DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

DIE TULGORISCHEN
SUMPFE

BEGLEITHEFT

Regen peitschte über das Land, als die Helden Tulgor erreichten. Schon so viele Abenteuer hatten sie erlebt, und immer noch nicht den Willen verlosen, den Menschen auf dieser Welt zu helfen. Da sahen sie plötzlich vor sich eine kleine gebückte Gestalt: Den Handelszweig Garz. Doch was hatte dieser in Tulgor zu suchen?

Spielplan und Legenden Erfinder: Kram

Spielmaterial für Legende 1:

Spielmaterial aus dieser Erweiterung:

Den Spielplan „Die tulgorischen Sümpfe“, die beiden Ausrüstungstafeln „Garz“ und „Händler der Tulgori“, alle Sumpfplättchen, alle großen roten Plättchen, Heldenfigur „Trof, Träger des Magischen Schwerts“, die vier Heldentafeln „Trof“, „Kram“, „Thorn“, und „Chada“, die Start-Ereigniskarte, die Zugbrücke.

Spielmaterial aus dem Grundspiel:

Alle Heldenwürfel, 4 Schwarze Würfel, 3 rote Würfel, alle Holzscheiben, alle Holzsteine, alle Gors, alle Skrale, 6 Edelsteine, 5 Trinkschläuche, 5 Tränke der Hexe (Hier Tulgorische Tränke der traurigen Sümpfe), 4 Schilde, 3 Bögen, 3 Helme, 1 Falke, 1 Fernrohr, 1 Gift (Hier Gegengift), den Erzähler, alle Sternchen, die vier Brunnen, die goldenen Ereigniskarten, außer: 29, 31, 30, 3, 22, 21, 15, 8, 2, 24, alles Gold, die Bauernplättchen, alle Heilkräuter, alle Runensteine, 3 rote X.

Material aus der Reise in den Norden:

Der Handelszwerg Garz, alle Neraxe, alle Meerestrolche, alle Arrogs (Hier Sumpffmonster), 2 Eisen, 1 Fass, Merrik, 1 Makierungsring.

Material aus die letzte Hoffnung:

Das Lager, 2 Holzstämme mit dem Wert 2, 2 Holzstämme mit dem Wert 4, 1 Edelstein, 3 rote X, 3 Heldenfiguren „Kram“, „Thorn“ und „Chada“, 4 blaue Würfel.

Material aus den alten Geistern:

4 Werkzeuge, 3 Schätze der Tulgori, 1 Knochenhelm, 2 Meerasteine, 3 Erdplättchen, die Tulgori.

Material aus den düsteren Zeiten:

Das Boot.

Material aus der Bonus-Box:

2 Messer

WEITERE SPIELELEMENTE

Das Material auf den Ausrüstungstafeln:

Die Edelsteine liegen verdeckt auf der Ausrüstungstafel „Garz“. Wenn man ihn kauft, wird er aufgedeckt. Man kann mit einem 2er Edelstein 2 Felder weit laufen, einen 4er Edelstein kann man bei Garz gegen 3 Gold tauschen und ein 6er bringt einem einmalig im Kampf 6 zusätzliche Stärkepunkte.

Mit den Werkzeugen kann man zu Beginn der Legende noch nichts anfangen, Später kann man damit und mit einem 2er Holzstamm für eine Stunde auf der Tagesleiste eine Barrikade bauen. Dann erhält man 2 Stärkepunkte und eine Barrikade (Eisen). Das Werkzeug und das Holz kommen aus dem Spiel. Die Barrikade wird auf die Ablage für Gold und Edelsteine des Helden gelegt. In dieser Legende hat sie noch keine Funktion, außer dass man dafür in der nächsten Legende einen Bonus bekommt. In späteren Legenden kann man damit die Zugbrücke hinlegen oder entfernen.

Das Gegengift kostet bei Garz 4 Gold und kann eingesetzt werden, um die Wirkungen eines „giftiger Frosch“ Sumpfplättchens zu heilen. Die Schätze der Tulgori, der Knochenhelm und die Meerasteine können wie in den alten Geistern eingesetzt werden.

Die Erde kostet nur 1 Gold. Ein Held kann sie einsetzen, wenn er ein Sumpffeld betritt. Dann darf er sich das Plättchen anschauen und anschließend entweder aus dem Spiel nehmen, oder aktivieren.

Der Tulgorische Trank der traurigen Sümpfe kostet 5 Gold. Er kann benutzt werden um:

- a) den Würfelwert eines Helden in einer Kampfrunde zu verdoppeln (kann nicht mit Helm kombiniert werden), oder
- b) die Auswirkung eines Sumpfplättchens (außer „giftiger Frosch“) abzuwehren.

Die Tausch-Funktion:

Ein Held, der auf Garz Feld steht, kann einen beliebigen Gegenstand, der 2 Gold kostet eintauschen. Dafür kann er sich entweder einen Stärkepunkt oder einen anderen Gegenstand von der Garz-Tafel, der 2 Gold kostet nehmen. Stärkepunkte, Gegenstände die nicht 2 Gold kosten und Gegenstände, die es bei keinem Händler zu kaufen gibt, können nicht eingetauscht werden.

Die Sumpfplättchen:

Sumpfplättchen werden an jedem Sonnenaufgang bei dem

entsprechenden Symbol aufgefüllt, beginnend mit dem Feld mit der kleinsten Feldzahl. Sollte es keine Sumpfplättchen mehr geben, werden auch keine mehr aufgefüllt. Wenn ein Held ein Feld mit einem Sumpfplättchen passieren will, muss er seine Bewegung sofort UNTERBRECHEN und das Sumpfplättchen aktivieren. Danach darf er (sofern erlaubt) seine Bewegung weiter führen.

Unter Sumpfplättchen können Willenspunkte, + oder -, Stärkepunkte, Gold... verborgen sein. Willenspunkte, Stärkepunkte und Gold erhält der Held direkt. Gegenstände (Runensteine, Messer, Erde, Trinkschlauch und Fernrohr werden auf das Feld gelegt, wenn das Sumpfplättchen aktiviert wurde. Die Kreaturen werden ebenfalls auf das Feld gestellt und bewegen sich fortan in die richtung des Lagers. Auf der folgenden Seite werden die einzelnen Sumpfplättchen erklärt.

Runensteine:

Runensteine können, wie im Grundspiel eingesetzt werden, um im Kampf einen schwarzen Würfel zu werfen.

Messer:

Messer können in einer Kampfrunde eingesetzt werden, um den Kampfwert um 2 zu erhöhen. Danach kommen sie aus dem Spiel.

Fernrohr:

Das Fernrohr funktioniert hier etwas anders, als im Grundspiel. Es kann ein mal am Tag eingesetzt werden, um alle Sumpfplättchen aufzudecken, die benachbart zu dem Helden liegen, der es einsetzt. Aktiviert werden sie dadurch nicht. Nach der Benutzung wird ein rotes X darauf gelegt, was bei Sonnenaufgang wieder entfernt wird.

Trinkschlauch und Erde:

Trinkschlauch und Erde können wie auf der Ausrüstungstafel beschrieben verwendet werden.

Rutschige Erde:

Ein Sumpflättchen, auf dem ein Pfeil abgebildet ist, bedeutet: rutschige Erde. Dann wird der Held sofort 1 Feld in Pfeilrichtung versetzt und muss, wenn dort ein Sumpflättchen liegt, dieses sofort aktivieren.

Einsinken:

Wenn ein Sumpflättchen nur einen Zahlenwert zeigt, ist der Held etwas im Sumpf eingesunken. Er kann sich für eine Stunde wieder „freikämpfen“, wenn er den abgebildeten Wert ÜBERTRIFFT. Bei Gleichstand oder einer Niederlage geschieht nichts. Andere Helden dürfen ihm dabei helfen.

Giftiger Frosch:

Wenn ein Held einen giftigen Frosch aktiviert, legt er den Frosch auf das große Ablagefeld. Dieses kann, solange der Held nicht geheilt wurde, nicht benutzt werden. Außerdem wird der Makierungsring über den Erzähler gelegt. Für jedes Feld, das der Held läuft, muss er einen Willenspunkt abgeben. Überstunden kann der Held nicht mehr nutzen, die 6 und 7 Stunde kosten ihn zwei weitere zusätzliche Willenspunkte. Immer wenn sich der Erzähler bewegt wird außerdem auf das oberste kleine Ablagefeld der Helden mit einem roten X abgedeckt. Wenn es kein kleines Ablagefeld ohne rotes X mehr geben sollte, ist der Held für den Rest der Legende vergiftet und kann nicht mehr geheilt werden. Diese Wirkungen können mit dem einer Seite des Gegengifts von Garz geheilt werden. Dann werden ALLE Spuren des Froschs

sofort entfernt.

Die Zugbrücke:

Die Zugbrücke hält in dieser Legende nur die Helden am Schluss davon ab, in die Burg der Tulgori zu kommen. Sie wird immer am Sonnenaufgang entfernt oder hingelegt. In späteren Legenden hält sie auch Kreaturen davon ab, in die Burg zu kommen. Vor der Brücke können sich Kreaturen stauen. Sollte dies geschehen und die Brücke sich wieder öffnen, werden die Kreaturen erst am nächsten Tag wieder bewegt.

Das Boot:

Das Boot kann in dieser Legende für 10 Holz gebaut werden. Dann wird es auf das an den Bauplatz angrenzende Flussfeld gelegt und kann von den Helden bewegt werden. Bauern und andere Figuren, außer Helden werden auf dem Boot nicht berücksichtigt, zählen also nicht als Helden. Wie das Boot in späteren Legenden benutzt werden kann, steht immer auf den Karten.

Fässer:

Fässer können benutzt werden, wenn der Held der eines trägt am Sieg über eine Kreatur beteiligt ist. Dann wird die Kreatur auf dem Fass auf Feld 80 gestellt. Der Erzähler geht nicht weiter, es gibt aber trotzdem eine Belohnung.

DIE SONDERFÄHIGKEITEN

THORN, KRIEGER AUS DEM RIETLAND:

Rang: 14

Sonderfähigkeit 1:

Thorns Pferd, Ambra konnte selbst die schwersten Lasten tragen. So konnten sogar zwei Helden gleichzeitig auf ihm reiten.

Thorn kann, wenn er sich bewegt, entweder einen anderen Helden, wie in Teil III mitnehmen oder einen Gegenstand tragen (egal ob groß, klein oder Helm) für den auf seiner Heldentafel kein Platz ist. Diesen kann er nicht benutzen, aber immer während er am Zug ist (außer mitten im Kampf) umräumen.

Sonderfähigkeit 2:

Durch sein Pferd konnte Thorn sehr schnell voran kommen. Dadurch hatte er an einem Tag mehr Zeit.

Thorn kann die achte Stunde nutzen, ohne dafür Willenspunkte abzugeben.

CHADA, BEWAHRERIN VOM BAUM DER LIEDER:

Rang: 570

Sonderfähigkeit 1:

Chada war nach wie vor eine geschickte Bogenschützin.

Chada kann Kreaturen von einem angrenzenden Feld angreifen, muss ihre Würfel aber immer nacheinander werfen.

Sonderfähigkeit 2:

Chada kannte sich gut mit magischen Tränken aus. Das half ihr auch jetzt, um den tulgorischen Trank der traurigen Sümpfe optimal einzusetzen.

Wenn Chada den tTtS zum verdoppeln ihres Würfelwertes benutzt und in der obersten Reihe der Willenspunkte ist, darf sie vor dem Verdoppeln noch einmal die Hälfte ihres Würfelwertes (aufgerundet) zu ihrem Kampfwert addieren.

TROF, TRÄGER DES MAGISCHEN SCHWERTS:

Rang:43

Sonderfähigkeit 1:

Trof ist einer der wenigen Helden des Landes Tulgor. Er führt ein magisches Schwert, das der Legende nach von den Feurdämonen selbst verzaubert wurde.

Wenn er vor einer Kampfrunde 17 oder mehr Willenspunkte hat, kann er, wenn er vor dieser Runde 3 Willenspunkte abgibt, statt mit seinen normalen Würfeln mit dem Feuerwürfel würfeln.

Sonderfähigkeit 2:

Trof kannte die Menschen des Landes gut und konnte mit ihnen gute Geschäfte machen.

Trof kann Tränke und Schätze der Tulgori für je ein Gold weniger kaufen.

Info: Trof verwendet die Würfel des Kriegers aus Teil III.

KRAM, ZWERGENFÜRST VON CAVERN:

Rang: 71

Sonderfähigkeit 1:

Kram verstand sich schon immer gut mit anderen Zwergen. Diese Fähigkeit nutzte er auch jetzt, um das ein oder andere gute Geschäft heraus zu kitzeln.

Kram kann Edelsteine bei Garz für 1 Gold weniger kaufen. Bei seinem ersten Kauf dort erhält er außerdem kostenlos einen Stärkepunkt.

Sonderfähigkeit 2:

Wie es sich bei der Schlacht um den Trosswagen im grauen Gebirge herausgestellt hatte, vermochte Kram es, von Kreatur zu Kreatur zu springen. Dies nutzte er auch jetzt, in den tulgorischen Sümpfen.