



Ein Hilferuf erteilte das Land Andor. Die Zwerge im Grauen Gebirge waren von Kreaturen restlos besiegt worden. Ihr Gast, der Kartograph Merrik war verschleppt worden. Sogleich machten sich die Helden, begleitet von einem kleinen Trupp der Andori auf, um Merrik zu befreien.

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte "**Checkliste graues Gebirge**" aus.

Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

Aus "**Die Letzte Hoffnung**": 4 magische Schilde, 4 Edelsteine und die Figur Nomion.

Verdeckt und gemischt: 8 Bewegungsplättchen

Aus "**Der Sternenschild**": Figuren Merrik, Feuergeist, Belagerungsturm und Katapult.

Verdeckt und gemischt: 7 Lichtplättchen, 8 Feuerplättchen

#### Weitere Vorbereitungen:

Stellt das Lager auf Feld 202.

Erwürfelt mit einem Kreaturen-(10er) und einem Heldenwürfel(1er) die Position von 5 alten Waffen, 1x Sternkraut und 1xApfelnüsse, indem ihr zum gewürfelten Wert **200** addiert.

Lest weiter auf der Karte a2.



Sortiert aus den Höhlenplättchen alle **Edelsteine** heraus  
Platziert die Edelsteine nun auf folgenden Feldern:

**2er Edelstein: Feld 242**

**3er Edelstein: Feld 211**

**4er Edelstein: Feld 248**

**6er Edelstein: Feld 247**

Wenn eine Kreatur ein Feld mit einem Edelstein betritt, kommt dieser aus dem Spiel.

Legt Sternchen auf die Buchstaben **d, h, k** und **n** der Legendenleiste.

Stellt **alle** Helden auf das **Feld 218**.

Sogleich begannen die Helden mit der Suche nach dem Kartographen.

Würfelt jetzt mit einem **Kreaturenwürfel**. Legt je nach Ergebnis auf das folgende Feld ein Sternchen.

**1 oder 2: Feld 268**

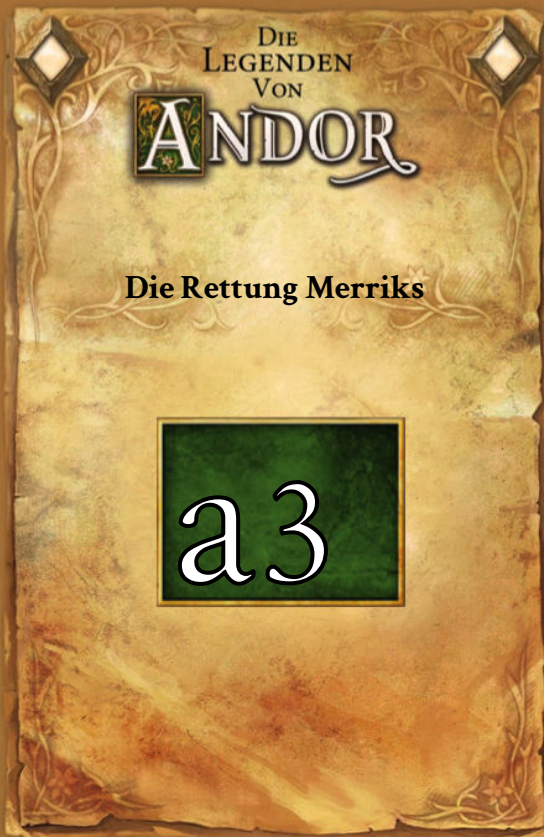
**3 oder 4: Feld 248**

**5 oder 6: Feld 250**

Wenn ein Held das Feld mit dem Sternchen betritt wird die Karte: "**Der Diener des Sklavenschinders**" aufgedeckt und vorgelesen. (Die anderen Karten "Diener des Sklavenschinders"-Karten kommen aus dem Spiel) Die Karte **muss** aktiviert werden bevor der Erzähler den Buchstaben **h** erreicht.

Lest weiter auf Karte a3.





Stellt Wargors auf: 214, 223, 229 und 235,  
Bergskrale auf: 237, 258 und 270,  
Trolle auf 222 und 246

Legt den **Feuerschild** auf das Feld 260 und stellt einen **Wach troll** dazu. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Er achtet nicht auf Edelsteine. Erst wenn der Wächter besiegt ist, kann der Feuerschild eingesammelt werden.

**Werte des Wach trolls:**

- 8 Stärkekpunkte
- 12 Willenspunkte
- 3 rote Würfel

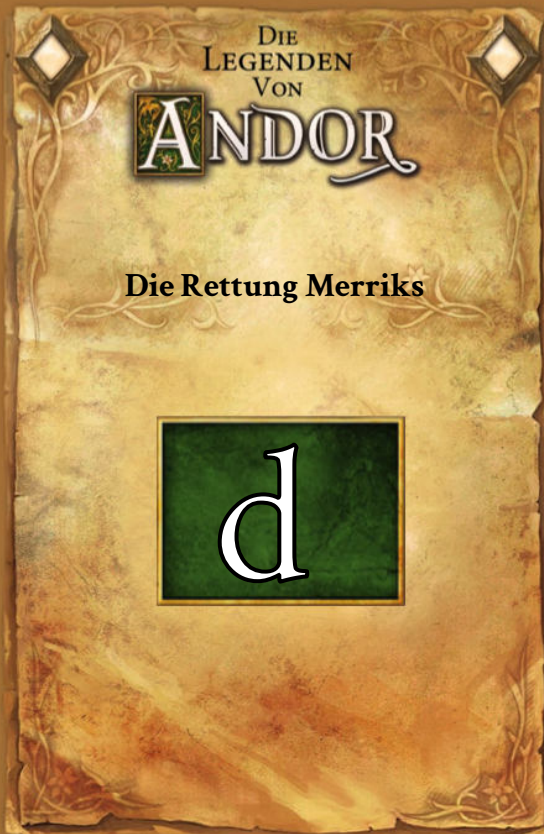
**Aufgaben:**

- Lager verteidigen
- Die Karte "Der Diener des Sklavenschinders" aktivieren bevor der Erzähler den buchstaben h erreicht.

**Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit 2 Stärkpunkten und 7 Willenspunkten. Die Gruppe teilt jetzt 4 Stärkepunte, 2 Apfelnüsse, den Sturmschild und den Bruderschild unter sich auf.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



*Der Boden krachte und Skelette kamen zum Vorschein. Sie hatten nur ein Ziel: die Helden zu jagen und zu vernichten.*

Erwürfelt mit einem **großen, grauen Würfel** die **Position von 4 Skeletten**.

**Legt die Bewegungsplättchen auf die 4. Stunde der Tagesleiste.**

**Wichtig:** In dieser Legende werden Skelette bei Sonnenaufgang mit großen, grauen Würfeln eingewürfelt.





*Die Kreaturen waren unermüdlich.*

Stellt Wargors auf 216 und 233,  
sowie einen Bergskral auf 215.

**Nur wenn ihr jetzt schon die Karte "Der Diener des  
Sklavenschinders" aktiviert habt, ist die Legende  
nicht verloren.**



*Es stürmte wild und Blitze schlugen ins Graue Gebirge ein.  
Doch ein kleiner Fleck Erde begann hell und klar zu leuchten.*

Deckt jetzt eines der verdeckten Lichtplättchen auf.  
Addiert 201 zu dieser Zahl und legt den **Sternenschild**  
auf dieses Feld und stellt einen weiteren Wachtroll dazu.  
Dieser bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Erst wenn  
der Wächter besiegt ist, kann der Sternenschild  
eingesammelt werden.

**Werte des Wachtrolls:**

- 8 Stärkepunkte
- 15 Willenspunkte
- 3 rote Würfel



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Die Rettung Merriks**



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn das Lager verteidigt, Merrik befreit und Nomion besiegt wurde.  
*Schon bald zogen die Kreaturen aus dem "Grauen Gebirge" fort. Da ihr Herrscher, Nomion, nun besiegt war, spielten sie keine Rolle mehr.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn das Lager nicht verteidigt oder Merrik nicht befreit oder Nomion nicht besiegt wurde.  
Wenn ihr die Legende leichter Spielen wollt nutzt die "Leichter-Spielen" Anweisungen auf Seite 8 des Begleitheftes.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Die Rettung Merriks**

**Der Diener des  
Sklavenschinders**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held seine Bewegung auf dem Feld mit dem Sternchen beendet.

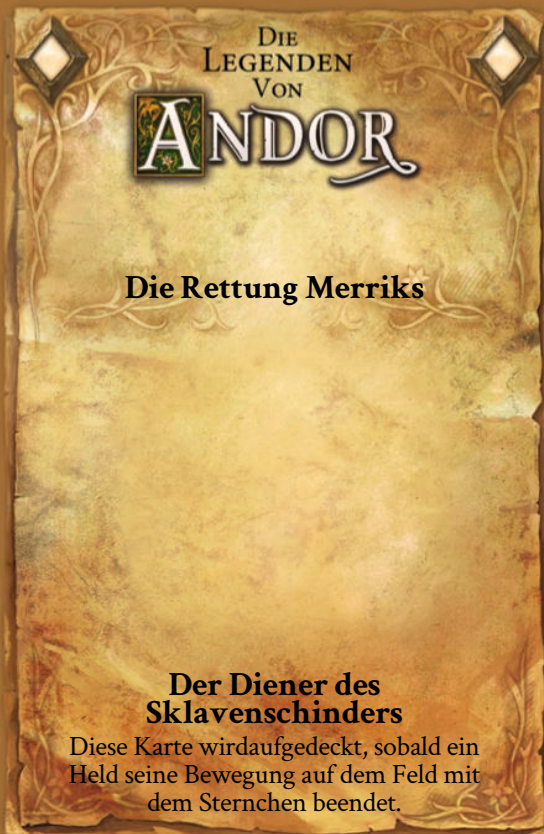
Auf einem Turm in der Nähe erspähte der Held ein großes Katapult.

Stellt das Katapult auf das Feld mit dem Sternchen und Merrik dazu. Wenn das Katapult besiegt ist, wird die Karte "Merrik befreit" aufgedeckt. Solange die Helden Merrik nicht befreit haben können sie ihre zweiten Sonderfähigkeiten nicht mehr nutzen.

**Werte des Katapults:**

- 8 Stärkepunkte
- 6 Willenspunkte
- 1 großer, grauer Würfel



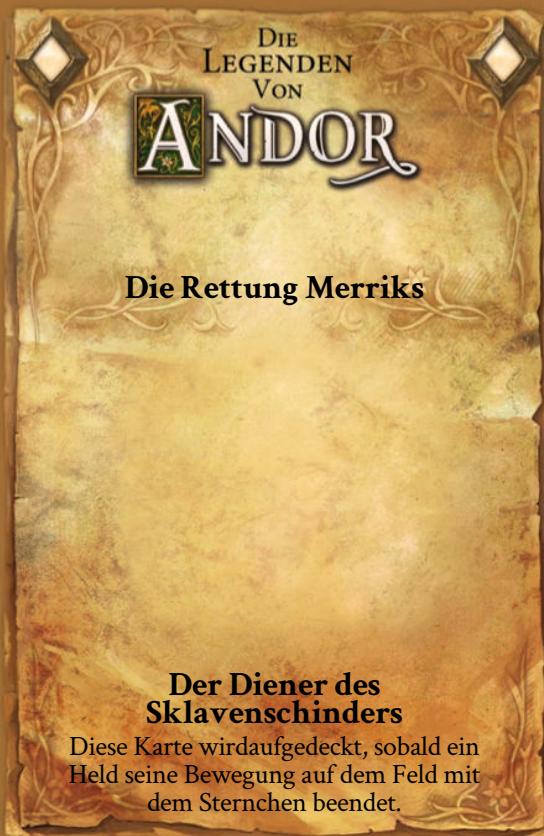


*Ein von Waffen starrender Belagerungsturm rollte voran.*

Stellt den Belagerungsturm auf das Feld mit dem Sternchen und Merrik dazu. Sobald der Belagerungsturm besiegt wurde, lest die Karte "Merrik befreit" vor. Solange Merrik nicht befreit wurde haben alle Skelette (kommen bei d ins Spiel) eine Sichtweite von 6 Feldern.

**Werte des Belagerungsturms:**

- 26 Stärkepunkte
- 3 Willenspunkte
- 1 großer grauer Würfel



*Flammen wüteten. Der Atem des Helden wurde schwer.*

Stellt den Feuergeist auf das Feld mit dem Sternchen und Merrik dazu. Sobald der Feuergeist besiegt ist lest die Karte "Merrik befreit" vor. Solange Merrik nicht befreit wurde, verliert der Held nach jedem Sprung(über ein Sprungfeld) 4 Willenspunkte. Legt zur Erinnerung die Feuerplättchen auf die Sprungfelder. Ein Schild schützt vor dem Verlust.

**Werte des Feuergeistes:**

- 14 Stärkepunkte
- 6 Willenspunkte
- 1 großer, grauer Würfel



*"Ich danke euch sehr, meine Helden", sprach der Kartograph, "Doch wisset, dass mein Gefangenhalter nur ein Diener des großen Nomion war. Ich kann euch nur wenig helfen, aber ich bitte euch trotzdem, um das Leben vieler Andori: Versucht diesen Hexenkönig zu besiegen!"*

---

**Legt jetzt Lichtplättchen auf die folgenden Felder:**

**Bei 2 Spielern: 253 und 259**

**Bei 3 Spielern: 239, 253, 256 und 259**

**Bei 4 Spielern: 239, 249, 253, 256, 259 und 262**

Die Spieler müssen alle Lichtplättchen aufdecken und die Summe der dort abgebildeten Zahlen zur Zahl 200 addieren. Auf dieses Feld wird Nomion gestellt. Wenn der Hexer besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf n versetzt.

---

**Kampfwerte Nomions:**

**-Bei 2 Spielern: 14 Stärkekpunkte, bei 3 Spielern: 20 Stärkekpunkte, bei 4 Spielern: 26 Stärkekpunkte**

**-20 Willenspunkte**

**-3 große Graue Würfel (fällt er unter 14**

**Willenspunkte benutzt er noch 2 Große graue**

**Würfel, fällt er unter 7 Willenspunkte benutzt er**

**nur noch 1 großen grauen Würfel;**

**Gleiche Werte werden addiert)**

---

Die Gruppe erhält **Jetzt** 1x Apfelnüsse, 1x Sternenkraut und 2 Trinkschläuche.