



Allgemeines zur Legende:

„Verborgene Schätze“ ist die erste Legende des AA (AlternativAndors), in dem mehrere parallele Geschichten zu Andor erzählt werden. Was ist die Wahrheit?

(AA1 = Legende 2)

Benötigtes Spielmaterial: Nur das Grundspiel.

Schwierigkeitsgrade: leicht bis mittel (Ich kann das üben)

Spieleranzahl: 2-6

Fan-Legenden-Erfinder: Wachsender Waldläufer. Zu erwähnen wäre ein Testspiel mit dem Echo

Besonderheiten: Diese Legende ist schon nach Legende 1 spielbar, mehr Erfahrung braucht man nicht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
2
Verborgene Schätze

A1

Diese Legende besteht aus den Karten A1, A2, A3 E, N, sowie aus den Karten "Besonderheiten der Mine", "Orte", "Der dritte Ort", "Hexe 1&2" und der Karte "Tiefminen"

Nachdem die Helden die Botschaft an den obersten Priester, Melkart, gebracht hatten, zogen sich viele Kreaturen wieder aus dem Lande Andor zurück. Die meisten Quellen berichten von einer darauf folgenden Erkrankung des Königs, aber das ist Schwachsinn. In Wirklichkeit wurden die Helden von dem Anführer der Bewahrer dazu aufgefordert, nun auch die Mine von den dunklen Kreaturen zu befreien.

Heldenwahl:

2&3 Spieler: Einmal Zauberer oder Zwerg, sowie beliebige, die **nicht** Zauberer oder Zwerg sind.

4 (oder mehr) Spieler: Alle vier Helden des Grundspiels müssen mitspielen.

Diese Legende spielt auf der **Rückseite** des Spielplans (Mine)

Stellt alle Helden auf **Feld 45**.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Tauscht die **silbernen Ereigniskarten** mit den **goldenen**. Legt die **Ereigniskarten "Geheimer See"** neben **Feld 11**.

Legt auch die **Trolle und Wardraks** bereit, sowie die Figuren **"Hexe"** und **"Schildzwerge"**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
2
Verborgene Schätze

A2

Legt **verdeckt und gemischt** bereit:

Die kleinen Karten **"Schätze"**

Die **6 Pergamente**

Die **3 Heilkräuter**

Die **5 Runensteine**

Lest nun die Texte auf der **Ausrüstungstafel**. Lasst den Abschnitt **"Hexe"** weg. Die Funktion der Hexe erfährt ihr im Verlauf der Legende.

Die Kreaturen waren auf dem Weg ins Rietland. Dazu wollten sie durch den südlichen Eingang fliehen.

Stellt **Gors** auf die Felder **14, 19 und 33**.

Stellt **Skrale** auf die Felder **5 und 18**.

Stellt einen **Wardrak** auf das **Feld 30**.

Legt Sternchen auf die Felder **6, 10, 20, 27, 30 und 40**.

In der Mine suchten die Helden auch nach den Schatzkarten, die zu den sagenumwobenen alten Schätzen führten. Doch zu ihrem Entsetzen stellten die Helden fest, dass die alte Brücke von einer Kreatur zerstört worden war. Wie ein Wächter stand diese Kreatur vor dem Mineneingang, und beschützte die Brücke.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
2

Verborgene Schätze

A 3

Die Helden müssen je nach Spieleranzahl Aufgaben erledigen. Die Hexe muss auf jeden Fall gefunden werden, und die Brücke muss auf jeden Fall repariert werden.

2 Spieler: 4 Orte müssen besucht werden
3 Spieler: 5 Orte müssen besucht werden
4 Spieler: 6 Orte müssen besucht werden.

Als Orte zählen auf dieser und allen folgenden Karten die markierten Felder.

Die Brücke: Die Brücke kann repariert werden, indem an beiden Seiten Helden stehen, deren gemeinsame Stärkepunkte die Stärkepunkte der stärksten Kreatur auf Feld 0 übertreffen. Es muss auf jeder Seite ein Held stehen.

Trolle: Trolle haben 12 Willenspunkte und 14 Stärkepunkte. Sie würfeln gemäß Kreaturenanzeige mit roten Würfeln.

Wardraks: Wardraks haben 7 Willenspunkte und 10 Stärkepunkte. Sie würfeln gemäß Kreaturenanzeige mit schwarzen Würfeln.

Ein Held erhält jetzt ein **Fernrohr**. Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten.

Der **ranghöchste Held** beginnt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
2

Verborgene Schätze



Besonderheiten der Mine

Lest diese Karte, wenn der erste Sonnenaufgang ausgeführt wird.

[Feuersymbol]:

Dieses Symbol wird nicht weiter beachtet. Legt ein rotes X darauf.

[Bewegungen]:

Nach den Skralen bewegen sich die Wardraks, dann die Trolle und schließlich die Wardraks ein 2. Mal! Sollte eine Kreatur im Laufe der Legende auf Feld 0 kommen, wird **sofort** das "N"-Plättchen einen Buchstaben hinab geschoben!

[Brunnen&Erzähler]:

Keine Änderungen

Geheimer See: Wenn ein Held auf **Feld 11** zieht (oder darüber hinweg ziehen will) muss er stehen bleiben und eine der **Ereigniskarten "Geheimer See"** aufdecken und ausführen. Danach ist der **nächste Spieler** an der Reihe.

N-Plättchen: Wenn der Erzähler das N-Plättchen erreicht, ist die Legende aus. Das Plättchen zählt als **Feld N** der Legendenleiste.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
2
Verborgene Schätze



Tiefminen

Wenn ein Held eines der Felder 10, 20 oder 30 erreicht, wird diese Karte umgedreht und vorgelesen.

Tiefminen 1:

Feurige Glut schoss dem Helden entgegen.

Zwerg: Es passiert nichts.

Nicht-Zwerg: Du verlierst 4 Willenspunkte.

Tiefminen 2: (Lest hier erst weiter sobald ein zweites der Felder 10, 20 und 30 besucht wurde)

Auch hier war es heiß. In der Glut sah der Held seltsame Steine.

Die Heldengruppe muss sich entscheiden:

Entweder gibt der Held **1 Willenspunkt** ab **oder** der Held gibt **4 Willenspunkte** ab und **erhält** dafür **2 Runensteine**. Die Funktion der Runensteine wird auf der Karte "Die Hexe 2"


Tiefminen 3: (Lest hier erst weiter, sobald das letzte der Felder 10, 20 oder 30 besucht wurde)

Nach wie vor war es hier unerträglich heiß... Doch... Endlich! Im Schein der Flammen konnte der Held eine der Schatzkarten sehen.

Der Held verliert **3 Willenspunkte**, und er erhält eine der **Schatzkarten**. Die **Funktion** der Schatzkarten wird auf der **Karte "Orte"** erklärt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
2
Verborgene Schätze



Orte

Lest diese Karte, wenn eines der Felder 6, 27 oder 40 betreten wurde.

Feld 40: Die Halle der vier Schilde

Einst waren hier Gegenstände von großer Macht gewesen. Der Held spürte die Magie dieser Gegenstände.

Der Held erhält jetzt 5 Willenspunkte.

Feld 27: Die Waffenkammer

Hier lagen Waffen und Gegenstände aller Art. Doch auch eine der Schatzkarten lag versteckt in einer Nische. Schnell, der Held musste sich entscheiden!

Der Held muss sich entscheiden: **Entweder** erhält er jetzt einen beliebigen Gegenstand der **Ausrüstungstafel** (Auch Trank der Hexe) **oder** er erhält eines der Pergamente. Wenn der Held mit dem Pergament auf das **angezeigte Feldzahl** kommt, tauscht er das Pergament gegen einen der **Schätze** ein. Ein **Schatz** wird **neben** die Heldentafel gelegt und kann **nicht** übergeben werden.

Feld 6: Die Schatzkammer

Als hätten sie auf diesen Moment gewartet, stürmten die Kreaturen hervor.

Stellt **Skrale** auf die **Felder 4** und **37**
Stellt einen **Troll** auf **Feld 39**.

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Legende
2

Verborgene Schätze



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
... **die Schildzwerg** und **alle Helden** auf Feld 71 stehen
... und wenn **die Brücke** repariert wurde.

Endlich waren die Andori wieder an der frischen Luft. Eine große Erleichterung, doch die Aussicht, die sich ihnen bot, war umso schlimmer...

Lest jetzt weiter in dem Bereich
"**Legendenauswahl**" am Ende des Dokuments.

Legende entwickelt von: Wachsender Waldläufer, testgespielt von ihm und Lost in the Echo, ohne den die Brücke intakt geblieben wäre.

Zu schwer? Lasst die Karte "E" weg! Oder nehmt euch mehr Startmaterial dazu. Dann geht es bestimmt.

Andor
Minenausgang und starren auf das brennende reparieren. Ausgelagert standen sie jetzt vor dem gelungen, die Mine zu erforschen und die Brücke zu
Trotz der Anstrengungen war es den Helden nicht
... die geforderte Anzahl Orte nicht besucht wurde.
... die Brücke nicht repariert wurde
Helden jetzt nicht auf Feld 71 stehen
... die Schildzwerg oder eine beliebige Anzahl
Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Legende
2

Verborgene Schätze



Die Hexe 1

Lest diese Karte, wenn die Hexe gefunden wurde.

"Oh, ein Held von Andor.", sagte die Hexe spöttisch.
"Mein Name ist Reka. und hast es bestimmt auf meinen Trank abgesehen. Aber seid gewarnt: Ich kann euch auch etwas anderes bieten"

Entscheidet euch, **bevor** ihr auf der Karte "Die Hexe 2" weiterlest:

Ja, ihr wollt den Trank haben. Lest dann die **blaue** Seite der Karte "Die Hexe 2"

Nein, ihr wollt lieber das geheimnisvolle "andere" Angebot. Lest dann die **rote** Seite der Karte "Die Hexe 2"



Lest jetzt weiter auf "Die Hexe 2"



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
2
Verborgene Schätze



Die Hexe 2

Lest diese Karte, wenn die Hexe gefunden wurde.

Die Hexe kramte einen ihrer Tränke hervor. Als der Held danach griff, schnellte aus Rekas Ärmel eine Schlange hervor, die ihm in die Hand biss. "Ha! Selbst schuld."

Der Held verliert jetzt **5 Willenspunkte**. Er erhält jetzt den **Trank der Hexe**.
Lest jetzt den Abschnitt "Die Hexe" auf der Ausrüstungstafel.

Die Hexe kramte in ihrer Tasche herum. "Hmpf, meinen Trank verweigern, so so?" Die Hexe reichte dem Helden ein seltsam riechendes Kraut und zwei verteerte Steine.

Der Held bekommt jetzt ein **Heilkraut** und zwei **Runensteine**.

Das Heilkraut: Das Heilkraut kann benutzt werden, um den Wert des Krautes zu den Willenspunkten zu addieren. einmalig zum Kampfwert zu addieren. als Schritte zu benutzen, die keine Stunden brauchen.

Die Runensteine: Wenn ein Held drei verschiedenfarbige Runensteine auf seinen Ablagefeldern hat, darf er statt mit seinen eigenen mit einem großen schwarzen Würfel würfeln. Der Zauberer darf seine Fähigkeit einsetzen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
2
Verborgene Schätze



Der dritte Ort

Lest diese Karte, wenn drei Orte besucht wurden.
Die Hexe zählt nicht als Ort.

Der dritte Ort:

Stellt einen **Gor** auf das **Feld 66**.
Stellt einen **Skral** auf das **Feld 22**.
Stellt einen **Wardrak** auf das **Feld 27**.

Der letzte Ort: (Lest hier erst weiter, wenn alle geforderten Orte und die Hexe besucht wurden, und wenn die Brücke repariert wurde.)

Endlich hatten es die Helden geschafft. Nur der Zauberer und der Zwerg waren in der Mine geblieben.

Stellt nun die Figur **Schildzwerge** auf das **Feld 60**.

Alle Helden außer dem Zauberer und dem Zwerg werden jetzt auf Feld 71 gestellt. Die Helden können statt ihrer eigenen Figur die Schildzwerge bewegen:

- 2 Spieler:** 1 Stunde entspricht 1 Feld.
- 3 Spieler:** 2 Stunden entsprechen 1 Feld.
- 4 Spieler:** 3 Stunden entsprechen 1 Feld.

Aufgabe:

Alle Helden und die **Schildzwerge** müssen auf Feld 71 **stehen, bevor** der Erzähler "N" erreicht. Wenn sie auf Feld 71 stehen, wird "N" vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

2

Verborgene Schätze



Auf einmal stürzten die Skrale vorwärts. Gors krochen, von dem wilden Geschrei angelockt, aus Felsspalten und verborgenen Höhlen.

Die beiden Skrale auf der **höchsten** und **niedrigsten** Feldzahl (**Feld 0 ausgenommen**) werden jetzt **ein Feld nach vorne** gesetzt.

Stellt Gors auf die **Felder 17 und 32**.

Legendenauswahl:

Habt ihr mehr als einen Schatz gefunden? Oder habt ihr lediglich Einen?

Dann geht es weiter mit Legende 3 „Verbotene Magie“

Habt ihr nur Schatzkarten? Oder gar nichts?

Dann geht es weiter mit Legende 3 „Die Wut des Magiers“

Schreibt euch auf, wie viele Pergamente ihr habt.

Schreibt euch auf, welche Schätze ihr habt.