

**ANDOR**

**Epische Legenden**

**3**

**Die Gedankenkontrolle**

A1

Diese Legende besteht aus 28 Karten:  
 A1,A2,A3,B1,B2,B3,E,N,  
 5 Karten "Anleitung zur Gedankenkontrolle",  
 1 Karte "Die Horde", 1 Karte "Der Nebel",  
 1 Karte "Das Seelengefäß", 2 Karten "Das Orakel",  
 10 Karten "Kontrollierte Kreaturen"

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

- Die Legende wird ohne Ereigniskarten gespielt. Bei Tagesanbruch wird dieser Schritt übersprungen. Wird eine Ereigniskarte im Nebel entdeckt, so passiert nichts. Das Nebelplättchen kommt nach dem Aufdecken sofort aus dem Spiel.
- Legt die Legendenkarten „**Anleitung zur Gedankenkontrolle**“, „**Der Nebel**“, „**Das Orakel**“ sowie „**Das Seelengefäß**“ verdeckt bereit.
- Legt die Legendenkarte „**Die Horde**“ mit dem Pfeil an das Feld F der Legendenleiste. Immer wenn der Erzähler die Karte erreicht, wird diese ausgeführt.
- Mischt die Karten „**Kontrollierte Kreaturen**“ und legt diese als verdeckten Stapel bereit.
- Legt die Hexe, Prinz Thorald sowie die Schildzwerge bereit.
- Legt das Gift sowie 1 Schriftrolle (Wert beliebig) bereit.
- Für jeden Helden gibt es im Spiel eine Version des anderen Geschlechts. Jeder teilnehmende Spieler erhält diese Spielfigur zusätzlich und stellt diese vor sich ab. Trennt diese Spielfigur vom Sockel. Dieses Heldenfigurenplättchen (ohne Sockel) wird bei weiteren Erläuterungen als „**Pendant**“ bezeichnet.
- Trennt alle Kreaturen (16 Gors, 5 Skrale, 5 Trolle) von ihren Sockeln und legt die Kreaturenplättchen und alle roten Sockel (26) neben dem Spielplan bereit.
- Stellt einen Wardrak (mit schwarzem Sockel) neben dem Spielplan bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

**ANDOR**

**Epische Legenden**

**3**

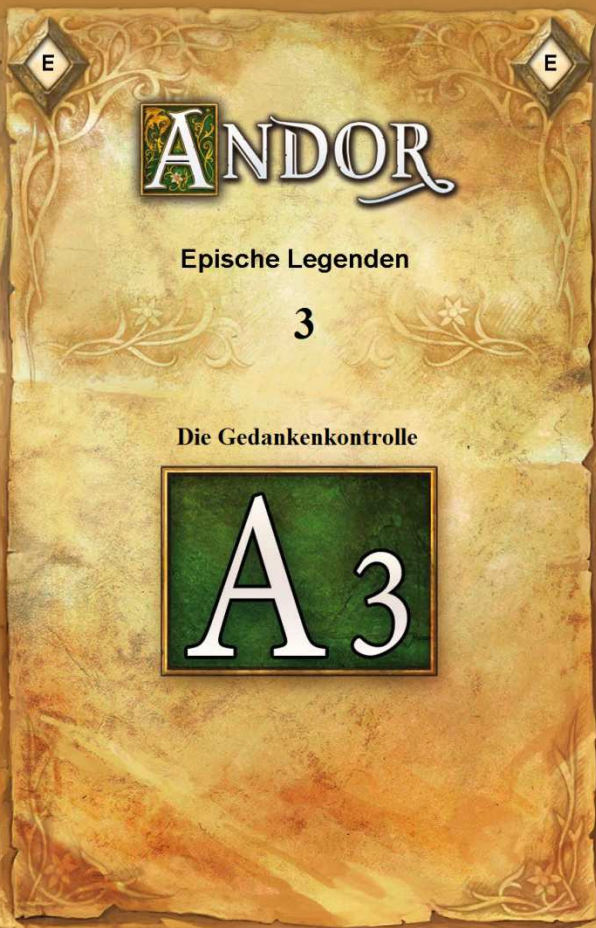
**Die Gedankenkontrolle**

A2

- Trennt den übrigen Wardrak von seinem Sockel und legt das Wardrakplättchen neben den Spielplan bereit. Der schwarze Sockel kommt zurück in die Schachtel.
- Legt ein Sternchen auf die Felder B und E auf der Legendenleiste; die übrigen Sternchen legt ihr neben dem Spielplan bereit.
- Legt das „N“-Plättchen bei
  - 3 Spielern: auf das Feld K der Legendenleiste
  - 4 Spielern: auf das Feld J der Legendenleiste (bei 2 Spielern wird dieses nicht benötigt)
- Alle Helden starten von Feld 65 und erhalten je 6 Stärke sowie 10 Willenspunkte.
- Die Gemeinschaft erhält 4 Gold, welche beliebig verteilt werden kann, sowie 2 Ferngläser.
- Legt auf folgende Gegenstände auf Feld 49: 1 Hexentrank, 1 Helm, 1 Schild und 1 Trinkschlauch.

*Eine düstere Stille herrschte in Andor. Nicht einmal die Vögel im Baum der Lieder sangen. Die Waldelfe Senoba berichtete den Helden von den Ereignissen der letzten Tage. Der dunkle Magier Lafus gelang es in der Abwesenheit der Helden die Rietburg einzunehmen. „Es ist schrecklich. Lafus hat sich in der Rietburg hinter einem undurchdringlichen magischen Schild verschanzt. Auch die Händler haben das Land verlassen. Es wird nicht mehr lange dauern und Lafus wird seine Horden an bössartigen Kreaturen rufen, um das Land heimzusuchen. Wir müssen einen Weg finden, Andor zu befreien. Vielleicht finde ich in der von Euch mitgebrachten Schriftrolle einen Weg. Trefft mich in meiner Hütte im Wald. Ich habe dort ein paar Vorräte für Euch bereit gelegt.“*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Die Helden machten sich auf den Weg zu Senobas Hütte.

Empfehlung:

Begeht Euch zu Feld 49 um die bereit gelegten Vorräte zu erhalten. In der Zwischenzeit wird Senoba die geheimnisvolle Schriftrolle analysieren.

**Wichtig! Für die gesamte Legende gilt:**

- **Schneller Tod:** In dieser Legende wird ein Held, dessen Willenspunkte auf 0 sinken, vom Plan genommen. Dieser Held ist nicht mehr im Spiel. Sein Gold und seine Ausrüstung werden auf dem Feld abgelegt, auf dem er zuletzt stand.
- **Flucht der Händler:** Alle Händler in Andor sind nicht verfügbar. Es kann daher keine Ausrüstung oder Stärke gekauft werden. Nur der Hexentrank der Hexe kann erworben werden.
- **Kreaturenarmut:** Besiegte Kreaturen in Andor gewähren als Belohnung nur Willenspunkte, aber kein Gold.
- **Lafus Magischer Schild:** Das Feld der Rietburg kann nicht betreten werden. Legt ein Rotes X auf die Burg
- **Lange Tage:** Werden Kreaturen besiegt, so werden diese nicht auf Feld 80 gestellt. Legt ein Rotes X auf das Feld 80. Der Erzähler wird somit kein Feld auf der Legendenleiste nach oben gezogen.

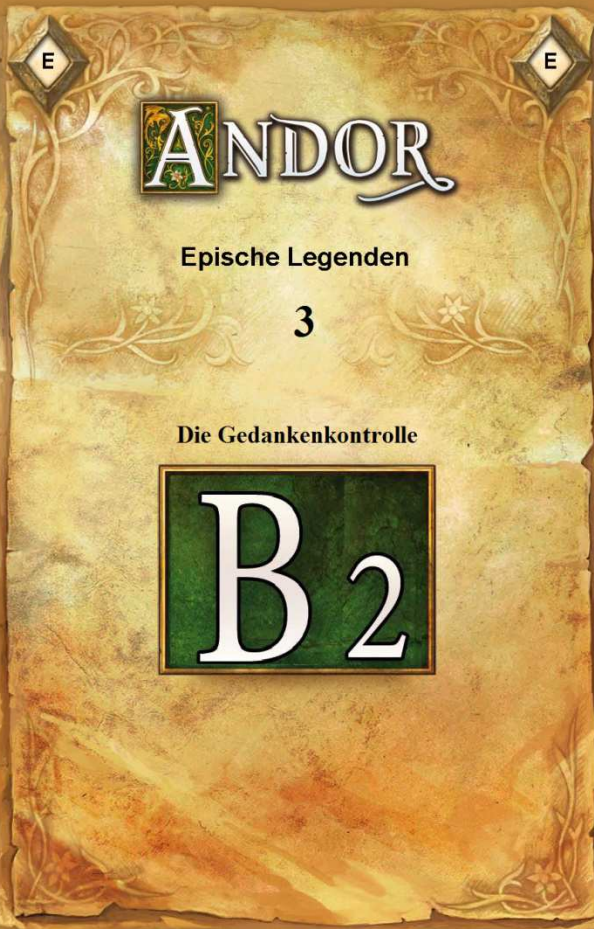


Dunkle Nebelschwaden stiegen wie von Geisterhand aus dem Boden. „Sie kommen!“, flüsterte einer der Helden. Die Helden spürten, dass etwas in ihrer Nähe war. Doch sahen sie nichts. Was war das für eine finstere Magie?

- Platziert an die Position eines jeden Helden einen roten Kreaturensockel (ohne Kreaturenplättchen)
- Sollten sich mehrere Helden auf einem Feld befinden, so versetzt die weiteren Kreaturensockel entlang der Pfeilrichtung des Feldes. Auf einem Feld darf sich maximal ein Kreaturensockel befinden.

„Es ist vollbracht!“, hörte man Lafus wie einen dunklen Donner. „Es ist zu spät! Ihr könnt mich nicht mehr aufhalten. Der Nebel verbirgt meine Geschöpfe vor Euch. Sucht sie....oder sie werden Euch finden...“. Lafus lachte schallend. Die Helden versuchten mit Ihren Waffen gegen die Schatten im Nebel zu kämpfen. Erneut hörten Sie das Lachen des Magiers. „Eure irdischen Waffen können meinen Kreaturen nichts anhaben. Sterbt wohl!“. Die Stimme verstummte.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Der Nebel“ →



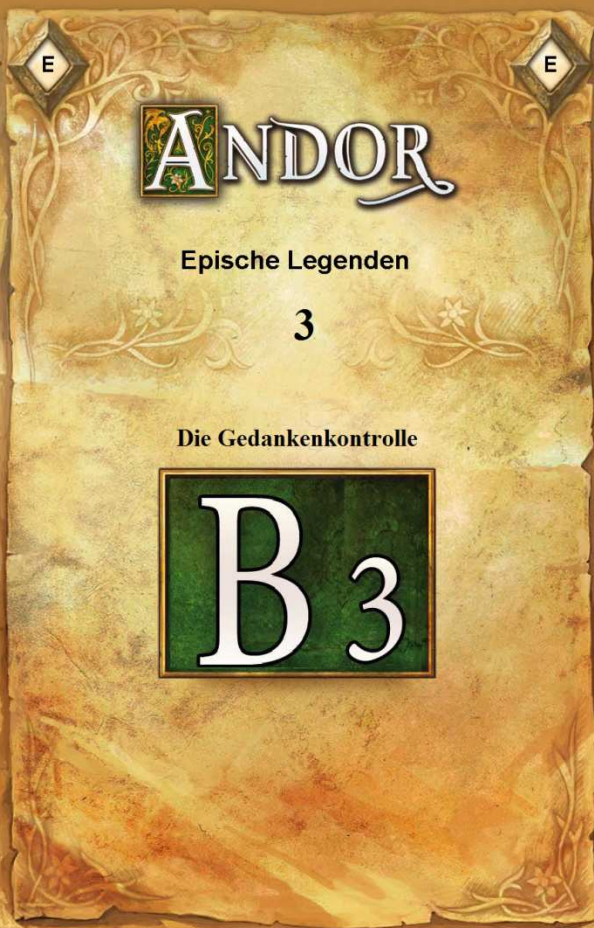
*Es schien aussichtslos für die Helden von Andor zu sein. Die Kreaturen streiften durch Andor, und niemand konnte ihnen Einhalt gebieten. „Doch es gibt jemanden...“, unterbrach Senoba die Gedanken der Helden. „...ich habe die Schriftrolle des Dunklen Rates erforscht. Im verlassenen Turm hoch oben im grauen Gebirge soll sich der Zugang zu einem dunklen Tempel im Berg befinden. Das Orakel in diesem Tempel hat vielleicht die Mittel, um uns aus dieser ausweglosen Situation zu führen.*

*„Der Weg in den verlassenen Turm ist seit einer Ewigkeit zerstört. Wie sollen wir dorthin gelangen?“, fragte einer der Helden. Senoba lächelte. „Ich habe Kontakt mit meinen alten Freund Padis aufgenommen. Er züchtet Reitfalken und stellt Euch welche zur Verfügung. Ihr trefft ihn beim Baum der Lieder. Seine Falken werden Euch auf ihren Rücken zum verlassenen Turm tragen.“*

- Legt ein Falkenplättchen auf Feld 57. Dies symbolisiert den Flugpunkt für die Reitfalken. Von diesem Feld können die Helden sich direkt zu Feld 83 begeben. Die Flugdauer mit dem Falken dauert eine Stunde.

*„Der Eingang zum Tempel wird jedoch von einer finsternen Kreatur bewacht. **Cerberak**, so wird das Monster genannt, hat 3 Köpfe und ist sehr mächtig. Allerdings hat Lafus Nebel im verlassenen Turm keine Auswirkung auf Cerberak gehabt. Ihr könnt das Monster also mit Euren Waffen töten.“, meinte Senoba bevor sie weitersprach. „Ich habe Prinz Thorald sowie die Schildzwerge um Unterstützung gebeten. Sie sind bereits voraus geflogen und werden im Turm auf Euch warten, um Euch im Kampf gegen Cerberak zu unterstützen.*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B3. →



- Platziert Prinz Thorald und die Schildzwerge auf Feld 83. Mit diesen Figuren kann nicht agiert werden, sie wirken sich mit ihrer Angriffskraft im Kampf gegen Cerberak aus.
- Platziert einen Wardrak (mit schwarzem Sockel) auf Feld 83. Legt 3 Sternchen dazu. Jedes Sternchen steht für einen Kopf des Ungetüms. Folgende Fähigkeiten hat Cerberak:
- Stärke bei 2 Spielern (20), bei 3 Spielern (30) bzw. bei 4 Spielern (40).
- Willenspunkte des 1. Kopfes (8), des 2. Kopfes (10) und des 3. Kopfes (12).
- Cerberak nutzt so vielen schwarzen Würfeln, wie er Köpfe hat, der Würfel mit dem höchsten Ergebnis zählt.
- Es kann immer nur ein Kopf der Reihenfolge entsprechend angegriffen werden.
- Wird ein Kopf besiegt, endet der Kampf vorerst. Entfernt sofort ein Sternchen vom Feld 83. Für den nächsten Kopf muss eine neue Kampfrunde gestartet werden.
- Wird der Kampf abgebrochen oder beendet heilen sich die verblieben Köpfe. Besiegte Köpfe erhält Cerberak jedoch nicht zurück.
- Sobald der 3. Kopf von Cerberak besiegt wurde, ist der Weg zum Orakel frei. Entfernt dann den Wardrak und das letzte Sternchen vom Spielfeld. Der schwarze Sockel des Wardrak kommt in die Spielschachtel, das Wardrakplättchen legt ihr zum Vorrat der anderen Kreaturen.

**Aufgabe:**

Besiegt Cerberak bevor der Erzähler Feld E der Legendenleiste erreicht hat, um zum Orakel zu gelangen. **Wenn Cerberak besiegt wurde, lest die Legendenkarte „Das Orakel“**

E E

# ANDOR

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle

E

**Wurde Cerberak besiegt**, so lest jetzt weiter, ansonsten geht der Erzähler auf das Feld N der Legendenleiste und die Legende nimmt ein böses Ende.

*„Sie sind da! Kommt und labt Euch an diesem Land, meine Geschöpfe!“, ein grollender Donner begleitete Lafus Gelächter. Die Horde der Kreaturen war eingetroffen und sucht nun das Land Heim. Jetzt war es an den Helden, das Land zu verteidigen.*

- Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er) und einen Heldenwürfel (1er) die Positionen von 4 verborgenen Kreaturen auf dem Spielfeld.
- Platziert die roten Sockel (ohne Kreaturenplättchen) an den ermittelten Positionen.
- Befindet sich bereits eine Kreatur auf dem erwürfelten Feld, so wird die Position der neu zu setzenden Kreatur in Pfeilrichtung auf dem Spielfeld verschoben.

E E

# ANDOR

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... das Seelengefäß mit 20 Seelen bestückt wurde.

Als die letzte Kreatur das Zeitliche gesegnet hatte, fingen die Kristallkugeln über den Köpfen der Helden an zu leuchten. Sie flogen aufeinander zu und formten sich zu einer großen violett pulsierenden Kugel. Mit einem lauten Getöse schoss sie direkt auf den Schild der Burg Rietburg zu. Beim Aufprall verschwand im gleichen Augenblick der Schild und mit ihm der Nebel über Andor. Die Helden gingen zur Rietburg um Lafus zu suchen, doch was sie dort vorfanden ...  
... wird in einer anderen Legende erzählt.

**Autor:** Genu


Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... der Schild um die Rietburg nicht zerstört werden konnte.  
Von Überall strömten die Kreaturen aus dem Nebel. Eine nach der anderen brach durch und drang durch den Schild in die Rietburg ein. Die Helden konnten Sie nicht aufhalten. Aus dem Inneren waren entsetzliche Schreie zu hören. Helden, versucht es erneut, um dieses schlimmste Schicksal von Andor abzuwenden.

**ANDOR**

**Epische Legenden**

**3**

**Die Gedankenkontrolle**



**Der Nebel**

Lasst die Karte offen liegen, damit Euch die folgenden Eigenschaften des Nebels bewusst bleiben:

- Wie bei den Nebelplättchen können die im Nebel verborgenen Kreaturen (roter Sockel ohne Kreatur) aufgedeckt werden; auch das Fernrohr ist nutzbar.
- Verborgene Kreaturen werden nicht automatisch aufgedeckt, wenn diese sich das Feld mit einer Spielerfigur teilen. Dies muss aktiv auf Wunsch des Spielers erfolgen. Das Aufdecken ist jederzeit ohne zeitlichen Aufwand möglich.
- Wenn eine Kreatur aufgedeckt wird, würfelt der Spieler mit einem roten Würfel und platziert die entsprechende Kreaturenfigur auf den Sockel. Das Würfelresultat kann nicht durch Effekte oder Fähigkeiten verändert werden. Sollte keine entsprechende Kreaturenplättchen im Vorrat vorhanden sein, so scheint der Held nur seinen Schatten entdeckt zu haben. Der Kreaturensockel wird vom Spielfeld entfernt.
  - 1, 2, 3 = Ein Gor erscheint aus dem Nebel.
  - 4 = Ein Skral erscheint aus dem Nebel.
  - 5 = Ein Troll erscheint aus dem Nebel.
  - 6 = Ein Wardrak erscheint aus dem Nebel.
- Verborgene Kreaturen bewegen sich bei Tagesanbruch noch vor den Gors. Legt zur Erinnerung ein Sternchen vor den Gor auf das Sonnenaufgangsfeld.
- Erreicht eine Kreatur die Rietburg, wird diese vom Spielfeld entfernt. Sonst geschieht (zurzeit) nichts.
- Wenn im weiteren Verlauf der Legende von „Kreaturen“ gesprochen wird, sind damit immer alle Kreaturen (verborgene und aufgedeckte) gemeint. Einschränkungen werden explizit erwähnt.
- **Helden können keine Kreaturen angreifen!**


Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2. →

**ANDOR**

**Epische Legenden**

**3**

**Die Gedankenkontrolle**



**Das Orakel**  
Teil 1

Nachdem sich die Helden vom Kampf erholt hatten, traten sie in die Halle des Tempels.

- Sollte sich der Erzähler noch nicht auf dem Feld D der Legendenleiste befinden, so rückt ihr den Erzähler auf Feld D vor.
- Jeder Held erhält 3 Willenspunkte für jedes Feld welches der Erzähler auf diese Weise vorgerückt wurde.

„Tretet näher, tapferen Helden!“, raunte eine männliche Stimme durch die Hallen des Tempels. Die Helden standen in der Haupthalle des Tempels. In der Mitte stand eine große Kohlepfanne in der eine große grüne Flamme loderte. „Ich weiß weshalb ihr hier seid.“, ertönte die Stimme erneut und die Flamme bewegte sich mit jeder Silbe. „Ich bin das Orakel von Andor. Es ist sehr lange her, dass sich jemand als würdig erwies, um in diese Hallen zu gelangen.“ Eine kurze Zeit herrschte Stille, dann sprach das Orakel weiter: „Ihr sucht nach einem Weg die mächtigen Zauber des Magier Lafus zu brechen. Ich habe 2 Artefakte für Euch, welche Euch nützlich sein werden.“

Neben der Kohlepfanne erschien wie aus dem Nichts eine kleine Truhe. Die Helden öffneten die Kiste und kristallfarbene Kugeln verließen die Kiste. Über den Kopf eines jeden Helden schwebten die Kugeln und bewegten sich bei jedem Schritt mit.

„Was ist das?“, fragte einer der Helden. Das Orakel antwortete: „Es ist ein Seelengefäß. Sammelt ausreichend Seelen von getöteten Kreaturen. Ihr werdet 20 Seelen benötigen, damit sich die Kugeln vereinigen und den Schild um die Stadt Rietburg zerstören.“

Lest weiter auf der Legendenkarte "Das Orakel" (Teil 2)

E

# ANDOR

## Epische Legenden

3

### Die Gedankenkontrolle



Das Orakel  
Teil 2

Die Helden sahen sich verwundert an. „Unsere Waffen sind wirkungslos. Wie sollen wir die Kreaturen denn töten?“, fragten sich die Helden. „Ich sprach von 2 Artefakten...“, unterbrach sie das Orakel. „In der Truhe befindet sich noch die Macht der Gedanken. Ein mächtiger Zauber, der es Euch ermöglicht, die Kreaturen mittels Eurer Gedanken zu kontrollieren. Eure Waffen mögen gegen die Kreaturen wirkungslos sein, jedoch können sich die Monster gegenseitig zersetzen.“ Die Helden öffneten erneut die Truhe und blickten in ein grelles Licht. Runen tanzten vor dem geistigen Auge. Als das Licht erlosch, fühlten sich die Helden mächtiger denn je. Sie erkannten ihre neue Fähigkeit und würden diese auch bald nutzen. „Beeilt Euch, Helden. Die Macht der Gedanken ist begrenzt. Erreicht Euer Ziel, bevor ihr diese Fähigkeit verliert.“ Die Stimme verstummte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Das Seelengefäß“



E

# ANDOR

## Epische Legenden

3

### Die Gedankenkontrolle



Das Seelengefäß

Die Helden traten auf das Dach des verlassenen Turmes, wo bereits die Flugfalken warteten. Sie waren nun voller Hoffnung, Andor doch noch befreien zu können. Die Flugfalken brachten die Helden wieder zurück zum Baum der Lieder. Prinz Thorald und die Eisenzwerge zogen weiter, um nach weiterer Hilfe zu suchen.

- Entfernt Prinz Thorald und die Eisenzwerge von Feld 83.
- alle Helden werden auf Feld 57 gestellt.
- Entfernt das Falkenplättchen vom Spielfeld, da die Flugfalken ab diesem Zeitpunkt nicht mehr benötigt werden.

Das Seelengefäß schwebte lautlos über den Köpfen der Helden. Es war nun Zeit, die Seelen der Kreaturen einzufangen. Lafus würde seine Horde bald entfesseln.

Das Seelengefäß hat folgende Eigenschaften:

- legt ein Sternchen (Gefäßmarker) auf die 0 der Willenspunkteanzeige der Kreaturedarstellung des Spielplanes.
- Setzt für jede im Kampf besiegte Kreatur diesen Marker um 1 Feld weiter.
- Für jede Kreatur, welche die Rietburg erreicht, wird der Marker um 1 Feld zurückgesetzt, jedoch nicht weniger als 0.
- Erreicht der Marker die 20, ist das Seelengefäß aufgeladen, setzt dann den Erzähler auf das Feld N der Legendenleiste.

#### Aufgabe:

Füllt das Seelengefäß mit 20 Kreaturenseelen, bevor der Erzähler das Feld N der Legendenleiste erreicht.

Lest jetzt die „Anleitung zur Gedankenkontrolle“

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Anleitung zur Gedankenkontrolle  
Teil 1

**Lasst die Karten offen liegen, damit Euch immer bewusst ist, wie ihr die Macht der Gedanken einsetzen könnt.**

Mit der Macht der Gedanken kann jeder Held die Kontrolle über eine gegnerische Kreatur übernehmen. Folgende **Voraussetzungen** müssen allerdings erfüllt sein:

- die zu übernehmende Kreatur darf noch nicht aus dem Nebel entdeckt sein (roter Sockel ohne Figur). Bereits entdeckte Kreaturen können nicht kontrolliert werden!
- Es müssen noch Karten auf dem Kartenstapel „Kontrollierte Kreaturen“ vorhanden sein. Ist dies nicht der Fall, mischt den Ablagestapel für dies Karten und stellt diesen als neuen Nachziehstapel bereit.
- der Held muss sich auf dem gleichen Feld wie die zu kontrollierende Kreatur befinden.
- der Held muss mindestens über 2 Willenspunkte verfügen, da die Gedankenkontrolle bei Verwendung sofort 1 Willenspunkt des Helden kostet.
- Ein Held kann maximal eine Kreatur gleichzeitig kontrollieren.
- Der Durchführung der Gedankenkontrolle benötigt 1 Stunde.

**Lest jetzt weiter auf Teil 2 dieser Anleitung.** →

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Anleitung zur Gedankenkontrolle  
Teil 2

Für die Gedankenkontrolle werden folgende **Schritte** durchgeführt:

- der Spieler versetzt als Erstes den Zeitstein auf der Tagesleiste um +1 Stunde sowie den Willenspunktemarker des Helden um -1.
- der Spieler zieht vom Stapel „Kontrollierte Kreaturen“ eine Karte, deckt sie auf und legt sie vor sich ab.
- je nachdem welcher Kreaturentyp (Gor, Skral, Troll oder Wardrak) gezogen wurde, wird ein entsprechendes Kreaturenplättchen genommen und auf den leeren Spielersockel (vom eigenen „Pendant“) gesetzt. Die entstandene Spielfigur wird gegen den roten Sockel auf dem Spielfeld getauscht. Der rote Sockel kommt in den Vorrat zurück. Ist der gezogene Kreaturentyp nicht mehr im Vorrat vorhanden, so schlug die Gedankenkontrolle fehl. Der Spielzug des Spielers ist beendet.
- Die gezogene Karte „Kontrollierte Kreaturen“ zeigt die Eigenschaften der Kreatur. Rüstet, sofern genug Gegenstände im Vorrat vorhanden sind, die Kreatur mit den angezeigten Gegenstand (kleines Symbol) aus.
- Legt ein Sternchen auf die unterstrichene Zahl auf der Karte der kontrollierten Kreatur. Dies markiert die aktuellen Willenspunkte der Kreatur. Das Sternchen fungiert als Willenspunktemarker der kontrollierten Kreatur.
- Neben dem Symbol der Sanduhr wird angezeigt, wie viele Stunden die Gedankenkontrolle bei der Kreatur wirkt. Ausgehend vom aktuellen Zeitstein auf der Tagesleiste legt ihr das Pendant (s.A1) um diese Anzahl der Stunden auf der Tagesleiste nach vorn. Eine Gedankenkontrolle über den Tageswechsel ist möglich.

**Lest jetzt weiter auf Teil 3 dieser Anleitung.** →

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Anleitung zur Gedankenkontrolle  
Teil 3

- Sofern Euer Held über genug Willenspunkte (nicht die kontrollierte Kreatur) verfügt, ist es möglich Überstunden zu machen, um die Gedankenkontrolle zu verlängern.
- Erreicht der Zeitstein auf der Tagesleiste das Pendant, so endet die Gedankenkontrolle nach Abschluss der Aktion, welche dazu führte das der Zeitstein auf das Pendant vorgertickt ist.

Beispiel 1: Die Gedankenkontrolle über eine Kreatur wird durchgeführt. Der Zeitstein wird von der 5 auf die 6 vorgestellt. Bei der kontrollierten Kreatur wirkt die Gedankenkontrolle 5 Stunden. Somit wird das Pendant auf die 4 der Tagesleiste gelegt. Für die Stunden (7,1,2,3,4) wirkt nun die Kontrolle.

Beispiel 2: Der Zeitstein liegt auf der 3, das Pendant auf 4. Die Kreatur eröffnet einen Kampf. Der Zeitstein wird nun auf die 4 zum Pendant vorgesetzt. Die Kampfrunde kann noch zu Ende geführt werden, danach endet die Gedankenkontrolle. Achtung! Eine weitere Kampfrunde für die Kreatur ist jedoch nicht möglich.

#### Agieren mit der kontrollierten Kreatur

- Wird eine Kreatur kontrolliert wird, darf der Spieler mit dieser Figur agieren.
- Der Spieler wählt selbst, ob er mit seinem Helden oder der kontrollierten Kreatur einen Spielzug bestreiten will.
- die Figur wird bei ihren Aktionen wie ein Held gesteuert. Der Zeitstein des Spielers wird auch bei Aktionen der kontrollierten Kreatur benutzt.

Lest jetzt weiter auf Teil 4 dieser Anleitung. →

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Anleitung zur Gedankenkontrolle  
Teil 4

- Wichtig! Jede kontrollierte Kreatur hat spezielle Eigenschaften, welche immer beachtet werden müssen.
- Eine Gedankenkontrolle kann von einem Spieler jederzeit ohne zeitlichen Verlust abgebrochen werden.
- Endet die Gedankenkontrolle oder wird diese abgebrochen, so wird das Kreaturenplättchen auf einen roten Sockel gestellt. Sie gilt als aufgedeckt. Ist kein roter Sockel mehr im Vorrat, so wird die Figur vom Spielfeld entfernt. Sie gilt dann nicht als im Kampf besiegt. Den leeren Spielersockel sowie das Pendant erhält der Spieler wieder zurück. Die Karte „Kontrollierte Kreaturen“ wird auf einen Ablagestapel gelegt. Alle auf der Karte befindlichen Gegenstände und Marker kommen zurück in den Vorrat.
- Befindet sich nach Ende der Gedankenkontrolle noch eine andere unkontrollierte Kreatur auf dem gleichen Spielfeld, wird diese Kreatur entlang der Pfeile auf dem Spielplan versetzt.
- Kämpfe gegen andere kontrollierte Kreaturen sind gestattet, sofern der Zeitstein des Spielers der angegriffenen Figur nicht auf dem Sonnenaufgangfeld liegt. Auch diesem Spieler kostet eine Kampfrunde 1 Stunde auf der Tagesleiste. Kämpfe gegen andere Helden sind nicht gestattet.
- Nur aufgedeckte Kreaturen können angegriffen werden!
- Auch gemeinsame Kämpfe mit kontrollierten Figuren anderer Spieler ist möglich; zur Erinnerung: Helden können am Kampf nicht teilnehmen!
- Für jeden Kampf nutzt der Spieler einen seiner Heldenwürfel (bei Wardrak: schwarzen Würfel)

Lest jetzt weiter auf Teil 5 dieser Anleitung. →

E

# ANDOR

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Anleitung zur Gedankenkontrolle  
Teil 5

- Im Kampf darf nicht auf das Würfeln verzichtet werden.
- Kontrollierte Kreaturen können nicht auf die Fähigkeiten der Helden zurückgreifen.
- Endet die Gedankenkontrolle nach einer Kampfunde, so wird der Kampf beendet.
- **Achtung!** Wird eine kontrollierte Kreatur im Kampf besiegt, so verliert der kontrollierende Held 1 Willenspunkt und die Gedankenkontrolle endet für diesen Spieler sofort.
- Jeder Kreatur welche besiegt wurde (auch die Eigene), lässt den Gefäßmarker auf der Kreaturendarstellung um ein Feld vorrücken.
- Die am Kampf teilnehmenden und siegreichen Spieler wählen selbst, wie die Belohnung (Willenspunkte) zwischen den kontrollierten Kreaturen und den kontrollierenden Helden aufgeteilt wird.

E

# ANDOR

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Die Horde

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

Die Horde

*Schatten durchzogen den dichten Nebel und weitere Kreaturen stürmten das Land.*

- Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er) und einen Heldenwürfel (1er) die Positionen von weiteren verborgenen Kreaturen (roter Sockel) auf dem Spielfeld.
  - bei 2 Spielern: 4 Kreaturen
  - bei 3 Spielern: 6 Kreaturen
  - bei 4 Spielern: 8 Kreaturen
- Platziert die roten Sockel an den ermittelten Positionen.
- Befindet sich bereits eine Kreatur auf dem erwürfelten Feld, so wird die Position der neu zu setzenden Kreatur in Pfeilrichtung auf dem Spielfeld verschoben.
- Sind keine roten Sockel mehr im Vorrat vorhanden, so werden keine neuen Kreaturen platziert.
- Legt die Karte „Die Horde“ wieder verdeckt mit den Pfeil an das nächste Buchstabenfeld der Legendenleiste (ausgehend von der jetzigen Position des Erzählers).

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 1

### Wardrak



**Klaueangriff:** Verwendet im Kampf statt einen Heldenwürfel einen schwarzen Würfel.

**Geschwindigkeit des Wardrak:** Der Wardrak darf sich je Stunde um bis zu 2 Felder weit bewegen

**Geregelter Ablauf:** Solange der Wardrak kontrolliert wird, darf der Spieler keine Überstunden machen.

	1	2	3
4	5	6	<u>7</u>
8	9	10	11

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 2

### Troll - Barbar



**Barbarensprung:** Besiegt der Barbar eine Kreatur im Kampf, so darf er sich sofort ohne Zeitverlust um bis zu 2 Felder weiter bewegen.

**Blutdurst:** Wird der Zug des Spielers beendet, ohne dass der Troll in einem Kampf verwickelt war, so verliert der Held 1 Stunde an Kontrolldauer über den Troll. Das Pendant wird dann um 1 Feld auf der Tagesleiste zurück gesetzt. Erreicht das Pendant den Zeitstein, wird die Gedankenkontrolle beendet.

	1	2	3
4	5	6	7
8	9	<u>10</u>	11

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 3

**Troll - Beschützer**



 12
  5

**Furchteinflößendes Gebrüll:** Der Beschützer kann eine Kreatur, welche sich auf dem gleichen Feld wie der Beschützer befindet, um bis zu 2 Felder in eine beliebige Richtung versetzen. Auf dem Zielfeld darf keine andere feindliche Kreatur stehen. Die Aktion kostet 1 Stunde.

**Kampfwang:** Befindet sich eine Kreatur auf dem gleichen Feld, wie der Beschützer, so darf er das Feld nicht verlassen, so lange sich die Kreatur auf diesem Feld befindet.

	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	<u>11</u>

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 4

**Skral - Schamane**



 5
  6

**Totem der Heilung:** Der Schamane kann ein Totem der Heilung aufstellen, welches den Schamanen selbst und alle Verbündeten innerhalb eines Umkreises von 1 Feld um 1 Willenspunkt heilt. Die Aktion kostet 1 Stunde.

**Zorn des Wasserelementes:** Der Schamane verliert 3 Willenspunkte, sobald er eine Brücke betritt oder überquert. Stirbt er dadurch, gilt die Kreatur als im Kampf besiegt und der kontrollierende Held verliert 1 Willenspunkt.

	1	2	3
4	5	<u>6</u>	7
8	9	10	11

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 5

**Skral - Meuchler**



**Vergiftete Waffen:** Vor einer Kampfrunde darf Gift auf die Waffen aufgetragen werden. Der Kampfwert steigt in dieser Kampfrunde um 3. Nur der Meuchler kann dieses Gift nutzen. Dreht die Giftphiole bei der ersten Benutzung 1x um. Nach der zweiten Nutzung, ist das Gift aufgebraucht und kommt in den Vorrat zurück.

**Große Neugier:** Bewegt sich der Meuchler, deckt er automatisch alle verborgenen Kreaturen auf seinem Weg auf.

	1	2	3
4	5	<u>6</u>	7
8	9	10	11

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 6

**Skral - Hexenmeister**



**Verbannen:** Der Hexenmeister kann in einem Umkreis von 1 Feld eine aufgedeckte feindliche Kreatur in eine fremde Dimension verbannen. Entfernt die Kreatur vom Spielfeld. Diese Kreatur gilt nicht als besiegt. Die Aktion kostet 2 Stunden.

**Aderlass:** Der Hexenmeister verliert jede Runde automatisch 1 Willenspunkt. (immer zu Beginn der Runde des Spielers)

	1	2	3
4	5	6	<u>7</u>
8	9	10	11

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 7

**Gor - Samurai**



 3
  6

**Ehrenhafter Sieg:** Der Samurai erhält bei einem Sieg über ein Kreatur 3 Willenspunkte.

**Harakiri:** Der Samurai möchte in einem ehrenhaften Kampf besiegt werden. Endet die Gedankenkontrolle, weil der Zeitstein das Pendant erreicht, so tötet sich der Samurai selbst. Der kontrollierende Held verliert dadurch 3 Willenspunkte. Die Kreatur gilt als besiegt.

	1	2	3
<u>4</u>	5	6	7
8	9	10	11

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 8

**Gor - Priester**



 2
  6

**Gebet:** Der Priester kann sich selbst oder einen Verbündeten um 3 Willenspunkte heilen. Der Verbündete muss sich auf dem gleichen Feld wie der Priester befinden. Die Aktion kostet 1 Stunde.

**Schwermut:** Für die Bewegung um ein Feld benötigt der Priester 2 Stunden. Hat er bis der Zeitstein das Pendant erreicht, nur noch 1 Stunde übrig, darf er sich nicht bewegen.

	1	2	<u>3</u>
4	5	6	7
8	9	10	11

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 9

**Gor - Magier**



**Teleportation:** Als weitere Handlungsmöglichkeit darf der Magier die mitgeführten Schriftrolle verwenden, um sich auf jedes Feld auf dem Spielplan zu teleportieren. Diese Aktion kostet keine Zeit. Nach dem Teleport kommt die Schriftrollen zurück in den Vorrat.

**Unkontrollierte Magie:** Hat der Magier im Kampf gewürfelt, so muss der Würfel immer auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden.

	1	2	3
<u>4</u>	5	6	7
8	9	10	11

**ANDOR**

Epische Legenden

3

Die Gedankenkontrolle



Kontrollierte Kreaturen

Kreatur 10

**Gor - Jäger**



Der Jäger kann von benachbarten Feldern aus angreifen



**Mehrfachschuss:** Hat der Jäger im Kampf gewürfelt, so darf er noch mal würfeln. Tut er dies, gilt das Ergebnis des 2. Wurfes.

**Pfeilhagel:** Stehen während eines Kampfes Helden oder andere kontrollierte Kreaturen auf dem gleichen Feld, wie die angegriffene Kreatur, so verliert jede dieser verbündeten Spielfiguren in jeder Kampfunde 1 Willenspunkt. Für den Jäger selbst gilt dies nicht. Durch diesen Effekt getötete kontrollierte Kreaturen gelten als im Kampf besiegt. Der kontrollierende Held verliert dann 1 Willenspunkt.

	1	2	3
<u>4</u>	5	6	7
8	9	10	11