

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Die Geschichten des Trunkenen Troll II Der Schatz im Geheimen See



#### Einführung

Diese Karte wird vor der Legendenkarte  
"A1" vorgelesen.

#### Einführung

Als die Helden nach einem anstrengenden Minenabenteuer auf dem Rückweg durch den Wachsam Wald waren, trafen sie den Trunkenen Troll auf dem Gewundenen Weg. Er lud sie auf einen Met am Waldstand der Taverne ein. Gilda hatte ihre Freundin Minarve den Stand auf Feld 65 übertragen. Nun können auch die Zwerge aus Cavern den tollen Met genießen.

Wie auch die erste Geschichte wird dieser Teil aus der Sicht des Trunkenen Trolls erzählt (linksgebunden/Times New Roman). Allerdings mischt sich auch das Wassermmonster Irlok (rechtsbündig/ Tekton Pro Cond) in die Geschichte ein.

Minarve sagte mir, dieser Waldstand werde öfters von Trollen überfallen und vor Kurzem habe sie ein gefährliches Katapult auf dem Gewundenen Weg erblickt. Und als das Katapult vorbei gezogen war, meldete sich eine mysteriöse andere Stimme.

*Ich habe euren Met, ich habe euren Met, ich habe euren Met. Euer Versteck im Geheimen See habe ich gefunden und jetzt hocke ich auf euer Met und er schmeckt vorzüglich.*

Minarve war den Tränen nahe: „Das ist unser Ruin, ich kann Gilda nie wieder gegenüber treten. Ich habe sie in diese Schande geritten...“ Ich erklärte ihr, dass sich bereits einige Helden gefunden hatten, die wieder einmal für die Taverne kämpfen wollten.

*So einfach bekommt ihr euren Met nicht zurück! Ihr wisst ja nicht mal, wie man mich bekämpft.*

Habt keine Angst, ich werde mit meinen Freunden am Baum der Lieder sprechen, sobald ich mehr weiß, werde ich es euch sagen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

### Die Geschichten des Trunkenen Troll II Der Schatz im Geheimen See



Diese Legende besteht aus 32 Karten:  
A1, A2, A3, A4, A5, A6, 4 x D, F1, F2, N,  
1 Karte "Einführung", Legendenkarten A - J "Geheimer See",  
"Irloks Schwäche 1 & 2", "Irloks Wunsch 1 & 2", "Der neue Stand", 3 Karten "Unterstützung der Andori"

A1

Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplans gespielt. Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Es müssen keine Ereigniskarten bereitgelegt werden. Legt dann folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Figuren Trunkener Troll, die Hexe, den Fuß des Dunklen Tempels, das Katapult, das Wassermmonster Irlok, den Wassergeist, den Dunkle Magier und eine Zwergefigur in einem grauen Aufstellfuß, Prinz Thorald und den Dieb Ken Dorr.
- Die Figuren Kheela und Eara (sofern diese Helden nicht mitspielen)
- Die Legendenkarten: Irloks Schwäche 1 und 2, Irloks Wunsch, Irloks Wunsch 1 und 2 und Der neue Stand
- Die Edelsteine nach Werten sortiert, die Baumstämme und das N-Plättchen
- Das Gift und die vier Gaben der Andori
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 8 Geröllplättchen und 15 Kreaturenplättchen, 10 Ereigniskarten Geheimer See

#### Weitere Vorbereitungen:

- Stellt den Trunkenen Troll auf Feld A der Legendenleiste. Der Erzähler wird nicht benötigt.
- Legt je einen blauen Edelstein auf die **Felder 4, 13 und 16**. Immer, wenn ein **blauer** Edelstein eingesammelt wird, wird ein Feuerstoß ausgelöst.
- Legt die silbernen Ereigniskarten (außer Nr. 1) gemischt neben dem Spielplan bereit. Markiert diesen Stapel mit einem Sternchen.
- Legt Sternchen auf D und F.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2.



## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



- A2
- Erwürfelt die Position von 5 der 6 Runensteine und von 1 der 3 Heilkräuter, indem ihr mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt.
  - Legt das N-Plättchen auf Feld M der Legendenleiste. Legt die Karte N so neben die Legendenleiste, dass der Pfeil bei **2 Spielern auf I, bei 3 Spielern auf J und bei 4 Spielern auf K** zeigt.
  - Stellt Gors auf die **Felder 11, 22, 34, 41, 43 und 48**.
  - Stellt Skrale auf die **Felder 14, 35 und 53**.
  - Stellt einen Troll auf das **Feld 20**.

**Aufgabe: Verhindert, dass Kreaturen den Südlich Minenausgang (Feld 0) erreichen.** Immer, wenn eine Kreatur Feld 0 erreicht, wird sie vom Plan genommen, und das N-Plättchen ein Feld nach unten geschoben. Erreicht das N-Plättchen das Feld mit dem Erzähler oder mit der N-Karte erreicht, nimmt die Legende ein böses Ende.

*Hahaha, nur die Mine zu verteidigen ist doch viel zu einfach! Ich bin ja auch noch da. Erst wenn ihr mich besiegt, könnt ihr euren Met wieder haben, und darum geht es dir doch, lieber Troll, oder?*

Legt Irlok offen auf Feld 11. Irlok bewegt sich nicht. Der Geheime See kann gefahrlos von Helden und Kreaturen passiert werden (es muss trotzdem eine Geheime See Ereigniskarte aufgedeckt werden. Versucht einen Weg zu finden, Irlok besiegen zu können. Vielleicht wissen die Bewahrer vom Baum der Lieder etwas.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



A3

Legt ein Sternchen auf den Baum der Lieder (Feld 63). Wenn ein Held den Baum der Lieder betritt, wird die Karte Irloks Schwäche 1 aufgedeckt.

**Aufgabe: Geht zum Baum der Lieder, um einen Weg gegen das Wassermönscher zu finden.**

#### Legendenkarten:

**Buchstabenkarten D:** Von diesen Karten legt ihr eine bereit. Ihr müsst beachten, dass einige Karten nicht ins Spiel kommen dürfen, wenn bestimmte Helden im Spiel sind.

**Buchstabenkarten F1 und F2:** Legt diese aufgefächert unter die Karte D, sodass ihr beide Buchstaben seht.

**Geheimer-See-Karten A-J:** Diese Karten werden nicht aufgedeckt, wenn der Trunkene Troll diesen Buchstaben erreicht; sie kommen nur unter bestimmten Bedingungen ins Spiel und werden zunächst als separater Stapel bereit gelegt.

**Pfeil-Buchstaben-Karte N:** Diese Karte markiert das Spielende. Erreicht das N-Plättchen den Buchstaben, an dem die N-Karte liegt, ist das Spiel verloren.

**Unterstützung der Andori:** Legt die Karte, die eurer Heldenanzahl entspricht, bereit.

#### Brunnen:

Immer, wenn ein Brunnen zum ersten Mal an einem Tag verwendet wird, wird er auf die graue Seite gedreht. Ein Held, der dann ein Feld mit einem umgedrehten Brunnen betritt, kann 2 Stunde auf der Tagesleiste weiter gehen, um erneut 3 Willenspunkte zu erhalten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



A4

#### Nebelplättchen Ereignis:

Wenn ein Nebelplättchen mit einer Ereigniskarte aufgedeckt wird, wird, anstatt eine Ereigniskarte aufzudecken, ein Feuerstoß ausgeführt. Nur bei einem so ausgelösten Feuerstoß wird ein weiterer Feuerstoß von Feld 63 aus ausgeführt. Dieser breitet sich im Wachsam Wald in alle Richtungen aus und geht nicht nur entlang der Pfeile. *Beispiel: Ein Held steht auf Feld 51 (direkte Entfernung zu Feld 63: 5 Felder), das heißt, dass dieser Held bei einer 5 oder 6 getroffen wird.*

#### Kreaturenplättchen:

Kreaturenplättchen müssen benutzt werden, um Felder, die der Trunkene Troll auf der Legendenleiste bereits betreten hat, zu markieren, das heißt, immer, wenn der Trunkene Troll ein Buchstabenfeld **verlässt**, wird auf dieses Feld ein verdecktes Kreaturenplättchen gelegt. Im Gegensatz zu der ersten Geschichte des Trunkenen Trolls können diese Kreaturenplättchen durchaus aufgedeckt und ausgeführt werden. Wenn keine Karte mehr im Ereigniskartenstapel ist, bewegt sich der Trunkene Troll wie üblich auf das nächsthöhere, nicht von Kreaturenplättchen gesperrte Feld.

#### Kreaturen im Wachsam Wald:

Ein Held, der im Wachsam Wald oder auf dem Baum der Lieder ein Feld mit einer Kreatur betritt (auch, wenn durch ein Nebelplättchen ein Gor platziert wird), muss diese **sofort und alleine** bekämpfen. Gemeinsam kann eine Kreatur im Wachsam Wald nur mit Bögen angegriffen werden. Kreaturen, die ein Feld in Pfeilrichtung nicht mehr betreten können, da sich entlang der Pfeile kein weiteres freies Feld mehr befindet, bleiben einfach stehen.

Lest jetzt weiter auf Legedenkarte A5.



## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



A5

#### Kreaturenplatzierung

Wenn durch eine Anweisung auf einer Legendenkarte oder einem Kreaturenplättchen eine Kreatur platziert werden soll, von der es **kein Exemplar mehr im Vorrat** gibt, kann sich die Heldengruppe entscheiden, ob sie eine andere Kreatur von Spielfeld nimmt (auch Feld 80), um die neue Kreatur zu ersetzen. Alle Eigenschaften, die die genommene Kreatur hatte (z.B. besondere Belohnung), gelten nicht mehr. Beschützt die genommene Kreatur einen Gegenstand, wird dieser aus dem Spiel genommen.

Wenn sich die Heldengruppe entscheidet, keine andere Kreatur herzunehmen, sind alle Eigenschaften, die die neue Kreatur hätte, nicht zu erreichen.

#### Trunkener Troll Bewegung:

Immer, wenn der Erzähler ein Feld voran gezogen würde, wird die oberste Karte des Ereigniskartenstapels mit dem Sternchen aufgedeckt, ausgeführt und der Trunkene Troll auf den Buchstaben gestellt, der der Zahl auf der Ereigniskarte entspricht (B-2, C-3 usw.). Gibt es für den Buchstaben eine Legendenkarte wird diese sofort vorgelesen, **unabhängig davon**, ob Karten mit einem früheren Buchstaben schon aufgedeckt worden sind. Nachdem der Ereigniskartenstapel aufgebraucht wurde, bewegt sich der Trunkene Troll genauso wie der Erzähler sonst.

Lest jetzt weiter auf Legedenkarte A6.



## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See

A 6

A6

Ein Held stellt seine Figur auf Feld 60, die anderen Helden stellen ihre Figuren auf Feld 71. Im Spiel zu **fünft oder sechst** können bis zu zwei Helden auf Feld 60 beginnen.

Die Heldengruppe erhält 2 Gegenstände von der Ausrüstungstafel (außer dem Trank der Hexe), 3 Gold und 3 Stärkekpunkte.

*Und jetzt eilt euch, langsam werden die Vorräte hier knapp!*

Der Held, dessen Figur auf Feld 60 steht, beginnt.

Ein Held, dessen Willenspunkte auf 0 fallen, wird vom Plan genommen. Sein Gold und seine Gegenstände werden auf dem Feld abgelegt, auf dem der Held zuletzt stand.

*Hinweis: Falls ihr die Regeln zum Geheimen See, den Feuerstößen oder den Edelsteinen nicht mehr wisst, seht auf den Karten Minen-Anleitung der Bonus-Legende Die Befreiung der Mine nach.*

*Hinweis: Legt die Karten Geheimer See wieder unter den Stapel, nachdem ihr sie ausgeführt habt, es sei denn eine Anweisung sagt etwas anderes.*

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See

D

D

*Ich habe hier noch eine kleine Hilfe für euch gefunden. Die Schildzwerge wollten euch unterstützen und haben für euch unermüdlich nach weiteren Edelsteinen geschürft. Und schließlich haben sie zwei neue Edelsteine gefunden. Ich hoffe, ihr könnt diese Steine nutzen.*

Legt jetzt je einen blauen Edelstein auf die **Felder 5 und 36**.

Denkt daran, immer, wenn ein Held einen blauen Edelstein einsammelt, wird ein Feuerstoß ausgeführt.

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



**D**  
Prinz Thorald kam hin und wieder zu unserem kleinen Tavernenstand im Wachsamem Wald, immer, wenn er wichtige Dinge am Baum der Lieder zu besprechen hatte. Als Minarve ihm von dem Schicksal dieses Standes erzählte, entschloss er sich, sich den Helden anzuschließen. Als kleine Stärkung nahm er noch einige Schläuche Met mit in die Mine.

Stellt Prinz Thorald auf **Feld 65**. Im **Wachsamem Wald** kann er von den Helden für eine Stunde auf der Zeitleiste vier Felder bewegt werden, in der **Mine** hingegen fünf. Er darf immer so viele Schritte gehen, wie das Gebiet, auf dem er zu Beginn der Bewegung stand, vorgibt.

*Hinweis: Thorald kann im Wachsamem Wald ein Feld mit einer Kreatur ohne Konsequenzen betreten.*

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



**D**  
Es gibt eine Geschichte, die von einem kleinen Geist in der Mine handelt. Aber seit vielen, vielen Jahren, seit König Brandur die Unfreien über das Graue Gebirge geführt hatte, hatte kein Mensch und kein Zwerg den Minengeist mehr gesehen. Als der Zwerg Scherk mal wieder auf einen Met bei mir vorbei kam, erzählte er, dass sich der kleine Minengeist zu den Helden gesellt hatte und sie von nun an unterstützen werde.

Stellt den Wassergeist auf ein Feld, auf dem ein Held steht. Dieser Held legt die Figur **Kheela** auf seine Heldentafel.

Der Wassergeist kann auf zwei Arten bewegt werden:

- Der Held, auf dessen Tafel **Kheela** liegt, kann den Wassergeist wie einen Bauern mitbewegen. Der Wassergeist kann Felder mit Kreaturen gefahrlos betreten.
- **Alle Helden** können den Wassergeist für eine Stunde **vier Felder** weit bewegen.

Ein Held, der mit dem Wassergeist in einem Feld steht, kann in einem Kampf statt seiner eigenen Würfel den großen weißen Würfel benutzen.

Diese Karte könnt ihr nicht verwenden, wenn Kheelan oder Kheela mitspielen.

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Diese Karte könnt ihr nicht verwenden,  
wenn Liphardus oder Eara mitspielen.

**D**  
Ein junger Magier, der den Helden eine Botschaft aus Hadria überbringen sollte, wollte sich den Helden sofort anschließen, nachdem er von dem fantastischen Met gekostet hatte und ich ihm das Schicksal dieses Standes erklärt hatte. Er bezweifelte zwar, dass er mit den wenigen Zaubern, die er erst beherrschte, den Helden wirklich helfen konnte, aber er wollte es unbedingt versuchen.

Stellt den Dunklen Magier auf ein Feld, auf dem ein Held steht. Dieser Held legt die Figur **Eara** auf seine Heldentafel. Der Dunkle Magier kann auf zwei Arten bewegt werden:

- Der Held, auf dessen Tafel **Eara** steht, kann den Dunklen Magier wie einen Bauern mitbewegen. Der Dunkle Magier kann Felder mit Kreaturen gefahrlos betreten.
- **Alle Helden** können den Dunklen Magier für eine Stunde **vier Felder** weit bewegen.

Ein Held, der mit dem Dunklen Magier in einem Feld steht, kann im Kampf einen **seiner eigenen** Würfel umdrehen, nachdem er gewürfelt hat.

*Achtung: Diese Fähigkeit kann pro Kampfrunde nur einmal eingesetzt werden. Sie darf nur von Helden benutzt werden, die sich in demselben Feld befinden wie der Dunkle Magier; die Fähigkeit kann nicht auf andere Helden angewendet werden, die aus einem anderen Feld aus angreifen.*

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



**F1**  
Oh, nein! Der komplette Tavernenstand wurde zerstört! Und keiner weiß warum! Keine marodierenden Trolle oder streitsüchtige Gors! Was ist hier los? Wo ist Minarve? Ihr Helden, wisst ihr, was hier geschehen sein könnte? Das muss der Ruin für Minarve sein!

*Ich weiß schon, wer dahinter steckt! Hahahaha!*

Warst du das etwa? Du Mistvieh, das unsere Metvorräte im Geheimen See säuft?

*Euren Met habe ich nie angerührt! Ich verwahre ihn hier nur, um den Kreaturen Anreize zu geben, sodass sie für mich kämpfen! Das hat übrigens auch mein Freund Terek getan, ein dummer Troll aus den Tiefminen von Cavern.*

Naja, egal was Irlok oder sein Freund Terek dem Tavernenstand angetan haben, ihr müsst ihn wieder reparieren! Ich werde mich auf die Suche nach gutem Holz machen, vielleicht schaffen wir es dann, den Stand wieder aufzubauen und Minarve wieder aufzumuntern.

Legt ein zufälliges **Geröllplättchen** auf Feld 65 (dort kann weiter eingekauft werden).

Erwürfelt die Felder von allen Baumstämmen (zuerst die 2er, dann die 4er und schließlich den 6er), indem ihr mit einem **Heldenwürfel** würfelt und jeweils 50 addiert.

Baumstämme werden auf die **Stärkekpunkte** links neben den Stärkekpunktstein gelegt. Sind dort nicht so viele Felder frei, wie die Zahl auf dem Baumstamm angibt, kann der Baumstamm nicht aufgenommen werden.

**Legendenziel:** Die Helden müssen Baumstämme im Wert von der Zahl, die auf dem Geröllplättchen steht, auf Feld 65 ablegen. Dann wird die Karte "Der neue Stand" aufgedeckt.

Letzt jetzt weiter auf Legendenkarte F2.



## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Stellt die untere Etage des Dunklen Tempels auf das Ereigniskartenfeld. Stellt darauf das Katapult und einen Troll. Immer, wenn **bei Sonnenaufgang** der Feuerstoß ausgelöst wird, feuert der Troll zusätzlich zu den Feuerstößen in der Mine noch ein Geröllplättchen in den Wald. Dazu deckt ihr ein Geröllplättchen auf, nachdem ihr die Würfel für die Mine gewürfelt habt. Dieses Geröllplättchen trifft genau **einen Helden**, der maximal so viele Felder von Feld 59 entfernt ist, wie die Zahl auf dem Geröllplättchen angibt. Das Geröllplättchen wird nicht **in die Mine gefeuert**, nur Helden, die sich im Wachsam Wald, dem Baum der Lieder oder auf den Feldern 41 und 53 befinden, sind betroffen. Dieser Held verliert dann so viele Willenspunkte, wie der **rote Würfel** mit der kleinsten Zahl angibt. Ein **Schild** schützt den Helden vor dem Willenspunktverlust.

*Ich hoffe, ihr schafft es irgendwie, diesen Troll aus dem Weg zu schaffen. Ich will nicht, dass Minarve ihren Job aufgeben muss. Diesen Troll werdet ihr nie und nimmer besiegen! Und den Stand werden meine Handlanger übernehmen!*

F2

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Diese Karte wird aufgedeckt, wenn das N-Plättchen das Feld erreicht, an dem diese Karte liegt oder wenn der Trunkene Troll das N-Plättchen erreicht.

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn sich jetzt ein **roter Edelstein** im Geheimen See befindet.

*Tja, Irlok. Wir haben wohl gewonnen. Nun musst du deine Abmachung einhalten und uns den Met geben, den du bewachst. Auch Minarve ist außer sich vor Freude und bereitet eine große Feier vor. Also liebe Helden, beeilt euch und seid dabei!*

Vielen Dank fürs Spielen meiner Legende. Fragen, Anregungen oder Kritik gerne im Forum. Gruß unses

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn sich jetzt kein **roter Edelstein** im Geheimen See befindet.

*Endlich kann ich euren Met genießen. So lange habe ich darauf gewartet. Und auch meinem alten Freund dem Troll konnte ich zeigen, wer der Stärkere ist. Kommt her meine Kreaturen und genießt unsere Beute.*

Tipp fürs nächste Mal: Steuert, welche und wie viele grüne Ereigniskarte ihr einmischt.

N

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

## Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

A (Geheimer See)

*Ich werde euch eine Position verraten, aber der Edelstein ist wirklich gut versteckt. Ich glaube nicht, dass ihr ihn finden könnt. Dazu braucht man schon so scharfe Augen wie ein Falke sie hat. Und wenn schon, mit diesem einen werde ich mich gewiss nicht zufrieden geben. Also, wenn ihr euren Met niemals wiedersehen wollt, dann sucht gefälligst!*

Legt einen grünen Edelstein auf Feld 40.  
Ein Held kann diesen Edelstein nur aufheben, wenn er entweder **einen Falken, ein Fernrohr** oder **mindestens 14 Willenspunkte** hat.

**Aufgabe:** Bringt so viele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat. Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben, sofern möglich.

*Hinweis:* Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird **kein Feuerstoß** ausgelöst.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

## Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

B (Geheimer See)

*Ich weiß, dass auch die Bewahrer des Baumes der Lieder einen Edelstein bei sich aufbewahren. Aber das sind nur Gerüchte. Vielleicht findet ihr ja dort einen, und wenn schon, mit nur einem Edelstein werde ich mich niemals zufrieden geben! Ihr müsst schon mehr abliefern, um euren Met wiedersehen zu können.*

*Ich habe oft mit den Bewahrern des Baumes der Lieder zu tun, und wenn sie einen Edelstein haben, werden sie ihn euch sicher geben, denn sie sind schon oft hierher gekommen und Minarves Met aufs Vorzüglichste gelobt. Ich hoffe, dass die Bewahrer uns auch in diesem Abenteuer zur Seite stehen.*

Legt einen grünen Edelstein auf Feld 63.  
Dieser Edelstein kann ohne weitere Hindernisse eingesammelt werden.

Stellt einen Gor auf Feld 59.

**Aufgabe:** Bringt so viele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat. Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben, sofern möglich.

*Hinweis:* Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird **kein Feuerstoß** ausgelöst.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

C (Geheimer See)

*Tja, denkt ihr, ich wäre so leichtsinnig und würde euch einfach so das Versteck von einem Edelstein verraten? Da habt ihr euch aber mächtig getäuscht!*

Es wird kein Edelstein platziert.

**Aufgabe:** Bringt so viele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat. Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben, sofern möglich.

*Hinweis:* Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird **kein Feuerstoß** ausgelöst.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

D (Geheimer See)

*Die Skrale sind meine Freunde und gute Beschützer für mich und meine Schätze. Einigen von ihnen habe ich meine wertvollsten Edelsteine anvertraut. Ich hoffe, dass sie sie so gut beschützen, dass ihr die Edelsteine nie erhaltet.*

Stellt einen Skral zusammen mit einem grünen Edelstein auf Feld 33.

Der Skral **bewegt** sich bei Sonnenaufgang wie üblich und nimmt den Edelstein mit.

Um den Edelstein einsammeln zu können, muss der Skral besiegt werden.

*Hinweis:* Auch nach einem Sieg über einen Skral, der einen Edelstein mit sich führt, bewegt sich der Trunkene Troll wie üblich.

**Aufgabe:** Bringt so viele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat. Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben.

*Hinweis:* Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird **kein Feuerstoß** ausgelöst.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

E (Geheimer See)

*Die Skrale sind meine Freunde und gute Beschützer für mich und meine Schätze. Einigen von ihnen habe ich meine wertvollsten Edelsteine anvertraut. Ich hoffe, dass sie sie so gut beschützen, dass ihr die Edelsteine nie erhaltet.*

Stellt einen Skral zusammen mit einem grünen Edelstein auf Feld 8.

Der Skral **bewegt** sich bei Sonnenaufgang wie üblich und nimmt den Edelstein mit.

Um den Edelstein einsammeln zu können, muss der Skral besiegt werden.

*Hinweis: Auch nach einem Sieg über einen Skral, der einen Edelstein mit sich führt, bewegt sich der Trunkene Troll wie üblich.*

**Aufgabe: Bringt so viele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat.** Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben, sofern möglich.

*Hinweis: Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird kein Feuerstoß ausgelöst.*

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

F (Geheimer See)

*Natürlich sind auch einige Zwerge im Besitz von Edelsteinen. Doch umsonst rausrücken wollen sie sie nicht, denn auch die Zwerge wissen um die magische Wirkung von einigen Edelsteinen.*

*Ich hoffe, dass einige dieser Zwerge großzügiger sind, denn sie sind die meisten Gäste, die sich an unserem kleinen Tavernenstand tummeln.*

Stellt die Zwergenfigur mit dem grauen Aufstellfuß auf Feld 27 und legt einen grünen Edelstein dazu. Ein Held, der auf Feld 27 steht, kann den grünen Edelstein kaufen, indem er entweder einen **blauen Edelstein** oder **5 Gold** abgibt.

Nachdem dieser Edelstein gekauft wurde, kommt die Zwergenfigur auf Feld 27 wieder aus dem Spiel.

**Aufgabe: Bringt so viele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat.** Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben, sofern möglich.

*Hinweis: Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird kein Feuerstoß ausgelöst.*

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

G (Geheimer See)

*So wie ich gehört habe, besteht auch das Herz eines Wardraks aus einem grünen Edelstein. Vielleicht findet ihr in der Mine einen Wardrak, den ihr besiegen könnt.*

Stellt einen Wardrak auf Feld 28 und legt einen grünen Edelstein dazu. Dieser Wardrak bewegt sich nicht. Wenn ihr diesen Wardrak besiegt, erhaltet ihr diesen Edelstein.

**Aufgabe:** Bringt soviele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat. Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben, sofern möglich.

*Hinweis: Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird kein Feuerstoß ausgelöst.*

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

H (Geheimer See)

*Tja, denkt ihr, ich wäre so leichtsinnig und würde euch einfach so das Versteck von einem Edelstein verraten? Da habt ihr euch aber mächtig getäuscht!*

Es wird kein Edelstein platziert.

**Aufgabe:** Bringt soviele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat. Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben, sofern möglich.

*Hinweis: Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird kein Feuerstoß ausgelöst.*

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

I (Geheimer See)

*Mein Freund Ken Dorr hatte sich mal einen Edelstein bei mir geborgt. Wärt ihr so freundlich, ihn mir zurückzu-bringen? Das letzte Mal wurde Ken im Südlichen Teil der Mine gesehen. Aber ich wette mit euch, dass Kan Dorr euch den Edelstein nicht kampflos überlassen wird.*

Stellt Ken Dorr zusammen mit einem grünen Edelstein auf Feld 34. Sollte sich dort eine andere Kreatur befinden, wird diese ein Feld in Pfeilrichtung versetzt.

Um den Edelstein zu erhalten, müsst ihr Ken Dorr besiegen.

Ken Dorr hat:

- 8 Stärkepunkte,
- 6 Willenspunkte und
- 1 schwarzen Würfel.

**Aufgabe: Bringt soviele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat.** Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben, sofern möglich.

*Hinweis: Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird **kein Feuerstoß** ausgelöst.*

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

### Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Geheimer See

J (Geheimer See)

*In einigen Zugängen zu den Tiefminen von Cavern befinden sich noch kleine Edelsteinsplitter aus der Zeit, in der die Tiefminen noch in Betrieb waren. Damals hatten die Zwerge dort nach Edelsteinen geschürft, doch mittlerweile lodert dort unten das Feuer und nur noch wenige Wege sind gefahrlos zu passieren. Ihr müsst vorsichtig sein, wenn ihr diesen Edelstein bergen wollt.*

Legt einen grünen Edelstein auf Feld 20.

Ein Held kann diesen Edelstein nur aufheben, wenn er einen **Schild, Helm** oder **Trinkschlauch** hat.

**Aufgabe: Bringt soviele Edelsteine zum Geheimen See, wie Irlok von euch gefordert hat.** Wenn ihr einen grünen Edelstein zu Irlok gebracht habt, verschiebt das N-Plättchen ein Feld nach oben.

*Hinweis: Wenn ein Held einen grünen Edelstein einsammelt, wird **kein Feuerstoß** ausgelöst.*

## DIE LEGENDEN VON

# ANDOR

### Die Geschichten des Trunkenen Troll II Der Schatz im Geheimen See



#### Irloks Schwäche 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held Feld 63 betritt.

#### Irloks Schwäche 1

*Die Bewahrer des Baumes der Lieder berichteten den Helden von einer alten Steintafel, die in der Ära des Sternenschildes in den Tiefminen von Cavern aufgetaucht war. Auf dieser hieß es, dass Irlok eine große Schwäche für grüne Edelsteine hatte.*

*Recht hast du, lieber Troll, Edelsteine, besonders die grünen, sind mein größter Schatz. Doch ich weiß ihn zu hüten. Das konntest du mit deinem Met nicht und jetzt stehst du hier und wirst mich anbetteln dir einen Preis für den Met zu nennen. Ich will mal großzügig sein und dir ein Angebot unterbreiten.*

Bringt bei 2 Spielern 3, bei drei Spielern 4 und bei 4 Spielern 5 grüne Edelsteine zu Irlok.

*Doch selbst die Bewahrer wussten nicht, wo Irlok seine Edelsteine versteckt hatte, doch einige Seefahrer berichteten, dass sie bei einer Reise über das Hadrische Meer ähnlichen Wassermönstern begegnet sind, welche sehr redselig waren. Wenn ihr Glück habt, erzählt Irlok über seine Verstecke und ihr könnt ihn belauschen.*

Immer, wenn ein Held den Geheimen See betritt oder sich dort befindet und wartet, wird eine Ereigniskarte Geheimer See aufgedeckt. Nachdem sie **ausgeführt** wurde, kann sich die Heldengruppe entscheiden, die Ereigniskarte wieder **unter den Stapel** zu schieben oder ihr mischt die Ereigniskarte Geheimer See zu den silbernen Ereigniskarten und fügt die entsprechende Legendenkarte Geheimer See (Nummer auf der Ereigniskarte 1-A, 2-B, usw.) den anderen (normalen) Legendenkarten hinzu und legt auf das Buchstabenfeld einen grünen Edelstein. Könnt ihr das nicht, dürft ihr die Karte nicht einmischen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Irloks Schwäche 2.**



## DIE LEGENDEN VON

# ANDOR

### Die Geschichten des Trunkenen Troll II Der Schatz im Geheimen See



#### Irloks Schwäche 2

Diese Karte wird nach der Karte "Irloks Schwäche 1" aufgedeckt.

#### Irloks Schwäche 2

Ihr könnt diese Entscheidung treffen, unabhängig davon, ob der Trunkene Troll das entsprechende Buchstabenfeld schon betreten hat, oder nicht. Wenn sich auf dem Buchstabenfeld der Trunkene Troll oder **kein** Kreaturenplättchen befindet, legt ein rotes X auf das Buchstabenfeld. Wenn der Trunkene Troll ein Feld erreicht, auf den ein **rotes X** liegt, nehmt ihr das rote X von dem Feld, wenn der Troll das Feld wieder verlässt, **anstatt** ein Kreaturenplättchen zu platzieren. Betritt der Trunkene Troll dieses Feld erneut, wird wie üblich ein Kreaturenplättchen platziert.

Wenn der Trunkene Troll ein Feld betritt, auf dem **bereits ein Kreaturenplättchen** liegt, wird dieses aufgedeckt und ausgeführt.

Die Legendenkarten Geheimer See werden erst dann vorgelesen, wenn der Trunkene Troll das Buchstabenfeld betritt. Dabei spielt es keine Rolle, ob dies durch eine silberne oder eine Geheime See Ereigniskarte geschehen ist. Wenn der Troll ein Feld zum ersten Mal betritt, werden alle Legendenkarten, die sich im normalen Stapel befinden, mit dem entsprechenden Buchstaben vorgelesen. Sollte es dabei für den Buchstaben mehrere Legendenkarten geben, wird die Geheime See Karte **zuletzt** vorgelesen.

**Aufgabe:** Bringt die geforderte Anzahl **grüner** Edelsteine zu Irlok.

Wenn ihr den ersten Edelstein zu Irlok gebracht habt, deckt die Karte Unterstützung der Andori auf. Ihr könnt im Geheimen See ein Sternchen als Erinnerung platzieren. Edelsteine, die ihr im geheimen See abgelegt habt, werden nicht von Kreaturen eingesammelt.

## DIE LEGENDEN VON

# ANDOR

### Die Geschichten des Trunkenen Troll II Der Schatz im Geheimen See



#### Irloks Wunsch 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die geforderte Anzahl grüner Edelsteine im Geheimen See liegt.

#### Irloks Wunsch 1

*Das war ein Spaß! Endlich hab' ich meine Edelsteine wieder, aber da ist ja noch dieser Troll in der alten Festung. Der hat den kostbarsten Schatz von mir bekommen, erst wenn ich den habe, wäre ich unter Umständen bereit, euch euren Met wieder zu geben.*

*Wenigstens ein kleines Ziel habt ihr erreicht. Ihr dürft jetzt nicht den Kopf hängen lassen... Ach, ihr wisst schon, was ich meine. Der Troll wird doch ein Klacks für euch sein.*

*So einfach, wie du dir das denkst, ist es nicht, den Troll zu besiegen. Ihr wisst ja noch nicht mal, wie ihr da hin kommt!*

*Tja, Irlok, da muss ich dich leider enttäuschen. Einige der letzten Gäste an Minarves Stand waren alte Schildzwerge. Sie erzählten, dass es noch ein paar freie und ungefährliche Wege durch die Tiefminen von Cavern gebe. Über diese Pfade sei es möglich, die alte Festung zu erreichen.*

Die Helden können die alte Festung, in der sich der Troll niedergelassen hat, erreichen, indem sie durch die Tiefminen von Cavern gehen. Wenn ein Held auf **Feld 10** steht und **1 Stunde** abgibt oder auf **Feld 20** steht und **2 Stunden** abgibt oder auf **Feld 30** steht und **3 Stunden** abgibt, kann er sich und alle neutralen Figuren (grauer Aufstellfuß) zu der alten Festung neben das Sonnenaufgangsfeld stellen. Neutrale Figuren können aber auch wie Helden durch die Tiefminen gehen. Dafür zahlen sie statt Stunden weitere Schritte. Nur von dort aus kann der Troll angegriffen werden. Auch Fernkämpfer müssen sich dort befinden; sie können nicht von Feld 10, Feld 20 oder Feld 30 aus schießen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Irloks Wunsch 2.**



## DIE LEGENDEN VON

# ANDOR

### Die Geschichten des Trunkenen Troll II Der Schatz im Geheimen See



#### Irloks Wunsch 2

Diese Karte wird nach der Karte "Irloks Wunsch 1" aufgedeckt.

#### Irloks Wunsch 2

Der **Troll** in der alten Festung hat:

- 12 Willenspunkte
- bei 2 Spielern 20, bei 3 Spielern 30 und bei 4 Spielern 40 Stärkepunkte
- keine Würfel, dafür deckt er ein Geröllplättchen auf, dessen Wert zu seinen Stärkepunkten hinzu gezählt wird
- als Belohnung gibt der einen **roten Edelstein**
- nach dem Sieg über diesen Troll bewegt sich der Trunkene Troll nicht

#### Legendenziel:

Bringt den **roten Edelstein** zu Irlok, damit er euch endlich den Met gibt. Sobald sich ein Held mit dem roten Edelstein im Geheimen See befindet, versetzt den Erzähler auf das N-Plättchen.

*Hinweis: Der Rückweg von dem Ereignisfeld funktioniert wie der Hinweg: für 1, 2 oder 3 Stunden, kann der Held seine Figur wieder auf Feld 10, 20 beziehungsweise 30 stellen.*

## DIE LEGENDEN VON

# ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



### Der neue Stand

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Tavernenstand repariert ist.

### Der neue Stand

*Ich freue mich so sehr, dass ihr unseren kleinen Stand im Wachsamen Wald reparieren konntet. Als Dank will ich euch noch ein wenig geheimnisvollen Met und einige Apfelnüsse mit auf die Reise geben.*

Der Held, der jetzt auf Feld 65 steht, erhält ein zufälliges Heilkraut und eine **halb gefüllte** Phiole Gift. Das Gift kann also nur einmal eingesetzt werden.

Das Gift bewirkt, dass die Sehkraft einer Kreatur oder eines Monsters nachlässt.

*Ihr könnt diesen zauberhaften Met doch Irlok geben, vielleicht ist er dann abgelenkt und gibt den Met frei.*

*Vielleicht aber auch nicht, lieber Troll. Von so einer einfachen Magie lasse ich mich nicht täuschen!*

Wenn ihr das Gift gegen Irlok einsetzt gibt er euch zwar nicht den Met, aber kann die Edelsteinfarben nicht mehr unterscheiden.

Dazu muss ein Held mit dem Gift und einem blauen Edelstein auf Feld 11 stehen. Dann kann er das Gift einsetzen und den blauen Edelstein wie einen grünen bei Irlok abgeben.

## DIE LEGENDEN VON

# ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



### Unterstützung der Andori



### Unterstützung der Andori

*Den Andori waren die Taten, die die Helden für die Taverne vollbracht haben, nicht verborgen geblieben. Einige kamen zu Gilda oder Minarve, um ihr Erspartes oder Gegenstände abzugeben, mit denen sie die Helden unterstützen wollten. Auch ein Greis war dabei und er meinte, Gilda dürfe die Helden nicht sofort beschenken, sie müsse erst feststellen, ob sich die Helden weiterhin für die Taverne einsetzen.*

Wenn ihr den ersten, zweiten beziehungsweise dritten grünen Edelstein im Geheimen See ablegt, erhaltet ihr die unten angegebene Belohnung.



Für den ersten Edelstein erhält jeder Held einen Stärkepunkt, sofern möglich.



Für den zweiten Edelstein erhält die Heldengruppe eine beliebige Gabe der Andori.



Für den dritten Edelstein erhält die Heldengruppe zwei Gegenstände von der Ausrüstungstafel, außer dem Trank der Hexe.  
**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Irlöks Wunsch 1.**



## DIE LEGENDEN VON

# ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Unterstützung der Andori



### Unterstützung der Andori

*Den Andori waren die Taten, die die Helden für die Taverne vollbracht haben, nicht verborgen geblieben. Einige kamen zu Gilda oder Minarve, um ihr Erspartes oder Gegenstände abzugeben, mit denen sie die Helden unterstützen wollten. Auch ein Greis war dabei und er meinte, Gilda dürfe die Helden nicht sofort beschenken, sie müsse erst feststellen, ob sich die Helden weiterhin für die Taverne einsetzen.*

Wenn ihr den ersten, dritten beziehungsweise vierten grünen Edelstein im Geheimen See ablegt, erhaltet ihr die unten angegebene Belohnung.



Für den ersten Edelstein erhält jeder Held einen Stärkepunkt, sofern möglich.



Für den dritten Edelstein erhält jeder Held einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel, außer denn Trank der Hexe.



Für den vierten Edelstein erhält die Heldengruppe eine Gabe der Andori.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Irloks Wunsch 1.**



## DIE LEGENDEN VON

# ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll II  
Der Schatz im Geheimen See



Unterstützung der Andori



### Unterstützung der Andori

*Den Andori waren die Taten, die die Helden für die Taverne vollbracht haben, nicht verborgen geblieben. Einige kamen zu Gilda oder Minarve, um ihr Erspartes oder Gegenstände abzugeben, mit denen sie die Helden unterstützen wollten. Auch ein Greis war dabei und er meinte, Gilda dürfe die Helden nicht sofort beschenken, sie müsse erst feststellen, ob sich die Helden weiterhin für die Taverne einsetzen.*

Wenn ihr den zweiten, vierten beziehungsweise fünften grünen Edelstein im Geheimen See ablegt, erhaltet ihr die unten angegebene Belohnung.



Für den zweiten Edelstein erhält die Heldengruppe 4 Gold.



Für den vierten Edelstein erhält die Heldengruppe eine beliebige Gabe der Andori.



Für den fünften Edelstein erhält jeder Held entweder einen Stärkepunkt oder einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel, außer dem Trank der Hexe.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Irloks Wunsch 1.**

