zu gelangen - eines Eremiten, der als einer der einzigen Helden in Andor verblieben war.



VON FUSSSSOHLE



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Fürst von Cavern

A1

Diese Legende besteht aus 24 Karten:
A1, A2, A3, A4, 2 x A5, A6, G, H1, 2 x H2, M1,
M2, N, Wiedersehen 1, Wiedersehen 2, Die
Bedenken des Hauptmanns 1, Die Bedenken des
Hauptmanns 2, 2 x Die Furcht der Bewahrer,
Krams Anerkennung, Radan und 2 x Greimkampf.

Diese Legende spielt auf der Spielplanrückseite des Grundspiels. **Wichtig:** In dieser Legende **muss** ein Spieler den Helden **Kram** und ein Spieler den Helden **Orfen** spielen.

Befolgt die Anweisungen der Checkliste mit folgenden Abweichungen:

In dieser Legende werden **keine Nebelplättchen** sowie **Ereigniskarten** benötigt, außer die Ereigniskarten „**Geheimer See**“, die auf das Ablagefeld neben dem Geheimen See gelegt werden. Die Helden Kram und Orfen erhalten Zeitsteine unterschiedlicher Farben.

- Legt **Sternchen** auf **H, M und N** der Legendenleiste. Wenn ihr den leichten Schwierigkeitsgrad spielen wollt, legt auch ein Sternchen auf **G**.
- Legt die Karten, die nicht euer Spieleranzahl entsprechen zurück in die Schachtel.
- Würfelt mit einem Heldenwürfel und legt die Karte „**Die Bedenken des Hauptmanns 1**“ an den Buchstaben mit dem entsprechenden Würfelaugen.

Langsam schritt Radan, der Hauptmann, über den immer noch zerstörten tiefen Markt. Er war immer ein loyaler Zwerg gewesen, doch konnte er nicht jede Entscheidung mittragen. Er wusste schließlich was das Beste für Cavern war.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Fürst von Cavern

A2

In Gedanken verloren, setzte sich der Zwerg Mart erschöpft auf die Treppe. Er hatte die Diskussionen der letzten Tage satt. Cavern hatte andere Probleme als einen Fürsten aus den Tiefmienen. Ein Schrei, welcher so schrill und furchteinflößend war, dass er Mart wünschen ließ taub zu sein, riss ihn aus seinen Gedanken.

Nicht weit entfernt, im Thronsaal, saß Kram, der Fürst der Schildzwerge und Heer über Cavern, alleine auf seinem Thron. Noch nie zuvor in seinem Leben hatte er sich so einsam gefühlt. Hatte er darum gebeten Fürst zu sein? War er eigentlich dafür geeignet über das Schicksaal so vieler Zwerge zu entscheiden?

Weit außerhalb der düsteren Mienen, im Wachsamem Wald, befand sich Orfen, der Wolfskrieger auf dem Weg zu einem alten Freund. Als er Krams Falken erhalten hatte, war er sofort aufgebrochen. Besorgt ging er zügig weiter. Es war nicht Krams Art ihn nach Cavern zu schicken ohne einen Grund zu nennen.

- Stelle Krams Heldenfigur auf Feld 6, Orfens Heldenfigur auf Feld 55. Für jede weitere Heldenfigur würfelt ihr mit einem Heldenwürfel und addiert anschließend 20.
- Legt die Figuren Schildzwerge, Mart, Radan, die 2 Figuren Greime sowie 2 graue Wölfe bereit.
- Legt den Gegenstand Gift bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



- Legt 1 Hadriesches Stundenglas bereit.
- Erwürfelt die Positionen von 2 Heilkräutern indem ihr 50 auf die Augenzahl eines Heldenwürfels addiert.
- Dreht die Legendenkarte „**Krams Anerkennung**“ um und legt ein rundes Holzplättchen auf die 4.
- Legt auf jedes Feld mit Diamantsymbol einen Edelstein, außer **Feld 0, 4, 13 und 31**. 3 Edelsteine mit dem Wert 4 sowie einer mit dem Wert 6 kommen aus dem Spiel.

Anerkennung:

In dieser Legende spielt es eine wichtige Rolle wie groß die Anerkennung Krams unter den Schildzwerge ist. Immer wenn Kram an einem Kampf beteiligt war, kann als Belohnung statt Gold oder Willenspunkten auch Anerkennung gewählt werden. Immer, wenn eine Kreatur ein Feld mit einem Edelstein betritt, wird der Edelstein aus dem Spiel genommen und Kram verliert 1 Anerkennung, ebenso wenn eine Kreatur Feld 0 betritt.

Sonnenaufgang:

Legt die Karte „**Fürstlicher Sonnenaufgang**“ auf das Sonnenaufgangsfeld. Deckt die Symbole Greime sowie Geröll mit einem roten X ab. An 6. Stelle befindet sich das Symbol „Anerkennung“. An dieser Stelle verliert Kram für jede Kreatur, die sich in der Miene befindet soviel Anerkennung wie angeben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔



Wichtig: In dieser Legende wird ein Held, der 0 Willenspunkte hat, vom Plan genommen. Seine Ausrüstung bleibt auf dem Feld liegen. Sollten Kram oder Orfen auf 0 Willenspunkte sinken oder Krams Anerkennung auf 0 fallen, ist die **Legende sofort verloren**.

Aufgabe:

Erreicht bis **M** mindestens **8 Anerkennung**. Um die Legende zu gewinnen sollte Kram jedoch mehr Anerkennung haben.

Die Waffenkammer:

Legt je einen Gegenstand Fackel von Cavern, Helm, Trinkschlauch, Schild und Trank der Hexe auf **Feld 27**. Stellt dazu einen Skral, den ihr mit einem Stern makiert. Erst wenn der Skral besiegt ist, können die Gegenstände eingesammelt werden. Für das Besiegen erhaltet ihr keine Belohnung, der Erzähler rückt nicht weiter nach vorne und Kram verliert bei Sonnenaufgang keine Anerkennung für diesen Skral. Mit der Fackel von Cavern kann ein Held einmal am Tag eine Kreatur auf ein benachbartes Feld setzen.

Mart:

Stellt die Figur Mart auf Feld 8. Kram kann Mart für 1 Stunde bis zu 3 Felder weit bewegen. Im Kampf auf Marts Feld haben die Helden **3 Stärkpunkte** mehr und der Gegner verliert jede Kampfrunde **1 Willenspunkt zusätzlich**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Fürst von Cavern

A5

ab

Seit dem Kampf um Cavern krochen immer wieder Kreaturen aus den hintersten Winkel der Miene.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkungen vor.

Stellt Gors auf die Felder 47 und 37.
Stellt Skrale auf die Felder 9 und 24.

Stellt Gors auf die Felder 53 und 42.
Stellt Skrale auf die Felder 7 und 18.

Wichtig: Auf Feld 0 können mehrere Kreaturen stehen. Das N-Symbol auf diesem Feld hat in dieser Legende keine Bedeutung.

Aufgabe:

Kram und Orfen müssen auf dem selben Feld stehen **bevor** der Erzähler das Feld F der Legendenleiste erreicht.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Verteilt 3 Stärkepunkte, 3 Gold, 1 Trinkschlauch und 1 Schild auf die Gruppe.

Der Held Kram beginnt.

Lest, wenn ihr diese Legende zum ersten Mal spielt, weiter auf Legendenkarte A6. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Fürst von Cavern

A5

Seit dem Kampf um Cavern krochen immer wieder Kreaturen aus den hintersten Winkel der Miene.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkungen vor.

Stelle einen Gor auf das Feld 37.
Stellt Skrale auf die Felder 9 und 24.

Stelle einen Gor auf das Feld 42.
Stelle Skrale auf die Felder 7 und 18.

Wichtig: Auf Feld 0 können mehrere Kreaturen stehen. Das N-Symbol auf diesem Feld hat in dieser Legende keine Bedeutung.

Solo-Spiel: Du spielst Kram, Orfen kann wie Mart für 1 Stunde bis zu drei Felder weit bewegt werden. Im Kampf auf seinem Feld hast du **2 Stärkepunkte** + die **10er Stelle der Felzahl** zusätzlich. Lege ein rotes X auf Feld H der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler dieses Feld, nimmst du Orfen vom Brett. In dieser Legende kannst du mit **Falken** einmal am Tag Gegenstände (keine Edelsteine) auf einem Feld einsammeln. Lege einen Stern auf Feld E der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler dieses Feld, führe die Karte **Wiedersehen 1** aus. Wenn der Erzähler das Feld M erreicht, muss Kram auf Feld 6 stehen. Kram startet mit 4 Stärkepunkten, 1 Gold, 1 Trinkschlauch und 1 Schild.

Lies, wenn ihr diese Legende zum ersten Mal spielt, weiter auf Legendenkarte A6. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Fürst von Cavern



**Infos zu Feuerstößen,
Edelsteinen, dem Geheimen
See und Geröll**

Edelsteine:

Bei Händlern kann man statt mit Gold auch mit Edelsteinen bezahlen. Des Weiteren kann man in dieser Legende jeder Zeit Edelsteine abgeben und den angegebenen Wert in **Anerkennung umtauschen**. Das Aufheben eines Edelsteins löst einen Feuerstoß aus.

Feuerstöße:

Kommt es zu einem Feuerstoß werden nacheinander die drei roten Würfel geworfen. Der erste wird auf die Ablage an **Feld 10** gelegt, der zweite an **Feld 20** und der letzte an **Feld 30**. Jeder Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile so viele Felder wie die gewürfelte Zahl angibt. Jeder Held, der auf einem solchen Feld steht **verliert Willenspunkte** in Höhe der Augenzahl, des betroffenen Feuerstoßes. Ein Schild kann davor schützen. Feuerstöße werden nicht nur beim Aufheben von Edelsteinen ausgelöst, sondern auch bei jedem **Sonnenaufgang**.

Der Geheime See:

Jedes Mal, wenn ein Held den Geheimen See betritt, muss er seine Bewegung dort beenden und eine **Ereigniskarte** „Geheimer See“ ziehen.

Geröll:

Felder auf denen Geröll liegt, können weder Helden betreten noch Kreaturen oder sonstige Figuren. Um Geröll zu entfernen muss ein benachbarter Held mindestens einen Kampfwert in der Höhe des Geröllwerts erreichen. Jeder Versuch kostet ihm eine Stunde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Fürst von Cavern



Eine frische Briesse wehte durch die düsteren Gänge der Miene. Kram lächelte. Er wusste, noch könnte sich das Blatt für ihn wenden, noch war er Fürst von Cavern und jetzt war es Zeit zu handeln!

- Kram erhält jetzt 4 Anerkennung.
- Verteilt 9 Willenspunkte auf die Heldengruppe.
- Ein beliebiger Held darf sich jetzt einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel aussuchen.

Tipps:

Sammelt bis M möglichst viel Anerkennung. Um die Legende zu gewinnen wäre es gut 12 oder am besten mehr Anerkennung zu haben.

Kram sollte bis M gut gerüstet sein. Es wäre gut, wenn er 11 oder mehr Stärkekpunkte hätte. Je weniger Anerkennung er hat, desto besser sollte er gerüstet sein.

Erreicht der Erzähler M, wird Krams Zeitstein zurück auf die erste Sunde gestellt. So ist es manchmal besser, wenn der Erzähler M nicht durch den Sonnenaufgang erreicht wird.

Besiegt die Trolle bevor sie den Baum der Lieder erreichen. Setzt am besten die Fackel von Cavern ein um einen Überfall auf den Baum zu verhindern. Um die Trolle zu besiegen kann das Gift sehr hilfreich sein.



„Die Rückkehr der Greime verheißt nichts Gutes“, Kram blickte Orfen ernst an. „Doch nun wissen wir endlich, was die Kreaturen dazu verleitet hat in unser Reich einzufallen.“ „Ich werde tun was ich kann um dir zu helfen“, erwiderte der Wolfskrieger. „Gut, denn Melkart hat geschrieben, die Bewahrer werden angegriffen, doch ich habe nicht genug Zwerge. Und da ist noch etwas Anderes worum ich dich bitten wollte. Der Grund warum ich dich in die Miene rief.“ Krams Stimme senkte sich. „Ich verliere den Rückhalt unter meinen eigenen Leuten. Ich brauche den vierten Schild. Nur kann ich die Miene nicht verlassen ohne meinen Anspruch auf Cavern zu verlieren.“ „Ich werde tun was ich kann.“, erwiderte der Eremit und hob die Hand zum Abschied. Ohne auch nur ein einziges Wort zu verlieren drehte er sich um und verschwand hinter der nächsten Abbiegung. Traurig schaute Kram ihm hinter her. Einige Zeit später, kam hinter der Abbiegung ein Schildzwerg hervor. „Mein Fürst,“ begann Mart, „es wurde ein weiterer Greim gesichtet.“ Mart beobachtete wie Kram ohne zu zögern sich aufmachte ihm zügig zu folgen, obwohl er so aussah als hätte er Tage nicht geschlafen. Die Besetzung des Fürsten hätte schlechter ausfallen können, dachte Mart und stellte sich Radan vor. Viel schlechter.

Erwürfelt die Postition eines Greims, indem ihr die Augenzahlen eines scharzen und eines Heldenwürfel addiert.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2 →



Erwürfelt jetzt die Postitionen von 2 Wölfen indem ihr einen Heldenwürfel werft und 50 addiert. Die Wölfe haben **2 Stärkekpunkte**, wenn ihr zu dritt spielt und **3 Stärkekpunkte**, wenn ihr zu zweit spielt. Der Held Orfen kann sie für je 1 Stunde bis zu 3 Felder weit bewegen.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkungen vor.

Stellt Gors auf die Felder 70 und 56.
Stellt Trolle auf die Felder 53 und 59.

Stellt Gors auf die Felder 60 und 47.
Stellt Trolle auf die Felder 50 und 41.

Aufgaben:

1. Besiege oder vertreibe **alle Trolle** vom Baum der Lieder (Feld 45, 61 und 63).
2. **Orfen:** Verlasse bis M die Miene (bei M verlässt Orfen das Spiel).
3. **Kram:** Stehe bei M im Thronsaal. Dort erfährst du das Legendenziel.





Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkungen vor.

Stellt Gors auf die Felder 65 und 59.
 Stellt Trolle auf die Felder 41 und 70.

Stellt Gors auf die Felder 57 und 65.
 Stellt Trolle auf die Felder 43 und 58.

Aufgaben:

1. Besiege oder vertreibe **alle Trolle** vom Baum der Lieder (Feld 45, 61 und 63).
2. **Orfen:** Verlasse bis M die Miene (bei M verlässt Orfen das Spiel).
3. **Kram:** Stehe bei M im Thronsaal. Dort erfährst du das Legendenziel.



Wenn Orfen jetzt in der Miene ist, Kram nicht auf **Feld 6** ist oder **weniger als 8 Anerkennung** hat, ist die **Legende sofort verloren**.

Erschöpft von den letzten Wochen, setzte sich Orfen, der Wolfskrieger ins Gras, als er auf einen Bewahrer am Baum der Lieder wartete. Hier würde er anfangen den vierten Schild zu suchen, über den er so gut wie gar nichts wusste. Auch wenn er sich lieber zur Ruhe säße, so würde er doch alles tun um den letzten Schild zu bekommen.

Die Tür zum Thronsaal knarrte als Radan, der Hauptmann sie öffnete und den Saal mit einigen Gefolgsleuten betrat. Mart meinte Kram auf dem Thron stöhnen zu sehen. Es waren Monate vergangen, seit dem der Wolfskrieger Cavern verlassen hatte. Nachdem die Greine besiegt waren, verirrteten sich nur, wenige Kreaturen in die Miene. Doch Radan und seine Anhänger waren noch unverschämter geworden. „Mein Fürst, ich will deine Entscheidungen, ja nicht hinterfragen, aber...“

„Ich muss dich warnen Radan. Wenn du nichts Wichtiges zu sagen hast, kannst du gleich wieder gehen. Ich muss mich zurzeit um viele Dinge kümmern.“ Genervt donnerte Krams Stimme durch den Saal. Kram war einer der geduldigsten Zwerge die Mart kannte, doch es schien als könne Kram Radan nicht länger ertragen. Überrascht von der ungewohnten Härte in Krams Stimme erwiderte Radan: ...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte M2 ➔



„Mir wurde zu Ohren getragen, wir gäben jetzt Zwergenkammern her um Menschen Schutz zu geben?“ Dabei sprach Radan das Wort Menschen mit so einer Verachtung aus, dass Mart schon fast glaubte Radan dabei auf etwas sehr, sehr ekliges gebissen. „Radan, ich habe keine Zeit für solche Diskussionen. Bitte verlasse meinen Thronsaal.“ Langsam schüttelte Radan den Kopf. „Zu lange“, knurrte er und Griff nach seiner Axt, „zu lange herrschte die Schwäche in Cavern. Wir können nicht das Böse in unser Reich lassen.“ „Verlässt du den Saal oder willst du es auf einen Kampf ankommen lassen?“ Kram griff jetzt ebenfalls nach seiner Axt. Radans sowie Krams Anhänger traten einen Schritt zurück. Besorgt schaute Mart seinen Fürsten an. Er hatte Radan kämpfen sehen. Er wusste wie niedrig Krams Chancen waren.

Nimmt Orfens Zeitstein sowie seine Figur vom Brett. Setzt Radan und Mart auf Feld 6. Setzt Krams Zeitstein auf die erste Stunde.

Radan hat 23 Stärkepunkte minus die Höhe Krams Anerkennung (maximal jedoch 8) und 11 Willenspunkte. Seine Wertsteine werden auf die Karte „Radan“ gelegt. Kram darf weder die Figuren Mart und Schildzwerge noch Gift einsetzen.

Legendenziel:

Kram muss Radan alleine besiegen. Anschließend wird der Erzähler auf N gesetzt.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
...auf den Feldern 45, 61 und 65 jetzt kein Troll steht ...
...und Radan besiegt wurde.

Mart konnte nicht glauben was er gerade gesehen hatte. Kram stand über Radan, der entwaffnet und kraftlos am Boden lag.
„Ich befahl dir, wenn ich mich recht entsinne meinen Thronsaal zu verlassen.“ Kram atmte schwer und musste sich auf seiner Axt abstützen.
„Verlass meinen Saal, Radan. Verlass mein Reich. Und wage es nicht nach Sonnenaufgang auch nur einen Fuß in die Miene zu setzten.“
So verbannte Kram Radan und seine Anhänger aus Cavern. Es sah so aus als könne nun eine Ära des Friedens beginnen, aber nur wenige Wochen später sollte eine Bedrohung, wie sie nie da gewesen war, das Reich der Schildzwerge heimsuchen. Doch diese Legende wird ein andres Mal erzählt.

Diese Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...jetzt mindestens 1 Troll auf den Feldern 45, 61 und 65 steht ...
...und wenn Radan nicht besiegt wurde.
Wenn ihr mit **Legendenkarte G** spielt, wird die Legende einfacher. Außerdem stehen auf dieser Karte **Tipps**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Fürst von Cavern



Die Bedenken des Hauptmanns 1

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

„Wir leben nicht mehr in Zeiten des Friedens. Wir leben in finsternen Zeiten.“ Radans Worte erfüllten den ganzen Platz. „Kram mag ein guter Kämpfer sein, doch um ein Fürstentum zu regieren bedarf es mehr als das. Wir brauchen jemanden der uns sicher durch diese Zeiten führen kann. Jemanden aus unseren Reihen. Kram stammt aus den Tiefmienen und sein Vater stammt aus Krahd. Unser sogenannte Fürst hat mehr Zeit damit verbracht für die Menschen zu kämpfen als für unsersgleichen. Ich sage euch“, Radan machte eine kunstvolle Pause, um die volle Aufmerksamkeit seines Publikums zu erlangen, „Kram ist mehr Mensch als Schildzwerg!“

Radan:

Stellt die Figur Radan auf Feld 18. Kram kann Radan für eine Stunde bis zu 3 Felder weit bewegen, wenn er 8 oder mehr Anerkennung hat. Im Kampf auf Radans Feld haben die Helden **4 Stärkepunkte** zusätzlich. In jeder Kampfunde, in der Kram 1 Anerkennung abgibt, hat Radan **8 Stärkepunkte**.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkungen vor.



Stellt einen Gor auf das Feld 67.
Stellt einen Skral auf das Feld 25



Stellt einen Gor auf das Feld 40.
Stellt einen Skral auf das Feld 48.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Bedenken des Hauptmanns 2“ ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Fürst von Cavern



Die Bedenken des Hauptmanns 2

Zügig schritten ein paar Schildzwerge auf Fürst Kram zu. „Mein Fürst,“ sagte eine Zwergin namens Marun, „wir haben das besorgt, worum du uns gebeten hast“, und überreichte Kram ein kleines Fläschchen.

- Der Held Kram erhält jetzt das Gift
- Die Figur Schildzwerge wird jetzt auf Krams Feld gestellt.

Zur Erinnerung: Mit jeder Seite des **Gifts** kann eine Kreatur durch das Übertreffen ihres Kampfwerts besiegt werden. Dafür erhält man keine Belohnung und der Erzähler bewegt sich nicht. Die Figur Schildzwerge kann **von Kram** für 1 Stunde 4 Felder weit bewegt werden. Im Kampf auf ihrem Feld haben die Helden 4 Stärkepunkte mehr.

Ein ohrenbetäubendes Kreischen erschütterte die Gänge der Miene.

Erwürfelt 4 Geröll indem ihr den Wert eines Heldenwürfel und eines schwarzen Würfel addiert. Landet ein Geröll auf dem Feld eines Helden oder einer Kreatur können die betroffenen sich nicht mehr bewegen, bis das Geröll entfernt wurde. Landet es auf einer **sonstigen Figur oder auf Feld 11** wird es automatisch entfernt. Für das Wegschaffen eines Gerölls, erhaltet ihr 1 Anerkennung.

Entfernt das rote X vom Geröllsymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld. Ab jetzt wird auf die oben genannte Weise **jeden Morgen 1 Geröll** erwürfelt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Fürst von Cavern



Wiedersehen 1

Diese Karte wird aufgedeckt sobald Kram und Orfen auf dem selben Feld stehen.

Wenn der Erzähler jetzt auf Feld F der Legendenleiste oder weiter steht, ist die Legende verloren.

Außer sich vor Freude erblickte Orfen seinen alten Freund Kram. „Viel Zeit ist vergangen, seitdem wir uns an der Taverne trennten“, begrüßte Kram den Eremiten lachend. Doch schon bald verfinsterte sich seine Miene wieder. „Die Dinge haben sich nicht zum Besten gewandelt...“ Weiter kam er nicht. Orfen sah wie etwas großes Vogelartiges über sie hinweg flog. In Krams Gesicht war das blanke Entsetzen abgedruckt.

- Kram und Orfen erhalten jetzt 3 Willenspunkte.
- Einer von ihnen erhält 1 Stärkepunkt.
- Erwürfelt einen Greim indem ihr den Wert eines schwazen und eines Heldenwürfel addiert.

Greime:

Entfernt das Greimsymbol vom Sonnenaufgangsfeld. An dieser Stelle des Sonnenaufgangs wird für jeden Greim gewürfelt. Ist der Wert **gerade**, wird er von der aktuellen Felzahl **subtrahiert**, **sonst addiert**. Das Ergebnis stellt die neue Feldzahl des Greims da. Sollte es diese Zahl nicht geben, wird erneut gewürfelt. Greime ignorieren Geröll sowie Kreaturen. Greime können wie Kreaturen angegriffen werden, jedoch kämpfen sie etwas anders. Wenn ihr einen Greim angreift, befolgt die Anweisungen der **Legendenkarte Greimkampf**.

Lest weiter auf der Legendenkarte **Wiedersehen 2**. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Fürst von Cavern



Wiedersehen 2

Aufgabe:

Besiegt alle Greime bis der Erzähler das Feld M der Legendenleiste erreicht.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkungen vor.



Setzt einen Gor auf das Feld 46.
Setzt einen Skral auf das Feld 35.



Setzt einen Gor auf das Feld 54.
Setzt einen Skral auf das Feld 17.

- Erwürfelt ein Hadrisches Stundenglas indem ihr den Wert eines schwazen und eines Heldenwürfel addiert.

Hadrisches Stundenglas:

Einmal am Tag kann ein Held mit dem Hadrischem Stundenglas **einen beliebigen Zeitstein** bis zu 3 Stunden zurücksetzen.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Fürst von Cavern



Die Furcht der Bewahrer
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die erste Kreatur den Baum der Lieder (Feld 45) betreten hat.



Melkart, der oberste Bewahrer stand auf einer Aussichtsplattform am Baum der Lieder, als die Rufe ertönten. Er hatte es nicht gut geheissen, dass die Helden Helden Andors in den Norden aufgebrochen waren. Ohne die Helden, mit König Thorald in der Rietburg und einem umstrittenen Fürsten von Cavern, war Andor schutzlos gegenüber jeglicher Gefahren.

„Wir werden angegriffen!“. Eine Bewahrerin war zu ihm auf die Plattform gekommen. Ruhig drehte Melkart sich um. Es war nur eine Frage der Zeit bis der Frieden endete. Melkart wusste, welche Konsequenzen es hätte, wenn die Kreaturen erneut an das Wissen des Baum gelangen.

Legt jetzt einen **roten Holzstein** auf das erste Stärkepunktfeld. Immer wenn eine Kreatur das **Feld 45** betritt, wird der Holzstein ein Feld entlang nach rechts weiter gesetzt. Auf der Baumkrone (**Feld 63**) können mehrere Kreaturen stehen. Die Stärkekpunkte aller Kreaturen und Greime erhöht sich um den Wert des aktuellen Stärkepunktfelds.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Fürst von Cavern



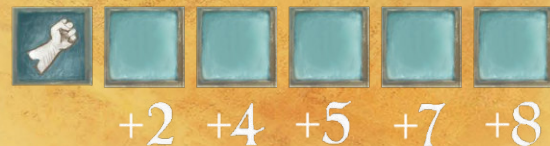
Die Furcht der Bewahrer
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die erste Kreatur den Baum der Lieder (Feld 45) betreten hat.

ab 

Melkart, der oberste Bewahrer stand auf einer Aussichtsplattform am Baum der Lieder, als die Rufe ertönten. Er hatte es nicht gut geheissen, dass die Helden Helden Andors in den Norden aufgebrochen waren. Ohne die Helden, mit König Thorald in der Rietburg und einem umstrittenen Fürsten von Cavern, war Andor schutzlos gegenüber jeglicher Gefahren.

„Wir werden angegriffen!“. Eine Bewahrerin war zu ihm auf die Plattform gekommen. Ruhig drehte Melkart sich um. Es war nur eine Frage der Zeit bis der Frieden endete. Melkart wusste, welche Konsequenzen es hätte, wenn die Kreaturen erneut an das Wissen des Baum gelangen.

Legt jetzt einen **roten Holzstein** auf das erste Stärkepunktfeld. Immer wenn eine Kreatur das **Feld 45** betritt, wird der Holzstein ein Feld entlang nach rechts weiter gesetzt. Auf der Baumkrone (**Feld 63**) können mehrere Kreaturen stehen. Die Stärkekpunkte aller Kreaturen und Greime erhöht sich um den Wert des aktuellen Stärkepunktfelds.





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Fürst von Cavern



Greimkampf



- Würfelt mit 1 roten Würfel für den Greim in jeder Kampfunde. Führt dann das **angegebene Ereignis** aus. Die Greime haben in dieser Runde den angegebenen Stärkewert.
- Greime haben **12 Willenspunkte**.
- Als Belohnung erhaltet ihr **7 Gold, Willenspunkte** oder **Anerkennung**. Der Erzähler bewegt sich nicht.

11 Mit einem heftigen Flügelschlag stieß sich der Greim in die Höhe.

Ist der Greim in dieser Runde nicht besiegt, zieht er nach den Greimregeln weiter.

13 Brennend zogen die Krallen des Greims über den Nacken des Helden.

Für jede weitere Stunde des Kampfes verliert jeder Held 1 Willenspunkt.

14 Im Sturzflug schoss der Greim auf den Helden.

Der Verlierer dieser Runde verliert das Doppelte an Willenspunkten.

15 Der laute Schrei des Greims lähmte die Helden.

Jeder Held hat für die nächste Runde nur 1 Würfel zur Verfügung.

16 Bedrohlich kreiste der Greim seine Runden über die Helden hinweg.

Jeder Held verbrauch 1 weitere Stunde.

21 Ein Held schrie, als der Greim ihn in Biss.

Ein Held verliert 4 Willenspunkte. Unterliegt der Greim in dieser Runde, hat er verloren.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Fürst von Cavern



Greimkampf



- Würfelt mit 1 roten Würfel für den Greim in jeder Kampfunde. Führt dann das **angegebene Ereignis** aus. Die Greime haben in dieser Runde den angegebenen Stärkewert.
- Greime haben **16 Willenspunkte**.
- Als Belohnung erhaltet ihr **7 Gold, Willenspunkte** oder **Anerkennung**. Der Erzähler bewegt sich nicht.

13 Mit einem heftigen Flügelschlag stieß sich der Greim in die Höhe.

Ist der Greim in dieser Runde nicht besiegt, zieht er nach den Greimregeln weiter.

16 Brennend zogen die Krallen des Greims über den Nacken des Helden.

Für jede weitere Stunde des Kampfes verliert jeder Held 2 Willenspunkte.

17 Im Sturzflug schoss der Greim auf den Helden.

Der Verlierer dieser Runde verliert das Doppelte an Willenspunkten.

19 Der laute Schrei des Greims lähmte die Helden.

Jeder Held hat für die nächste Runde nur 1 Würfel zur Verfügung.

20 Bedrohlich kreiste der Greim seine Runden über die Helden hinweg.

Jeder Held verbrauch 1 weitere Stunde.

26 Ein Held schrie, als der Greim ihn in Biss.

Ein Held verliert 4 Willenspunkte. Unterliegt der Greim in dieser Runde, hat er verloren.



Greime



Mart



**Fürstlicher
Sonnenaufgang**