

ANDOR

Epische Legenden

2

Der Dunkle Rat

A1

Diese Legende besteht aus 26 Karten:
 A1, A2, A3, A4, B, D, H1, H2, H3, N
 1 Karte "Das Zeitgefüge in der Mine"
 3 Karten "Anleitung zum Dunklen Rat"
 12 Karten "Fähigkeiten"

A1

Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplanes gespielt. Führt zuerst die Anweisungen der Checkliste (außer die Nebelplättchen) aus. Danach macht folgende Spielvorbereitungen:

- Legt für jeden Spieler ein Pergament (Wert beliebig) neben dem Spielplan bereit.
- Legt ein Nebelplättchen (+3 Willenspunkte) neben dem Spielplan bereit; auf dem Spielplan selbst müssen keine Nebelplättchen gelegt werden.
- Mischt den Kartenstapel „Fähigkeiten“ und legt diesen als verdeckten Stapel bereit.
- Stellt aus dem Vorrat 2 Gors, 2 Skrale und 2 Trolle auf diesen Kartenstapel (diese Figuren zählen nicht mehr zum Vorrat und finden erst beim Erscheinen des Dunklen Rates Anwendung).
- Legt die Legendenkarte „Das Zeitgefüge der Mine“ bereit.
- Legt die Legendenkarte „Anleitung zum Dunklen Rat“ bereit.
- Legt auf jedes Feld mit einem Diamantsymbol verdeckt einen Edelstein. Edelsteine zählen wie Gold.
- Lest die Feuerstoßregel aus der Legende 4 und legt diese zur Erinnerung bereit.
- Der geheime See auf Feld 11 hat für das Spiel keine spezielle Bedeutung. In dieser Legende werden keine Ereigniskarten benötigt.
- Die uralte Brücke zwischen Feld 33 und Feld 34 kann uneingeschränkt genutzt werden.
- Die Alarmregel aus Legende 4 findet keine Anwendung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

ANDOR

Epische Legenden

2

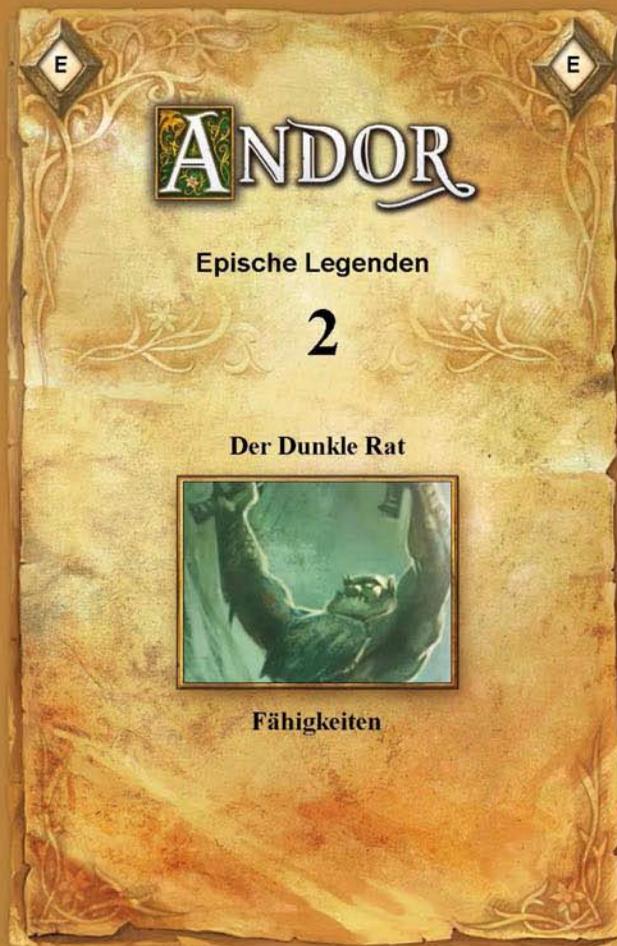
Der Dunkle Rat

A2

- A2
- Entfernt folgende Kreaturenplättchen aus dem Spiel:
 - 1 Gor auf Feld 41 – 1 Skral auf Feld 32
 - 1 Skral auf Feld 48 – 2 Gold auf Feld 50
 - 1 Heilkraut verdeckt auf Feld 61
 - 1 Gor auf Feld 43 – 1 Skral auf Feld 42
 - 1 Gor auf Feld 50 – 1 Wardrak auf Feld 51
 - die restlichen Kreaturenplättchen werden gut gemischt und dann neben dem Spielplan als Vorrat bereit gelegt.
 - Legt Kreaturenplättchen
 - bei 2 Spielern auf Feld C, F und G der Legendenleiste.
 - bei 3 Spielern auf Feld C, E, F und G der Legendenleiste.
 - bei 4 Spielern auf Feld B, C, E, F und G der Legendenleiste
 - Legt je ein Sternchen auf „B“ und „D“ der Legendenleiste (ggf. liegt bereits ein Kreaturenplättchen auf dem Feld. Achtung: Kreaturenplättchen werden immer vorrangig ausgeführt).
 - Legt das „N“-Plättchen auf das Feld „N“ der Legendenleiste. Legt ein Sternchen auf das Plättchen, welches immer mitgeführt wird.

Die Helden von Andor hatten Mordras, den Verschlinger in einem kräftezehrenden Kampf bezwungen und den dunklen Zauberer Lafus in die Zwergenmine verfolgt. Jedoch war Lafus spurlos verschwunden. Was verbarg er für ein düsteres Geheimnis?

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →

**Wooths Zerstörung**

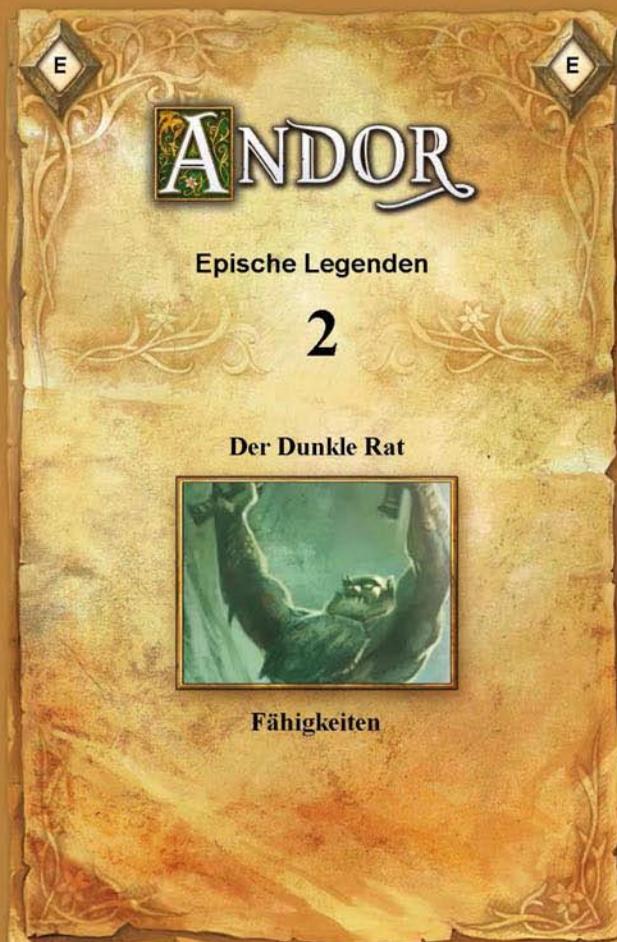
Fähigkeit von Wooth (Troll)
(Achtung! Ist Wooth zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

Wooth holte einen glühenden Hammer und stürmte auf einen der Helden zu. Der Held suchte in Eile einen Gegenstand hervor und hielt ihn schützend vor sich. Der Gegenstand wurde dabei zerstört.

- Entfernt einen Gegenstand eines Spielers (kein Gold oder Edelsteine) und legt diesen zurück in den Vorrat.
- Die Fähigkeit wird erst nach dem Ende dieser Kampfrunde wirksam.
- Wählt selbst, welcher Spieler einen Gegenstand verlieren soll.

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Explosives Gemisch**

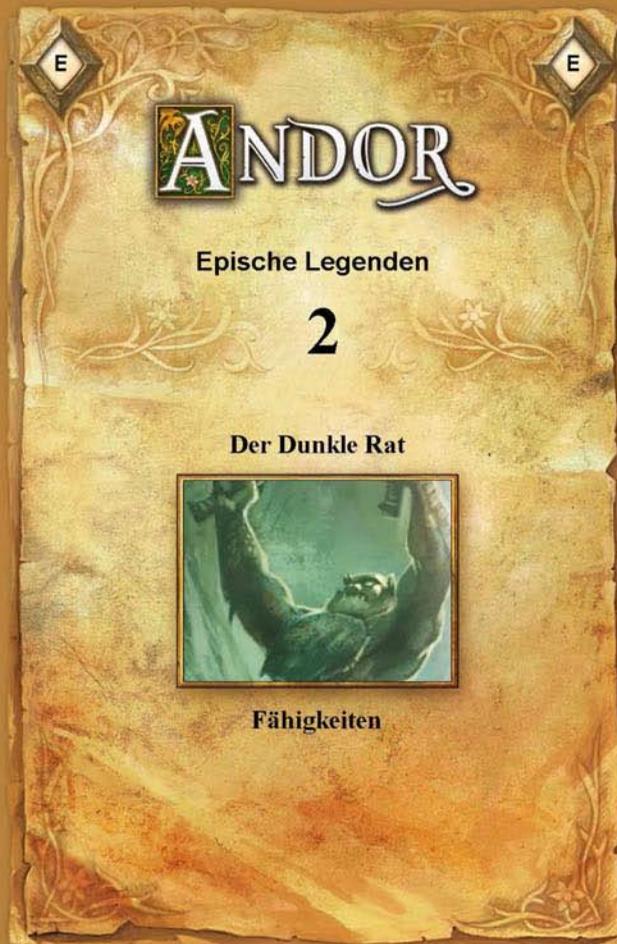
Fähigkeit von Najak (Gor)
(Achtung! Ist Najak zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

Najak holte brennende Gegenstände hervor und warf diese auf die Helden. Beim Aufschlag wurden alle Helden verletzt.

- Jeder Held verliert sofort 3 Willenspunkte.

Diese Fähigkeit kann jeder Held für sich (z.B. mit einem Schild) abwehren.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Ruf des Wardrak**

Fähigkeit von Wooth (Troll)

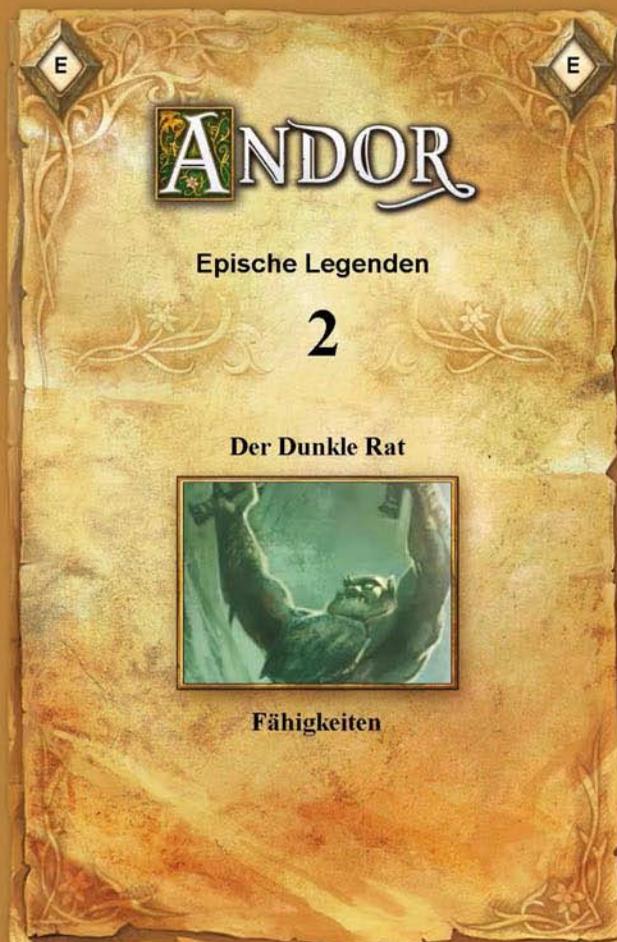
Achtung! Ist Wooth zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

Wooth fing an, wie ein wildes Tier zu brüllen. Nach kurzer Zeit erschien ein Wardrak und warf sich schützend in den Kampf.

- Setzt einen Wardrak auf Feld 67 und markiert diesen mit einem Sternchen.
- Ist kein Wardrak im Vorrat, so markiert den Wardrak auf dem Spielfeld mit einem Sternchen, welcher auf dem Feld mit der höchsten Zahl steht.
- Solange dieser Wadrak lebt, sind Angriffe gegen die Ratsmitglieder nicht möglich.
- Der aktuelle Kampf wird sofort ohne Ergebnis beendet.
- Der Wardrak unterliegt den gängigen Kampf- und Bewegungsregeln, zählt jedoch nicht als Ratsmitglied. Bei Bewegung ist das Sternchen mitzuführen.
- Erreicht der Wardrak Feld 0, so verlässt dieser wie normale Kreaturen die Mine. Das Sternchen wird vom Spielplan entfernt und der Rat ist wieder angreifbar. Das „N“-Plättchen wird um ein Feld weiter nach unten gesetzt.

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte erst dann verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“, wenn der Wardrak nicht mehr auf dem Spielplan ist.

**Machtvoller Segen**

Fähigkeit von Tongal (Skral)

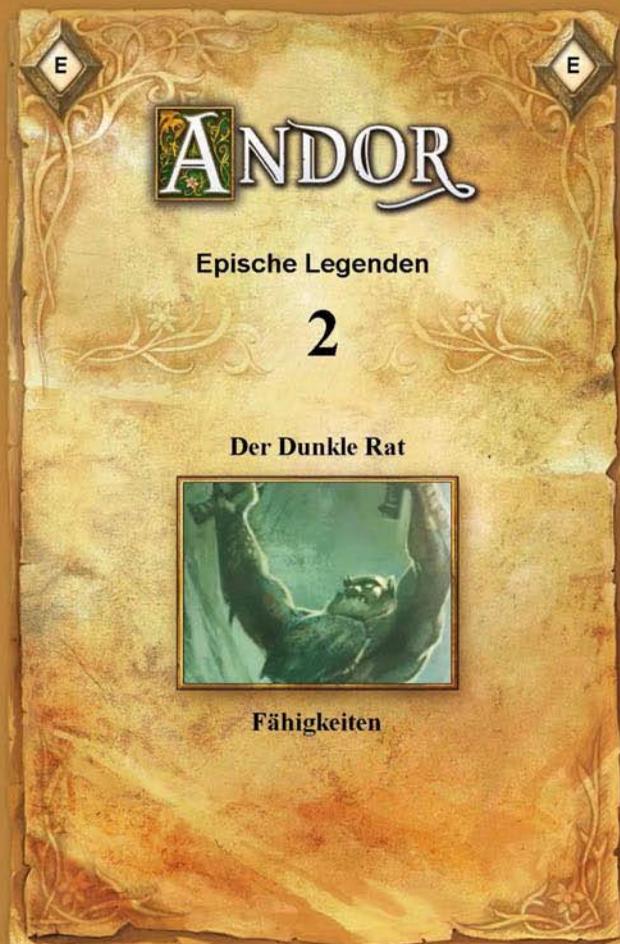
(Achtung! Ist Tongal zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

Tongal hob die Arme in die Luft und sprach ein Gebet. Die Waffen der Ratsmitglieder fingen an zu glühen.

- in dieser Kampfrunde wird der Wert des roten Würfels mit der höchsten Augenzahl für das angegriffene Ratsmitglied verdoppelt.

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Neue Formation**

Fähigkeit von Najak (Gor)

(Achtung! Ist Najak zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

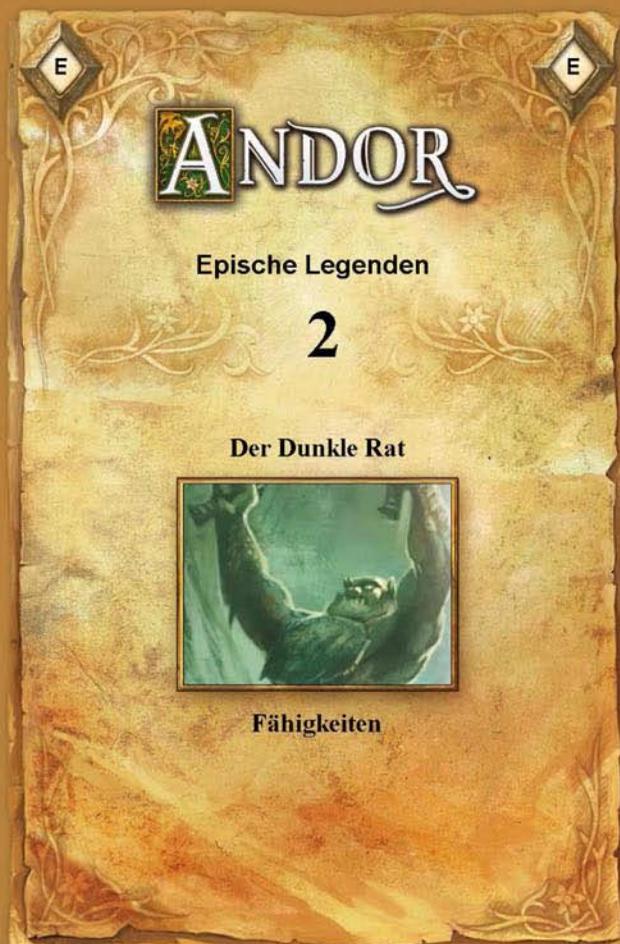
„Vorwärts“, rief Najak seinen Verbündeten zu.

„Formiert Euch neu! Dann zeigen wir dem ungläubigen Abschaum, was es bedeutet, uns herauszufordern.“

- Tauscht die Positionen von 2 Ratsmitgliedern miteinander auf dem Spielplan.
- Die Spieler entscheiden, welche Ratsmitglieder betroffen sind.
- Tote Ratsmitglieder dürfen nicht getauscht werden.
- Ist nur noch Najak am Leben ist diese Fähigkeit wirkungslos.
- es ist möglich, dass durch diese Fähigkeit nun ein anderes Ratsmitglied angegriffen wird, als ursprünglich anvisiert

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Talentverstärkung**

Fähigkeit von allen Ratsmitgliedern

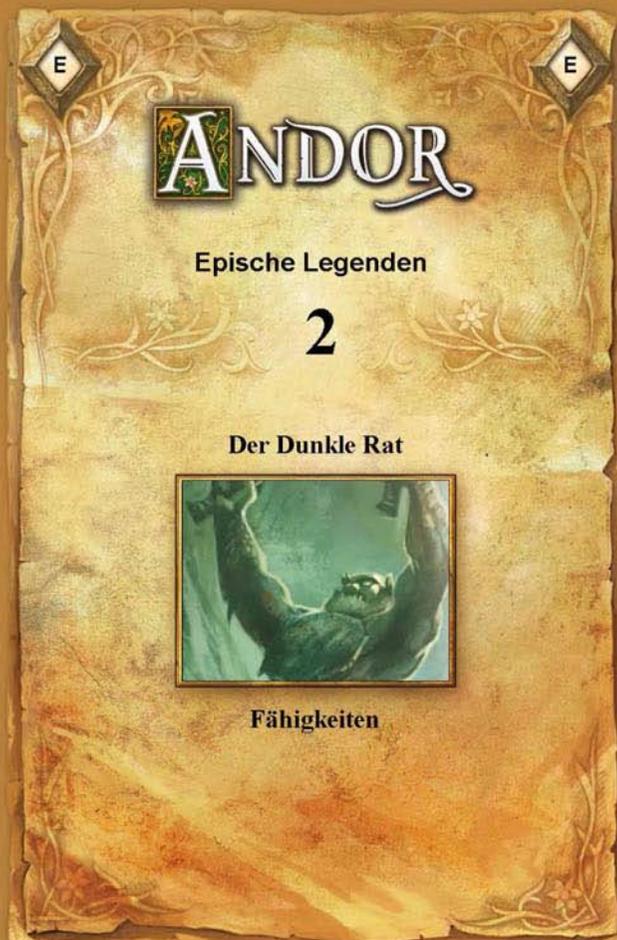
Alle Ratsmitglieder meditieren und konzentrieren sich auf ihre speziellen Talente.

Je nachdem welches Ratsmitglied angegriffen wurde, wird der Kampf durch das Ratsmitglied wie folgt bestritten:

- Najak (Gor) würfelt in dieser Kampfunde mit einem roten Würfel zusätzlich (max. 3).
- Sollte Togal (Skral) in dieser Runde Willenspunkte verlieren, so verlieren auch alle am Kampf teilnehmenden Helden Willenspunkte in gleicher Höhe.
- Wooth (Troll) würfelt in dieser Kampfunde mit einem schwarzen Würfel.

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Letzte Verstärkung**

Fähigkeit von Wooth (Troll)

Achtung! Ist Wooth zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

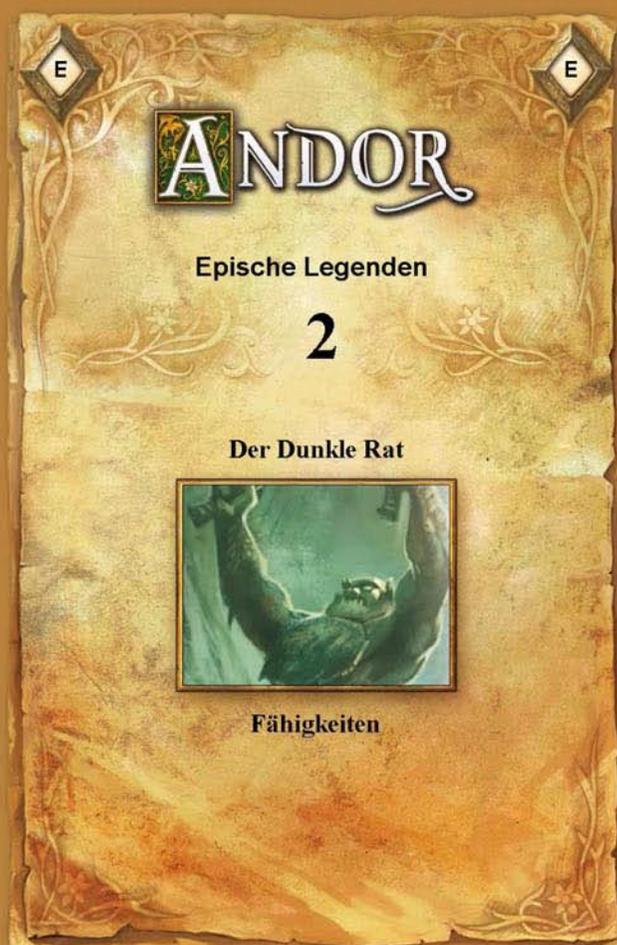
Wooth griff in seinen Gürtel und holte ein schimmerndes Horn hervor. Kraftvoll blies er hinein, um nach Verstärkung zu rufen.

- Zieht aus dem Vorrat Kreaturenplättchen und führt diese aus:

- bei 2 Spieler: 1 Kreaturenplättchen
- bei 3 Spieler: 2 Kreaturenplättchen
- bei 4 Spieler: 3 Kreaturenplättchen

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Zauberbeutel**

Fähigkeit von Tongal (Skral)

(Achtung! Ist Tongal zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

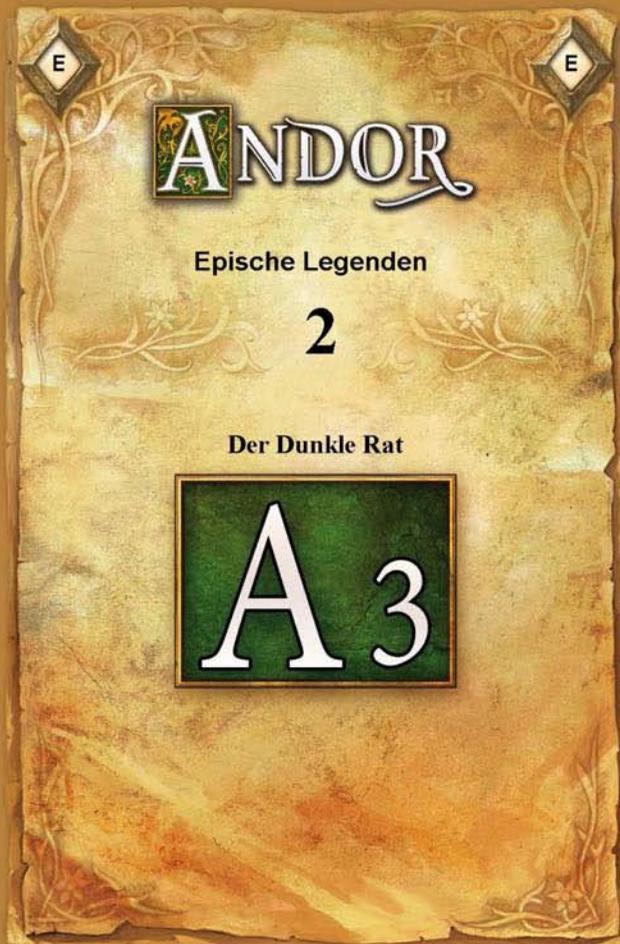
Tongal holte einen kleinen Beutel hervor, griff hinein und warf mit leuchtendem Staub um sich. Folgender Effekt trat ein:

- Nehmt einen roten Würfel und würfelt einmal:

-  Das angegriffene Ratsmitglied erhält durch heilenden Staub sofort 2 Willenspunkte.
-  Die Helden werden durch den Staub geblendet. Die Kampfrunde wird sofort beendet.
-  Der Staub ist giftig. Alle am Kampf teilnehmenden Helden verlieren sofort 2 Willenspunkte.
-  Der Staub verwandelte sich in einen Sandsturm, welcher alle Helden um ein Feld entlang der Pfeile wegweht. Die Kampfrunde wird sofort beendet.
-  Der Staub leuchtete kurz auf. Decke das Nebelplättchen auf dem Sonnenaufgangsfeld wieder auf.
-  Tongal nutzt Zeitstaub. Der Erzähler wird um ein Feld nach oben gesetzt.

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

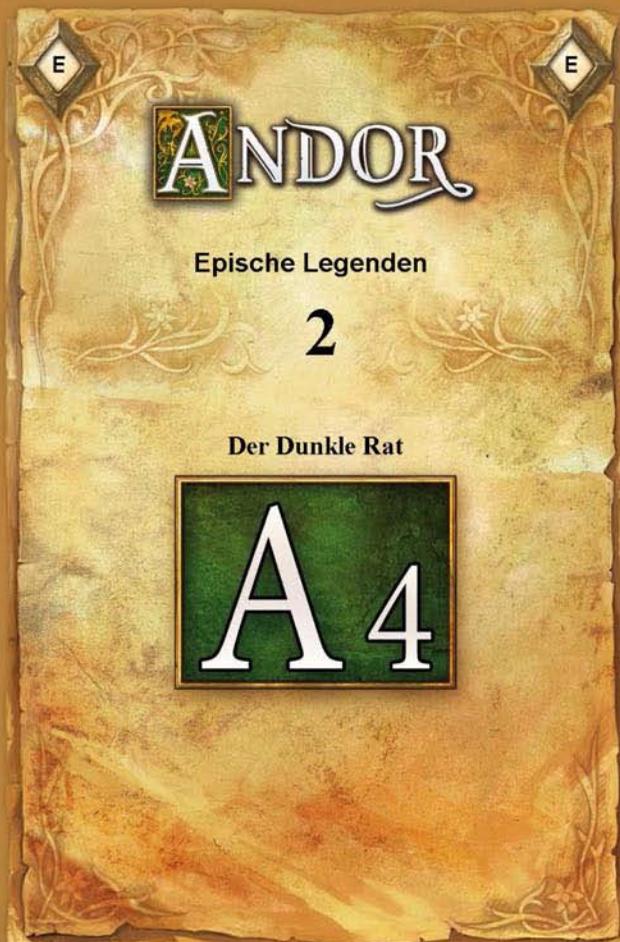


^{A3}
 Die Dunkelheit umklammerte alles und der Geruch des Todes lag in der Luft. Nach kurzer Zeit erschütterte ein Beben die Höhle. Felsbrocken fielen von der Decke, so dass die Helden schnell Schutz suchen mussten. Man hörte Gors in den Gängen. Durch das Beben wurden die Helden getrennt und sämtliche Ausgänge wurden verschüttet. Trotz der offensichtlich drohenden Gefahren beschlossen die Helden, die Mine zu erkunden.

- Startfelder der Helden: Magier (42), Zwerg (29), Krieger (6), Bogenschütze (67), alle andere (40).
- Alle Helden starten mit 2 Stärke.
- Die Gruppe erhält 8 Gold, welches beliebig untereinander aufgeteilt werden darf.
- Stellt Gors auf die Felder 34, 48 und 15.
- Erwürfelt die Position von 3 unterschiedlich farbigen Runensteinen. Nehmt hierfür einen Heldenwürfel und würfelt für jeden Runenstein neu:
 - Position des blauen Runensteines: 10 + erwürfeltes Ergebnis
 - Position des grünen Runensteines: 20 + erwürfeltes Ergebnis
 - Position des gelben Runensteines: 30 + erwürfeltes Ergebnis
 (Stehen ggf. Gors auf dem ermittelten Feldern so versetzt den Gor in Pfeilrichtung)
- Legt ein rotes X auf Feld 69. Diese Feld ist nicht betretbar.
- Die Spieler einigen sich untereinander, wer anfängt.

Gerüchten zu Folge befindet sich in der Mine ein altes Ausrüstungslager, welches von einer Hexe verwaltet wird. Allerdings hält ein Wächter die Hexe gefangen. Dieser muss zuerst besiegt werden, bevor sich die Helden aus dem Lager bedienen und die Dienste der Hexe in Anspruch nehmen können.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



- Legt 2 Schilde, 1 Helm, 1 Falken und 4 volle Trinkschläuche auf das Feld 27
- Stellt zusätzlich einen Skral auf dieses Feld. Dieser bewegt sich nicht und muss zuerst besiegt werden, bevor die Ausrüstung genommen werden kann.
- Sobald die Hexe auf Feld 27 befreit wurden, können bei ihr alle Händlerwaren (inkl. Trank der Hexe) gekauft werden.

Die Kreaturen in der Mine nahmen alles mit, was sie fanden. Die Gors stürmten in Richtung eines kleinen Stollen am südlichen Ende der Mine. Dies schien der einzige Ausgang zu sein. Die Helden beschlossen zu überprüfen, ob die Vermutung sich als richtig erweisen würde.

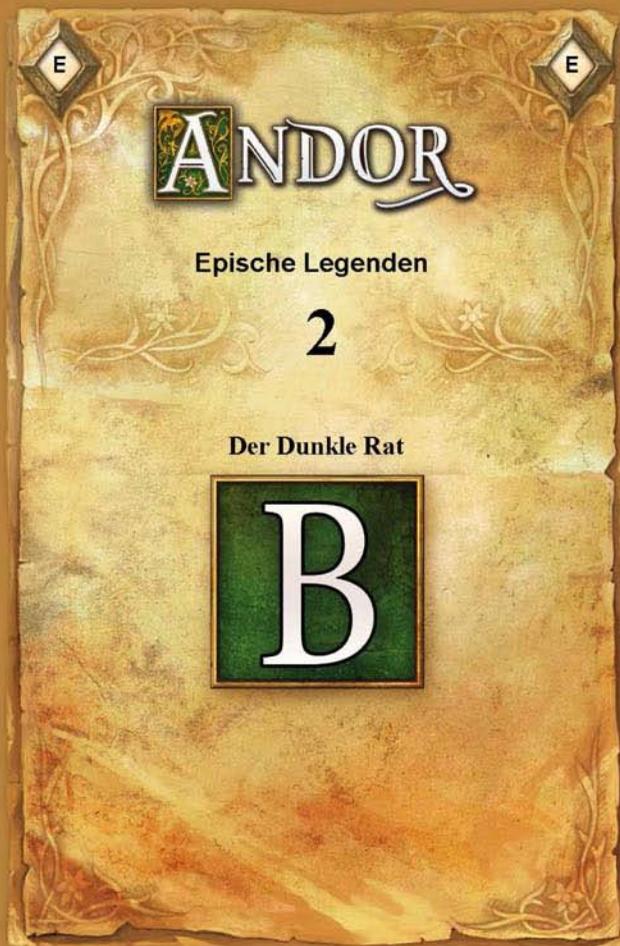
- Sobald eine Kreatur ein Feld erreicht, auf dem sich ein Gegenstand befindet (Ausrüstung, Edelsteine, Gold, etc), so kommt dieser Gegenstand zurück in den Vorrat.

Aufgabe:

Versucht mit allen Helden den Ausgang auf Feld 0 zu erreichen, bevor der Erzähler das Feld (oder Plättchen) „N“ erreicht.

Wichtig:

In dieser Legende wird ein Held, dessen Willenspunkte auf 0 sinken, vom Plan genommen. Dieser Held ist nicht mehr im Spiel. Seine Edelsteine, sein Gold und seine Ausrüstung werden auf dem Feld abgelegt, auf dem er zuletzt stand.

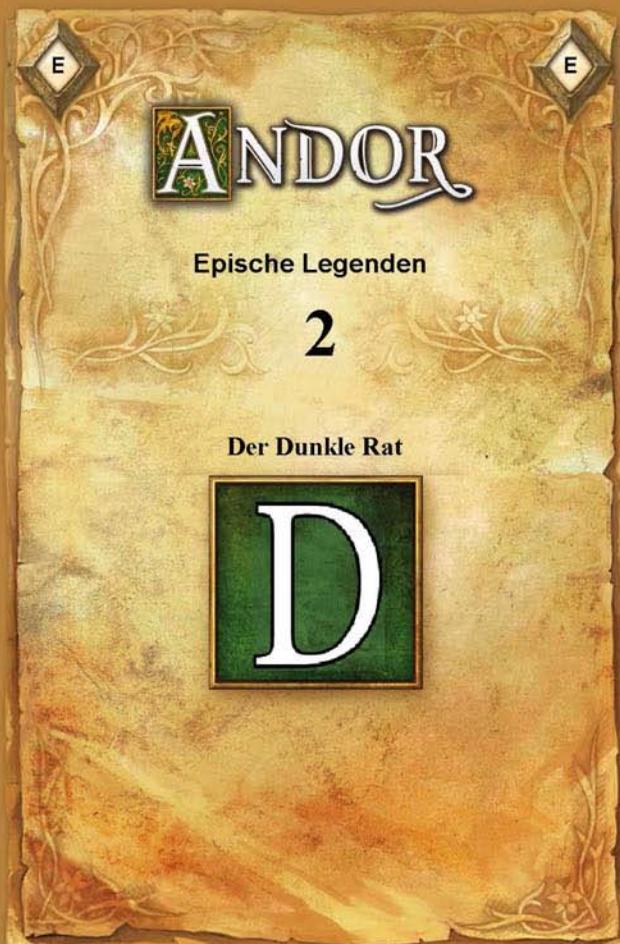


B
Während die Helden versuchten sich den Weg zum Ausgang freizukämpfen, zuckten Blitze durch die Gänge der Mine. Nach ein paar Sekunden hörte das Spektakel wieder auf und die Stimme Lafus schallte durch die Höhle:
„Ihr! ... verschwendet meine Zeit ... Zeit ... Zeit!“ Es war kein Echo, doch schienen die Worte sich dennoch zu wiederholen.
„Zeit! ... Genau die werdet Ihr jetzt haben. Ich habe die Mine in einen Zeitschild gehüllt. Dieser Ort wird Euer ewiges Grab sein.“
Mit einem düsteren Lachen verstummte Lafus. Die Helden waren wie versteinert. Sie hörten und sahen alles, doch konnten sie sich nicht mehr bewegen. Die Zeit stand still und mit ihnen alles andere.

In Wirklichkeit war es nur ein Augenblick bis die liebevolle Stimme Senobas flüsternd durch die Gänge der Mine zu hören war. Doch den Helden kam es wie Wochen vor:
„Ich versuche Euch aus dem Zeitschild zu befreien. Bislang konnte ich lediglich die Zeitstarre innerhalb des Schildes aufheben. Die dunkle Magie ist sehr stark. Ich weiß nicht wie lange ich dafür brauchen werde, um die Magie gänzlich aufzuheben. Ihr dürft die Mine nicht verlassen. Das Zeitgefüge würde Euch sonst zerreißen. Sorgt auch dafür, dass niemand anders die Mine verlässt, da dies meine Bestrebungen behindert, Euch zu befreien.“

Neue Aufgabe:

- Haltet durch, bis Ihr aus dem Zeitschild befreit werdet.
- Verhindert, dass Kreaturen das Feld 0 erreichen. Für jede Kreatur die Feld 0 erreicht, wird das „N“-Plättchen auf der Legendenleiste um ein Feld nach unten verschoben. Treffen Erzähler und „N“-Plättchen aufeinander, lest die Legendenkarte „N“ vor, und die Legende nimmt ein böses Ende.

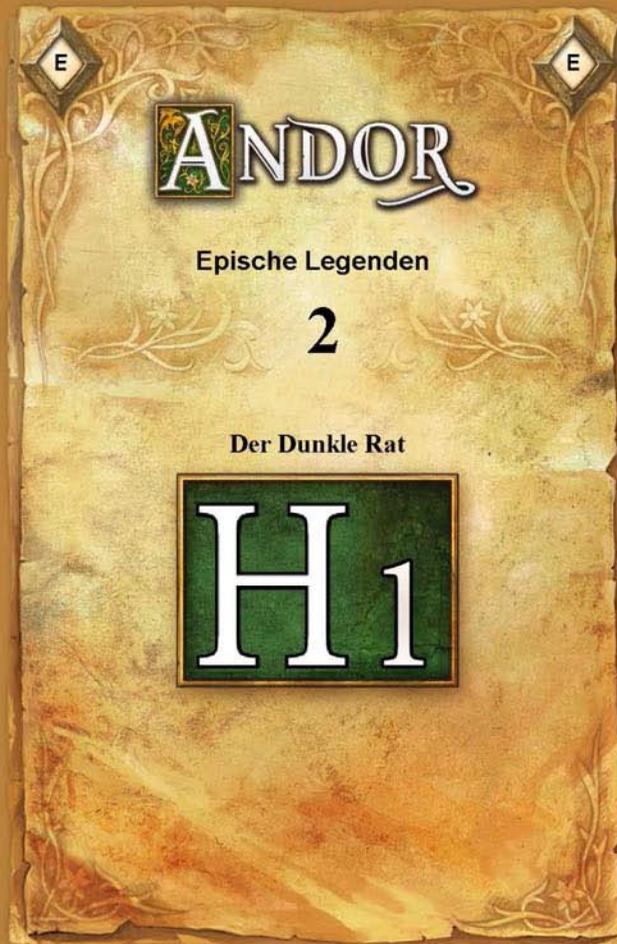


D
Das Flüstern hauchte erneut durch die Mine, während die Helden tapfer dabei waren, die Kreaturen des Bösen vom Ausgangsstollen fernzuhalten:
„Ich habe einen Weg gefunden, meine Kräfte zu bündeln, um Euch zu befreien. Immer nach Sonnenaufgang kann ich dies versuchen. Leider kann ich nicht vorhersehen, ob und in welchem Umfang es mir gelingt das Zeitgefüge wieder herzustellen. Die Auswirkungen meines Bestrebens sind nicht vorhersehbar. Habt bitte Geduld, tapfere Helden!“

Die Stimme Senobas verstummte.

Lest jetzt weiter auf Legenden-Karte
"Das Zeitgefüge der Mine"





„Es ist mir gelungen, genug Kraft aufzubringen, um den Zeitschild zu zerstören...“, hörte man Senoba leise und geschwächt. Haltet die Kreaturen weiter auf. Ich kann mich ihrer am Minenausgang nur schwer erwehren.“

Erleichtert, dem mystischen Gefängnis entkommen zu sein, traten die Helden den restlichen Kreaturen entgegen.

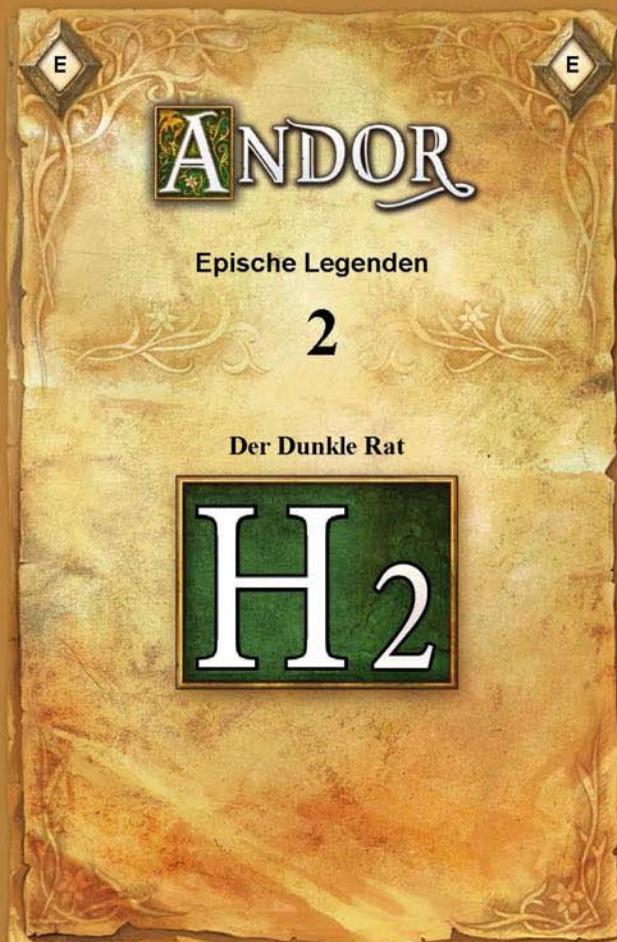
- Die Karte „Zeitgefüge der Mine“ kommt aus dem Spiel.
- Besiegte Kreaturen gewähren nun wieder Belohnung.
- Entfernt alle Kreaturenplättchen von der Legendenleiste und legt diese zu den anderen neben dem Spielplan zurück.
- Jeder Spieler erhält sofort 2 Gold und 3 Willenspunkte.
- Der Erzähler wandert bei Sonnenaufgang nun wieder normal ein Feld auf der Legendenleiste nach oben. Entfernt die Sternchen vom Sonnenaufgangsfeld sowie der Tagesleiste.

Erneut wurde die Mine erschüttert und düstere Stimmen waren zu hören:

„Lafus ist unser Meister. Wir werden dafür sorgen, dass Ihr seine Pläne nicht weiter stört. Kommt näher und stellt Euch dem Dunklen Rat! Wir werden Euren sicheren Tod besiegeln.“

Die Stimmen klangen, als würden sie gleichzeitig von mehreren Personen gesprochen. Und da sahen die Helden, wer sich hinter dem Dunklen Rat verbarg. Der Dunkle Rat bestand aus den mächtigsten Vertretern der Kreaturen. Sie mussten Kenntnis davon haben, welche Pläne Lafus verfolgte. Die Helden beschlossen, sich dem Rat entgegenzustellen, um heraus zu finden, was Lafus vor hatte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2. →

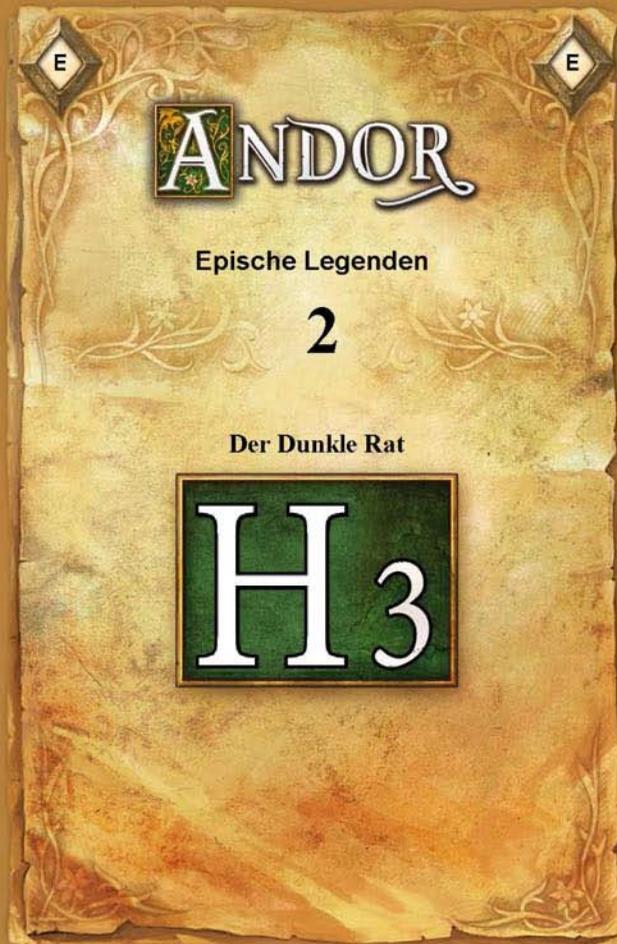


- Nutzt die Figuren vom Stapel „Fähigkeiten“:
 - Stellt einen Gor als Ratsmitglied Najak auf Feld 37.
 - Stellt einen Skral als Ratsmitglied Tongal auf Feld 18.
 - Stellt einen Troll als Ratsmitglied Wooth auf Feld 68.
- Legt zu jeder Figur des Rates ein Sternchen auf das Spielfeld, um zu symbolisieren, dass es sich um ein Ratsmitglied handelt. Das Sternchen wird mit den Ratsmitgliedern immer mitgeführt. Sollten bereits Kreaturen auf den Feldern stehen, so entfernt diese vom Spielplan.
- Lest die Karten „Anleitung zum Dunklen Rat“ vor, um die Fähigkeiten und den Kampfverlauf zu erklären

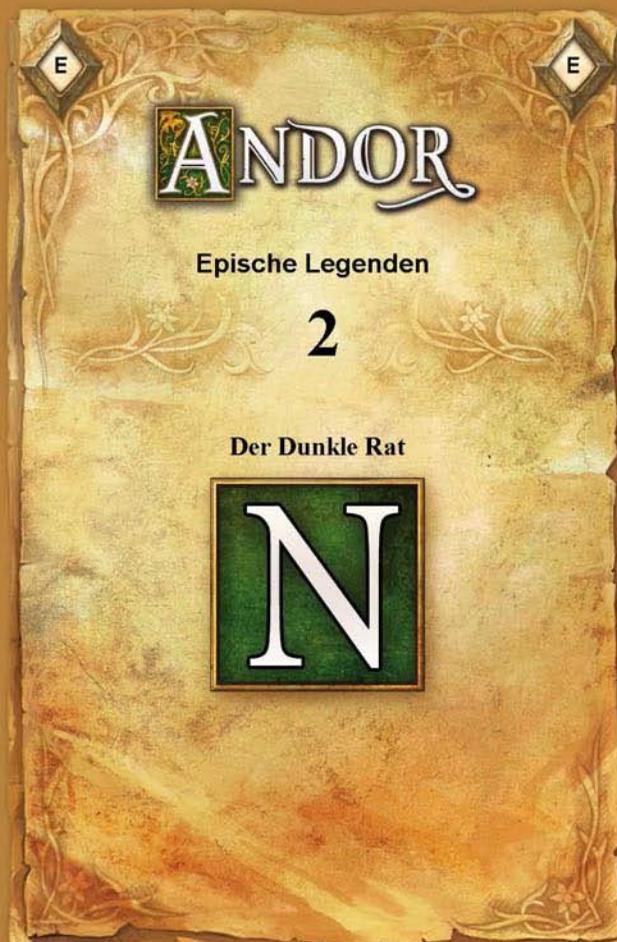
„Der Dunkle Rat ist sehr mächtig und Ihr habt nicht viel Zeit.“ Senobas Worte klangen sehr besorgt. „Zu Euren Füßen findet ihr für jeden von Euch ein Pergament mit einem Teleportzauber. Mehr kann ich für Euch nicht tun. Setzt den Zauber weise ein!“, die Stimme verstummte.

- Legt auf auf die Position jedes Helden ein Pergament (Wert beliebig).
- Die Pergamente können von jedem Helden ins Gepäck aufgenommen werden.
- Ein Held darf auch mehrere Pergamente tragen und ggf. nutzen.
- Das Benutzen eines Pergaments zählt als weitere Handlungsmöglichkeit und kostet keine Stunden.
- Beim Benutzen eines Pergaments darf sich der Held sofort auf ein beliebiges Feld des Spielplanes innerhalb der Mine teleportieren. Danach kommt das Pergament aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H3. →

**Neue Aufgabe:**

- Besiegt alle 3 Ratsmitglieder und gelangt bevor Erzähler und „N“-Plättchen aufeinander treffen das Feld 0. Gelingt Euch dies, so lest die Legendenkarte „N“ vor und die Legende nahm ein gutes Ende.
- Verhindert weiterhin, dass Kreaturen das Feld 0 erreichen. Für jede Kreatur die Feld 0 erreicht, wird das „N“-Plättchen auf der Legendenleiste um ein Feld nach unten verschoben. Treffen Erzähler und „N“-Plättchen aufeinander, lest die Legendenkarte „N“ vor, da die Legende ein böses Ende genommen hat.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ... N

... alle 3 Ratsmitglieder besiegt wurden.

Eines der Ratsmitglieder hatte eine Schriftrolle dabei. Sie war magisch versiegelt. Senoba würde diese sicherlich öffnen können. Die Helden nahmen das Pergament an sich und gingen Richtung Ausgang.

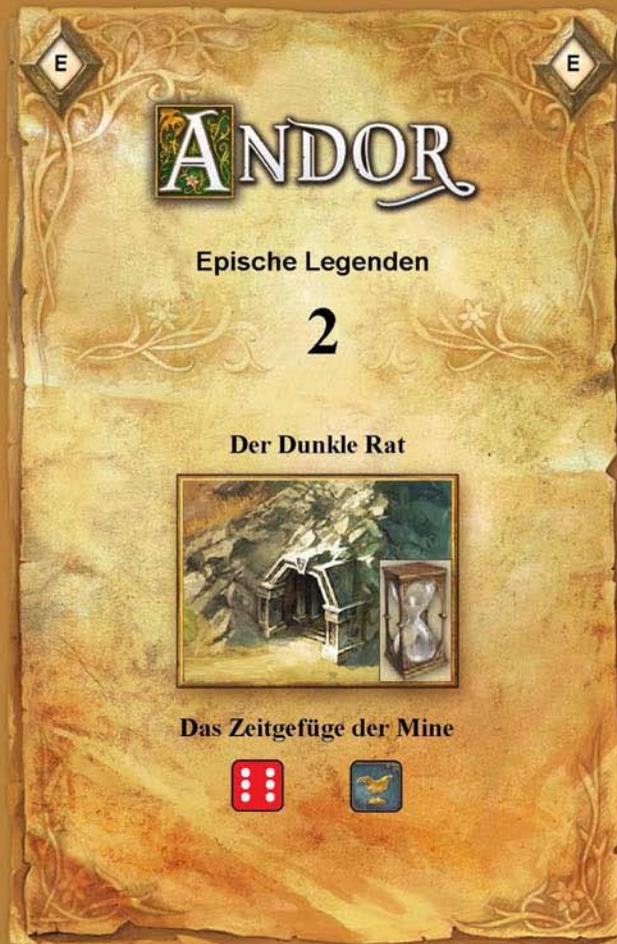
*Die Luft war angenehm frisch als die Helden durch den Stollen den Ausgang der Mine erreichten. Senoba nahm die Helden sofort in Empfang „Schreckliches hat sich in der Zeit Eurer Abwesenheit zugetragen.“, rief Sie „Setzt Euch und hört an, was ich zu berichten habe.“ Was Senoba erzählte war furchteinflößend...
... doch das war eine andere Legende.*

Autor: Genu

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
...zu viele Kreaturen den Ausgang der Mine verlassen konnten, und somit der Dunkle Rat nicht bezwungen wurde.
Die Mitglieder des Dunklen Rates schlossen sich Luft an und führten Andor in ein Zeitalter der Finsternis. Tapfere Helden, versucht es erneut, um Andor zu beschützen!

Folgende Auswirkungen hat das Zeitgefüge in der Mine:

- Legt ein rotes X sowie ein Sternchen auf das Feld H der Legendenleiste.
- Auf Feld 80 ankommende Kreaturen lassen den Erzähler in gewohnter Weise um ein Feld nach oben wandern, jedoch bis maximal Feld „G“ der Legendenleiste. Steht der Erzähler auf „G“ der Legendenleiste und wird eine Kreatur besiegt, so wird der Erzähler nicht weiter auf „H“ gesetzt
- Durch den Erzähler aktivierte Kreaturenplättchen werden sofort ausgeführt. Danach wird das Kreaturenplättchen mit den anderen aus dem Vorrat vermischt und ein neues Kreaturenplättchen wird gezogen und verdeckt genau an die gleiche Stelle der Legendenleiste unter den Erzähler gelegt. Dieses wird erst dann aufgedeckt, wenn der Erzähler ggf. erneut dieses Feld der Legendenleiste erreicht. Sind keine Kreaturen im Vorrat oder Feld 80 verfügbar, so wird keine entsprechende Figur auf das Spielfeld gestellt.
- Besiegte Kreaturen gewähren KEINE Belohnungen.
- Der Erzähler wird bei Sonnenaufgang nicht um ein Feld nach oben verschoben. Stattdessen wird mit einem roten Würfel gewürfelt und der Erzähler an die Stelle des Würfel-ergebnisses der Legendenleiste gesetzt. Legt zur Verdeutlichung ein Sternchen auf das Erzählersymbol des Sonnenaufgangfeldes. Wird eine „6“ gewürfelt, wird der Erzähler auf Feld „H“ der Legendenleiste gestellt.
- Legt ein weiteres Sternchen auf die „4“ der Tagesleiste. Jedes Mal bei Sonnenaufgang, nachdem die Position des Erzählers ermittelt wurde, wird das Sternchen um eine Position nach links verschoben.
- Erreicht das Sternchen das Sonnenaufgangsfeld, wird der Erzähler auf das Feld „H“ der Legendenleiste gestellt.



- Jedes Ratsmitglied verfügt über folgende Stärkepunkte:
 - 20, bei 2 Spielern,
 - 30, bei 3 Spielern,
 - 40, bei 4 Spielern.
- Legt ein Sternchen zur Markierung auf das entsprechende Stärkefeld der Kreaturenanzeige
- Jedes Ratsmitglied würfelt mit den Würfeln entsprechend der Darstellung des Kreaturtyps auf der Kreaturenanzeige
- Die Ratsmitglieder bewegen sich zu Sonnenaufgang wie normale Kreaturen entsprechend der bekannten Regeln (Achtung! Das Sternchen mitführen!).

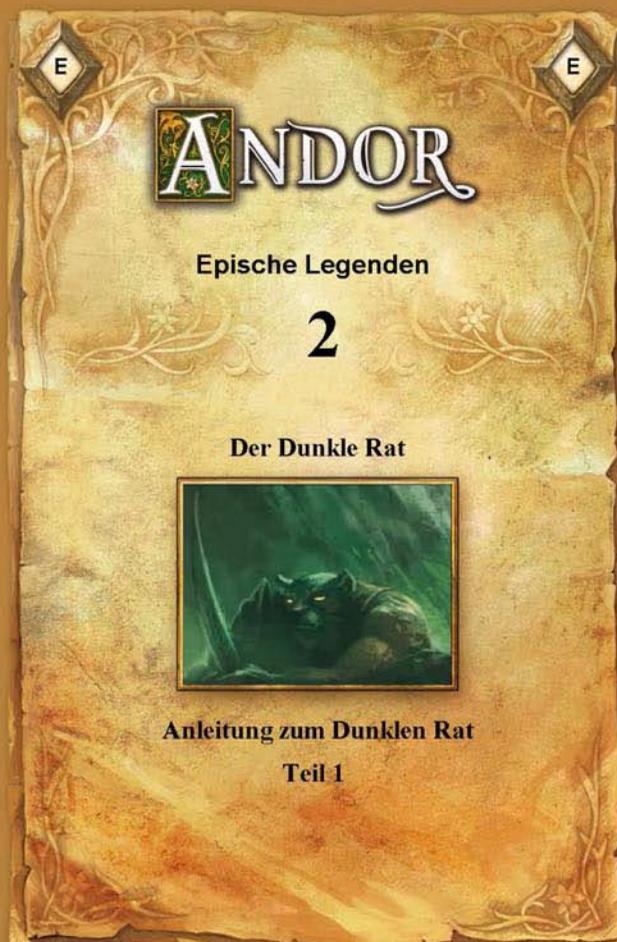
Die Lebensdarstellung des Rates:

- Stellt die 3 verbliebenen Kreaturen vom Kartenstapel „Fähigkeiten“ als Lebensmarker direkt auf die Kreaturenanzeige des Spielplanes (Gor auf Gor, Skarl auf Skral und Troll auf Troll). Dies zeigt an, wie viele Willenspunkte die einzelnen Ratsmitglieder zu Beginn haben. Die Lebensmarker bleiben bis Spielende auf dem Spielplan, da auch bei Tageswechsel die jeweils aktuellen Willenspunkte für die Ratsmitglieder beibehalten werden. Eine tagelanger Kampf steht den Helden bevor.

Tod eines Ratsmitgliedes:

- Erreicht ein Ratsmitglied 0 Willenspunkte, bleibt der Lebensmarker auf 0 stehen und teilt sich ggf. nur hier den Platz auf der Kreaturenanzeige mit einem anderen toten Ratsmitglied. Auf dem Spielfeld wird die Figur auf dem Feld hingelegt (symbolisiert ein totes Ratsmitglied).

Lest weiter auf Teil 2 der Anleitung zum Dunklen Rat ➔



ANDOR

Epische Legenden

2

Der Dunkle Rat



Anleitung zum Dunklen Rat
Teil 2

Anleitung zum Dunklen Rat 2

Passivität gegenüber dem Dunklen Rat:

- Legt das neben dem Spielplan bereitliegende Nebelplättchen (+3 Willenspunkte) offen vor das Flammensymbol des Sonnenaufgangsfeldes.

Wird der Dunkle Rat an einem Tag nicht angegriffen, so heilt sich dieser. Liegt bei Sonnenaufgang das Nebelplättchen noch offen, so gewinnt jedes Ratsmitglied 3 Willenspunkte. Auch tote Ratsmitglieder werden dadurch mit 3 Willenspunkte wiederbelebt. Waren 2 Ratsmitglieder tot, so entscheiden die Spieler welches der wiederbelebten Ratsmitglied 3 und welches 2 Willenspunkte erhält. Die Figuren auf dem Spielfeld werden wieder aufgestellt.

Ist bei Sonnenaufgang das Nebelplättchen verdeckt, so heilt sich der Rat nicht. Das Plättchen wird nun wieder offen neben das Flammensymbol der Sonnenaufgangsleiste hingelegt.

Wichtig!

- Erreicht ein Ratsmitglied Feld 0, so wird der Erzähler auf das „N“-Plättchen gesetzt und die Legende nimmt ein böses Ende.

Lest weiter auf Teil 3 der Anleitung zum Dunklen Rat →

ANDOR

Epische Legenden

2

Der Dunkle Rat



Anleitung zum Dunklen Rat
Teil 3

Anleitung zum Dunklen Rat 3

Der Kampf gegen den Dunklen Rat:

Bei Kampfbeginn gegen ein Ratsmitglied wird das ggf. noch offene Nebelplättchen dem Sonnenaufgangsfeld verdeckt. Mit nur einem Kampf am Tag wird somit die Heilung der Ratsmitglieder unterbunden.

Der/die Held/en ermitteln nun den Kampfwert, danach wirkt ein Ratsmitglied eine Fähigkeit.

- Zieht hierfür eine Karte vom Stapel „Fähigkeiten“ und führt diese aus. Es ist dabei unabhängig welches Ratsmitglied angegriffen wurde. Die Karte wird dann verdeckt unter den Stapel „Fähigkeiten“ geschoben. Danach wird in gewohnter Weise der Kampfwert des Ratsmitgliedes ermittelt und die Kampfrunde ausgewertet.

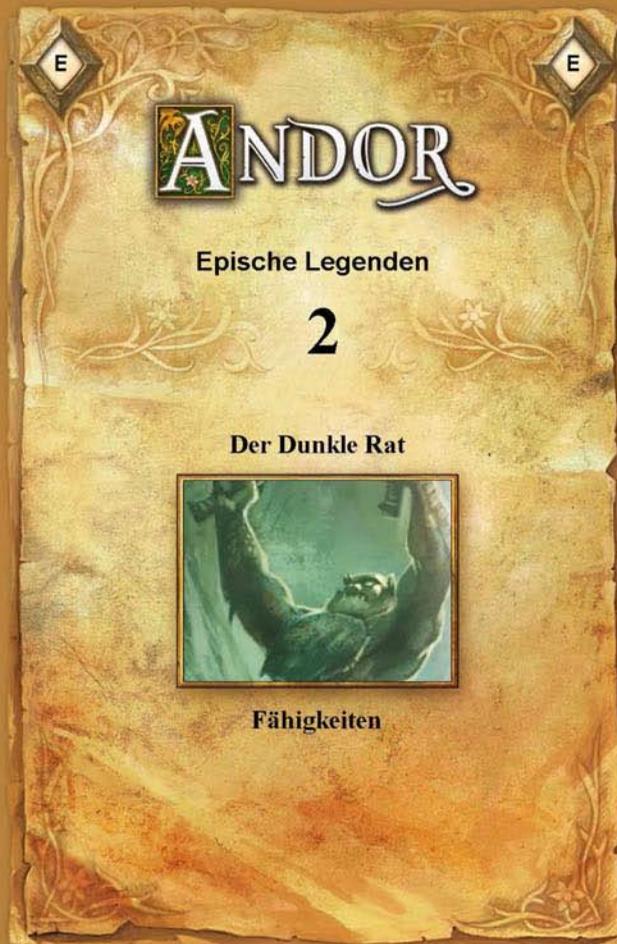
Achtung! Der Kampf kann nach jeder Kampfrunde abgebrochen werden. Die Willenspunkte werden nicht zurückgesetzt.

Bezrungene Ratsmitglieder gewähren KEINE Belohnung!

Wurde das letzte Ratsmitglied besiegt (alle Lebensmarker der Ratsmitglieder stehen auf 0 Willenspunkte der Kreaturenanzeige), gilt der Dunkle Rat als besiegt.

- Entfernt das Nebelplättchen (+3 Willenspunkte) vom Sonnenaufgangsfeld.

- Entfernt die Lebensmarker von der Kreaturenanzeige sowie die liegenden Kreaturen (inklusive dem Sternchen) vom Spielfeld.

**Anspornender Ruf**

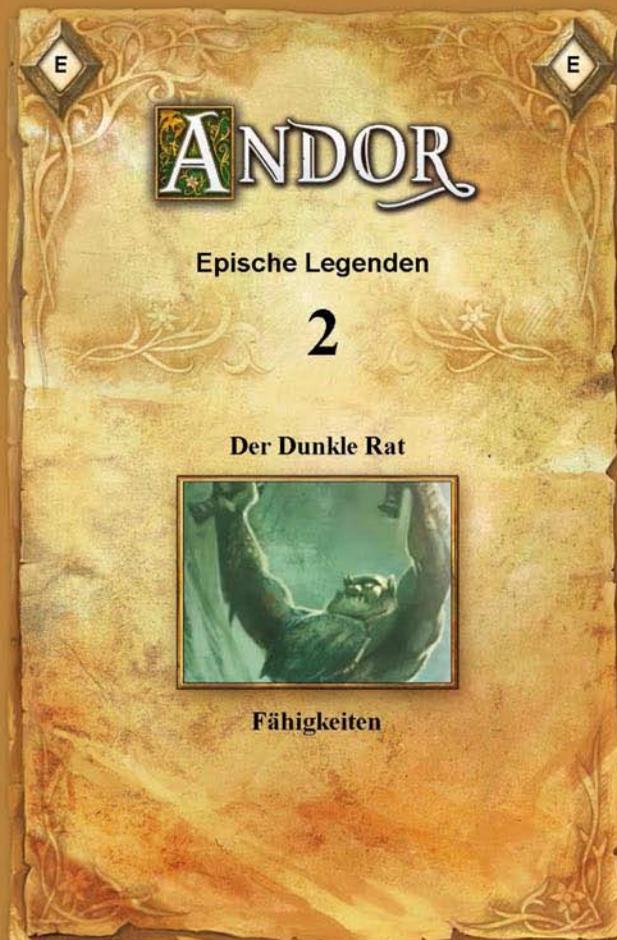
Fähigkeit von Nalak (Gor)
 (Achtung! Ist Nalak zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

„Lauf los!“, rief Nalak seinen Ratsmitgliedern zu. „Ich lenke sie ab, damit ihr zum Ausgang der Mine gelangt. Vernichtet dort die Waldelfenhexe!“

- Der aktuelle Kampf wird sofort ohne Ergebnis beendet.
- Nehmt einen roten Würfel und würfelt einmal. Der ermittelte Wert entspricht der Anzahl an Bewegungspunkten, welche der gesamte Rat erhält.
- Die Spieler entscheiden nun wie die Bewegungspunkte auf die einzelnen Ratsmitglieder verteilt werden. Es muss nicht zwingend jedes Ratsmitglied Bewegungspunkte erhalten.
- Je Bewegungspunkt bewegt sich ein Ratsmitglied um ein Feld entsprechend der Bewegungsregeln. Müssen andere Kreaturen übersprungen werden, wird dennoch nur 1 Bewegungspunkt verbraucht.
- Es müssen alle Bewegungspunkte aufgebraucht werden.
- Erreicht ein Ratsmitglied Feld 0, so wird der Erzähler auf das „N“-Plättchen gesetzt und die Legende nimmt ein böses Ende.

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Heilende Berührung**

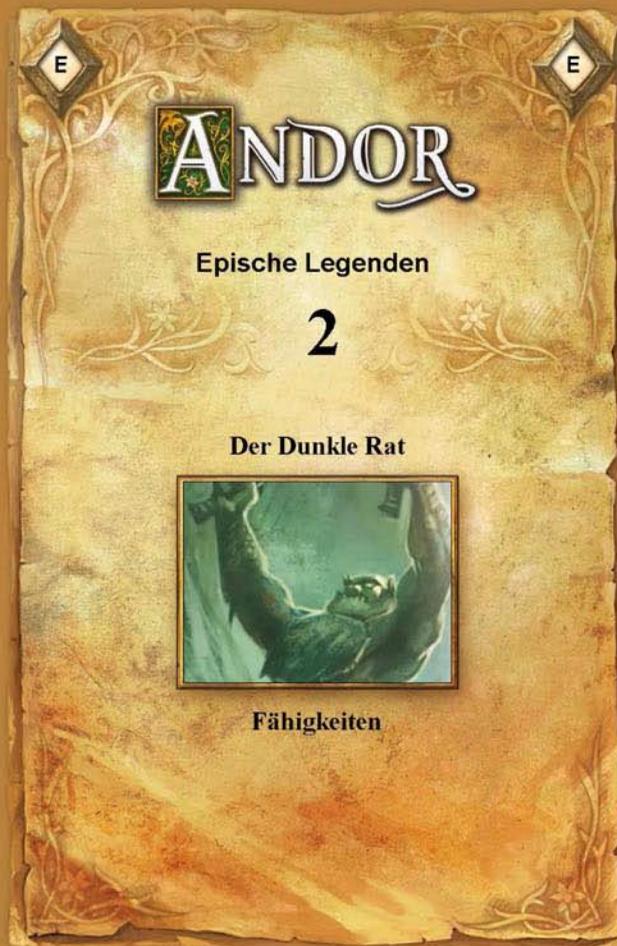
Fähigkeit von Tongal (Skral)
 (Achtung! Ist Tongal zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

Tongal hob die Hände und ein pulsierendes Leuchten erschien. Auf wundersame Weise verschlossen sich die Wunden der Ratsmitglieder.

- Alle Ratsmitglieder erhalten 3 Willenspunkte.
- Setzt daher die Lebenspunktemarker der einzelnen Ratsmitglieder um 3 Felder vor.
- Tote Ratsmitglieder werden mit 3 Willenspunkten wiederbelebt.
- Waren 2 Ratsmitglieder tot, so entscheiden die Spieler welches der wiederbelebten Ratsmitglieder 3 und welches 2 Willenspunkte erhält. Die Figuren auf dem Spielfeld werden wieder aufgestellt

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Berserker**

Fähigkeit von allen Ratsmitgliedern

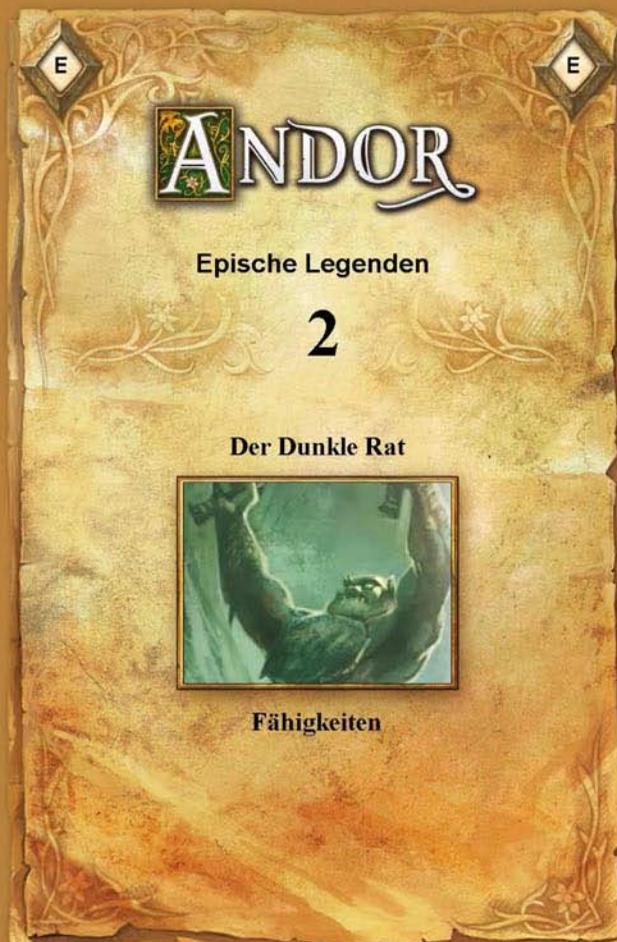
Brüllend setzte sich das Ratsmitglied dem Angriff zur wehr und entwickelte dabei ungeheure Kräfte.

Das angegriffene Ratsmitglied erhält für diese Kampfrunde zusätzliche Stärke:

- bei 2 Spielern: + 4 Stärke
- bei 3 Spielern: + 6 Stärke
- bei 4 Spielern: + 8 Stärke

Diese Fähigkeit kann nicht durch die Helden (z.B. Schild) abgewehrt werden.

Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.

**Tongals Fluch**

Fähigkeit von Tongal (Skral)
(Achtung! Ist Tongal zur Zeit tot, so wird diese Fähigkeit nicht ausgeführt. Es wird keine neue Karte gezogen)

Tongal verfällt in Trance. Seine Augen fangen an zu glühen. Die Helden spüren wie die Kraft aus den Muskeln schwindet.

- Alle Helden verlieren auf Dauer 1 Stärke (jedoch nicht weniger als 1).
- Die Fähigkeit wird erst nach dem Ende dieser Kampfrunde wirksam.

Diese Fähigkeit kann jeder Held für sich (z.B. mit einem Schild) abwehren.



Legt die Karte verdeckt unter den Kartenstapel „Fähigkeiten“.