



**ANDOR**

**Schrecken im Geheimen See**

## A1

Diese Legende besteht aus 20 Karten :  
 A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2,  
 E, F, H1, H2, H3, J1, J2, K, N,  
 1x Spielvorbereitung, 1x Ereignisse,  
 1x Regelhilfe, 1x Regeln für 2 Spieler

A1

*Es gab eine Zeit, da war Frieden in weiten Teilen Andors. Allein um die Mine von Cavern herum streunten noch die wilden Kreaturen. König Roddick hatte sich lange Zeit nicht darum geschert und bei den Zwergen war die Mine beinahe in Vergessenheit geraten. Bei den Bewahrern vom Baum der Lieder jedoch wuchs die Sorge. Zwar waren die Kreaturen bisher nicht aggressiv gewesen, doch in den letzten Tagen hatte man immer mehr von ihnen beobachtet, die den nördlichen Minenausgang verließen und im Wald umherstreiften. Eines Tages erreicht die Rietburg die Nachricht, ein Skral hätte einen Wanderer im Wachsamem Wald angegriffen und schwer verletzt. Er sei von einer Gruppe Gors begleitet worden.*

Stellt einen **Skral** auf **Feld 52** sowie **Gors** auf die Felder **50** und **51**.

*Der König sandte seine Kundschafter zur Mine, doch diese kehrten nur kurze Zeit später übel zugerichtet wieder. Beinahe wären sie von wütenden Kreaturen in Stücke gerissen worden! Ein Kundschafter hatte sich sogar etwas in die Mine vorgewagt und dort einen Zwerg getroffen, der keck behauptete, herausgefunden zu haben, wieso die üblen Kreaturen in Cavern hausten und was sie neuerdings so aggressiv machte. Der Kundschafter brachte den Zwerg zur Rietburg, wo er dem König und den versammelten Fürsten von einer alten Legende berichtete...*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**



**ANDOR**

**Schrecken im Geheimen See**

## A2

A2

*Der Zwerg namens Grimm schilderte, dass es tief in der Mine einen unheimlichen See gäbe, in dem sich der Zugang zu einem unterirdischen Ozean verbarg. Es sei vor vielen Jahrhunderten, als die Mine munter belebt gewesen war, schon einmal vorgekommen, dass sich ein grauenhaftes Untier in den See verirrt hatte. Es soll ein mächtiges Wesen gewesen sein, welches die Mine mit giftigem Nebel erfüllt hatte. Zur selben Zeit seien zahllose Kreaturen aus Spalten und Ritzen gekrochen, um die Zwerge zu vertreiben. Nur mit viel Mühe und Not sei man damals der Bedrohung Herr geworden, indem man das schreckliche Monster wieder vertrieben hätte. Nun, da erneut Kreaturen aus der Mine krochen, hegte Grimm die Vermutung, dass jenes sagenumwobene Ungeheuer erneut – ob freiwillig oder versehentlich – in dem Geheimen See eingezogen sei. Seine Vermutung sei nun verstärkt worden, als er in der Mine seltsam grünliche Nebelschwaden entdeckt hätte. Wie es der Zufall wollte, war zu dieser Zeit auch Kheela, die Hüterin der Flusslande, im Thronsaal anwesend. Sie sprach zu den anderen, dass die Wassergeister von solchen monströsen Ungeheuer erzählten, die sich manchmal in Buchten verirren und dort das Übel aus seinem Versteck lockten. Nur die Wassergeister konnten mit ihnen reden und sie oft dazu bewegen, wieder hinaus in die Tiefen der Ozeane zu schwimmen. Sollte in der Legende der Zwerge also etwas Wahres enthalten sein, könnten die Wassergeister vielleicht etwas dagegen unternehmen.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**



A3

*Kheela kehrte noch am Tag darauf in ihre Heimat zurück und sprach mit Vara dem Wassergeist. Vara wurde einst von ihrem Volk verbannt, weil sie sich in einen Menschen verliebt hatte, welcher der erste Hüter der Flusslande gewesen war. Seitdem diente sie den Menschen und half ihnen, so gut sie konnte. Als sie von dem schrecklichen Ungeheuer in Cavern hörte, bot sie sogleich ihre Hilfe an. König Roddick rief daraufhin die Helden Andors herbei, denn jemand musste Vara in die Mine begleiten. Außerdem baten die Bewahrer im Wachsamem Wald darum, dass man sie vor den Kreaturen beschütze, die inzwischen danach trachteten, den Baum der Lieder zu verwüsten.*

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und folgender Anzahl **Willenspunkte**:

2 Spieler: **14**      3 Spieler: **10**      4+ Spieler: **7**

Alle Helden sowie der Wassergeist werden auf **Feld 70** platziert. Die Gruppe erhält einen **Trinkschlauch** und **2 Gold**.

**Der Giftige Nebel:** Betritt ein Held ein Feld mit einem Nebelplättchen, **muss** er darauf **stehenbleiben** und das Plättchen sofort aktivieren. Ist es eine **Ereigniskarte**, bleibt das Plättchen außerdem **liegen**. Jeder Held, der dieses Feld ebenfalls oder nochmals betritt, **muss stets** dort **stehenbleiben** und ein **Ereignis erwürfeln**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.**



A4

**Aufgaben:**

- **Vara** muss von den Helden zum **Geheimen See** (Feld 11) begleitet werden. Was dort zu tun ist, erfahrt ihr, wenn der Erzähler **Feld C** erreicht.
- Außerdem muss der **Baum der Lieder beschützt** werden. Bauernplättchen können auf Feld 63 gebracht und dort umgedreht werden. **Sobald mehr Kreaturen als Plättchen auf Feld 63** stehen, rückt der Erzähler auf das N-Plättchen weiter und die **Legende ist verloren!** Beseitigt also alle Kreaturen im Wald, ehe ihr die Mine betretet.

**Der Wassergeist:** Jeder Held kann anstelle von Laufen oder Kämpfen die Aktion **“Wassergeist bewegen“** wählen und Vara für je **eine** seiner **Stunden ein Feld** weit bewegen. Doch Achtung! **Vara** darf nur auf Feldern stehen, wo sich **mindestens ein Held** befindet. Sobald kein Held auf dem Feld mit dem Wassergeist steht, kommt dieser aus dem Spiel, der Erzähler rückt auf das N-Plättchen vor und die Legende ist verloren! Ein Held, der mit dem Wassergeist auf einem Feld steht, kann im Kampf (auch im Fernkampf) den großen weißen Würfel anstelle eines seiner eigenen werfen. Der Held “Hüter der Flusslande“ würfelt den großen Würfel **zusätzlich** zu seinem eigenen und addiert beide Werte, auch im Fernkampf mit Bogen. Kreaturen beachten den Wassergeist sonst nicht und dieser sie ebenso wenig. Für das Spiel zu zweit gibt es Sonderregeln auf der Karte “Regeln für 2 Spieler“.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.**



A5

**Hinweis:** Die drei Kreaturen im Wald sollten zuerst besiegt werden. Denkt daran, dass bei **Sonnenaufgang** ein **Feuerstoß** ausgewürfelt werden muss, der **Willenspunkte in Höhe der Würfelzahl abzieht** und entsprechend viele Felder weit reicht. Durch **Edelsteine** wird in dieser Legende **kein Feuerstoß** ausgelöst. Weiterhin muss ein Held, der auf den **Geheimen See (Feld 11)** zieht, zwar seinen **Zug dort beenden**, jedoch **keine Ereigniskarte aufdecken**. Die Funktion der Ereigniskarten des Geheimen Sees wird später erläutert.

Sinken die **Willenspunkte** eines Helden auf **0**, endet sein Tag sofort, er erhält **7 Willen** und verliert **1 Stärkepunkt**.

*Der Auftrag der Helden war klar. Erneut würden sie sich in die dunkle und enge Mine vorwagen. Nur galt es diesmal, in einen unheimlichen See zu waten, um ein fremdes, schreckliches Monster ausfinden zu machen. Wozu noch zaudern, wenn es nichts mehr zu besprechen galt?*

Der "Hüter der Flusslande" beginnt, sofern er teilnimmt. Andernfalls startet der Held mit dem höchsten Rang.



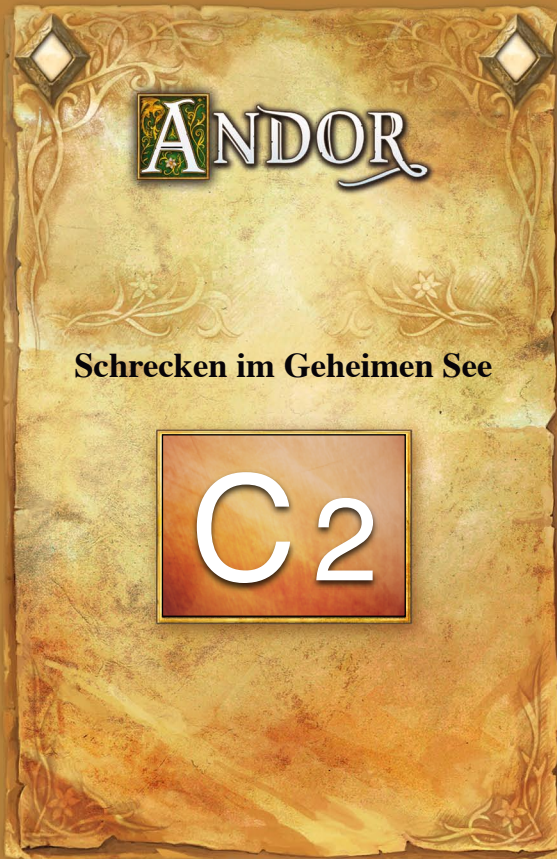
C1

*Der Zwerg Grimm hatte sich bis zum Geheimen See vorgewagt und berichtete den Helden, er habe seltsame Tentakel aus dem Wasser ragen sehen und ein bestialischer Gestank wäre von dem See ausgegangen. Dieser Teil der Legende stimmte also. Bleib zu hoffen, dass die Helden die Kreatur mit Varas Hilfe würden vertreiben können.*

Legt das **Wassermonster** mit der **untergetauchten Seite nach oben** auf den Geheimen See (**Feld 11**)

Ein Held, der **mit Vara auf Feld 11** steht, kann die Aktion "**Wassermonster rufen**" ausführen. Dafür zieht er seinen Zeitstein um 1 Feld auf der Tagesleiste und deckt die oberste Ereigniskarte "Geheimer See" auf. Ist auf der Karte ein Schild abgebildet, kann der Held einen **eigenen Schild** nutzen, um die Auswirkungen zu blockieren. Andere Helden dürfen nicht mit eigenen Schilden eingreifen! So oder so kommt die Karte anschließend aus dem Spiel. Ist keine Karte "Geheimer See" mehr übrig, erscheint die schreckliche Bestie. Dreht dann das Wassermonster auf die aufgetauchte Seite. Ihr müsst das Wassermonster bezwingen und anschließend aus der Mine flüchten. Wie euch das gelingt, erfahrt ihr, wenn der Erzähler **Feld H** der Legendenleiste erreicht. Denkt daran, den Baum der Lieder zu verteidigen und Vara nie allein auf einem Feld zurückzulassen!

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2.**



## Schrecken im Geheimen See

C2

C2

Aus den Zugängen zu den Tiefminen loderte Feuer, doch den Kreaturen schien es nichts auszumachen. Vielmehr interessierten sie sich für die zahlreichen Edelsteine, welche die Zwerge in der Mine zurückgelassen hatten.

Stellt **Gors** auf die **Felder 40** und **37** sowie einen **Skral** auf **Feld 28**.

Edelsteine können von Helden wie Gold eingesammelt und bei einem Händler gegen Gold eingetauscht werden. **Sobald** eine **Kreatur** auf ein Feld mit einem **Edelstein** zieht, kommt dieser **aus dem Spiel** und das **rote X** auf der Willenspunktanzeige wird um **halb so viele Felder** **aufwärts** bewegt, wie der Edelstein an Wert besitzt. Das rote X zeigt die **minimalen Willenspunkte** einer gesunden Kreatur an. **Gors**, **Skrale**, **Trolle** und **Wardraks** haben zu Beginn jedes Kampfes **mindestens** so viele **Willenspunkte**, wie das rote X zeigt, und nutzen die abgebildete Würfelanzahl.

**Sonderregel: In der Mine** (ab Feld 69) **besiegte Kreaturen** kommen **nicht auf Feld 80**, sondern werden **lebendig** auf **Feld 30** gestellt. Sollte dieses Feld besetzt sein, auf **Feld 20**. Ist dieses auch besetzt, auf **Feld 10**. Befinden sich bereits Kreaturen auf allen drei Feldern, kommt die Kreatur **aus dem Spiel**. Der **Erzähler geht** in jedem Fall **nicht weiter**, Belohnung gibt es trotzdem. Alle Kreaturen links von Feld 69 sterben normal.



## Schrecken im Geheimen See

E

E

Ein Beben erschütterte die Mine, dann hallte Geschrei wilder Kreaturen durch die Gänge. Die Feinde würden nun möglicherweise versuchen, in Heerscharen die Mine zu verlassen, um Andor heimzusuchen.

Stellt **Gors** auf die **Felder 10**, **20**, **29**, **36** und **57**, einen **Skral** auf **Feld 39** sowie einen **Troll** auf **27**.

**Sonderregel:** Eine Kreatur zieht von **Feld 34 nicht über die Brücke**, sondern stellt sich auf den **Turm**, sofern dieser nicht bereits besetzt ist. Ist der Turm besetzt, kann **kein Held die Brücke überqueren**, Kreaturen hingegen ziehen dann normal hinüber. Die Kreatur auf dem Turm kann von den Feldern 33 und 34 mit Bögen angegriffen und getötet werden. Sobald eine Kreatur **Feld 0** erreicht, kommt sie **aus dem Spiel**. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter, dafür bewegt sich das **N-Plättchen** ein Feld nach **vorne**. Denkt daran, dass das rote X auf der Kreaturentafel um die Hälfte des Wertes jedes Edelsteines weiterbewegt wird, den die Kreaturen erbeuten, und diese eventuell mehr Würfel nutzen.

*Grimm berichtete von der alten Waffenkammer, in der es noch immer brauchbare Waffen und Rüstungen gab.*

Legt einen **Bogen**, einen **Schild**, einen **Helm** und ein **Sternchen** auf die Waffenkammer (**Feld 27**). Einmalig kann ein Held auf **Feld 27 2 Stärkepunkte** aufnehmen. Das Sternchen kommt dann aus dem Spiel.



F

*Ein fahles, grünes Licht schoss durch die Mine und der Geheime See brodelte. Weitere Kreaturen krochen hervor.*

Legt nun **zwei Kreaturenplättchen** auf **Feld G** und je **ein** weiteres auf **H** und **I** der Legendenleiste.

Es wird nun eine bestimmte Anzahl der **obersten Ereigniskarten** "Geheimer See" **entfernt**:  
 2 Spieler: 3      3 Spieler: 2      4+ Spieler: 1

*Grimm war bei weiteren Erkundungsgängen auf einen alten Magier gestoßen, der versucht hatte, den giftigen Nebel zu untersuchen. Er hatte ein Elixier entwickelt, das gegen die Ausdünstungen des Ungeheuers half.*

Stellt den **Magier** auf **Feld 71** und legt **1 der 3** übrigen **Runensteine** verdeckt dazu.

Ein Held kann auf Feld 71 einmalig das Elixier des Magiers kaufen. Sein Preis richtet sich nach der Spieleranzahl:  
 2 Spieler: 3 Gold    3 Spieler: 5 Gold    4+ Spieler: 6

Solange ein Held das Elixier des Magiers (schwarzes Fläschchen) bei sich trägt, **muss** er auf Nebelplättchen **nicht stehenbleiben** und diese auch nicht aktivieren, sollte er es dennoch tun. Im Geheimen See kann mit **jeder Seite** des **Elixiers** die **oberste Ereigniskarte entfernt** werden. Danach kommen das Elixier und der Magier aus dem Spiel.



H1

*Trommeln erklangen in der Tiefe. Dann Schreie. Die Kreaturen kamen, es wurden immer mehr. Schließlich gab es ein lautes Dröhnen und einer der Gänge stürzte ein.*

Alle **Gors** und **Skrale** auf den **Feldern 15 bis 30** bewegen sich **1 Feld entlang der Pfeile**. Stellt dann einen **Gor** auf **Feld 20** und einen **Troll** auf **Feld 30**. Legt **4 Geröllplättchen** auf **Feld 15** und deckt sie auf.

**Kreaturen** und **Gegenstände** auf **Feld 15** kommen sofort **aus dem Spiel**. Es ist vorerst unpassierbar, Kreaturen ziehen **von Feld 16 auf Feld 17**. Helden und andere Figuren auf dem Feld werden wahlweise auf Feld 14 oder 16 bewegt. Das Geröll kann von diesen Feldern aus beseitigt werden. Dann ist der Gang wieder wie zuvor nutzbar.

*Derweil war Grimm in der alten Schatzkammer auf einen Troll gestoßen, der zwei der verschollenen Runensteine bewachte. Würden die Helden ihn bezwingen, könnten sie die Runensteine an sich nehmen.*

Stellt einen **Troll** auf **Feld 6** und legt die übrigen **2 Runensteine** verdeckt hinzu.

Nur wenn der Troll besiegt wird, können die Helden die zwei Runensteine in ihr Inventar aufnehmen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2.**



H2

*Die Zeit drängte, das grauenerregende Monster endlich aus seinem Versteck zu locken. Nur wenn die Helden es würden vertreiben können, brächten sie damit den Ansturm der Kreaturen zur Ruhe. Diese aber würden versuchen, die Helden im Geheimen See anzugreifen.*

**Wichtig:** Sobald nun eine Kreatur **Feld 11** erreicht und das Wassermonster ist **noch nicht aufgetaucht**, wird sofort ein **neues Kreaturenplättchen** aufgedeckt. Dies geschieht auch, wenn sich in diesem Moment eine Kreatur auf Feld 11 befindet. Will eine Kreatur auf Feld 11 ziehen, dieses ist jedoch besetzt, dann bleibt sie sowie alle Kreaturen hinter ihr stehen, bis der See wieder frei ist. Der See kann also vorerst auch **nicht übersprungen** werden.

Ist das Wassermonster jedoch **aufgetaucht**, kommen Kreaturen, die Feld 11 erreichen, **sofort auf Feld 80** und der Erzähler geht ein Feld weiter. Es gibt dann **keine Belohnung!** Ein Kreaturenplättchen wird nicht ausgeführt.

Wenn das Wassermonster aufgedeckt wurde, müssen die Helden es bezwingen. Dazu muss der Wassergeist auf Feld 11 stehen. Ist das Wassermonster besiegt, flieht es und schwimmt zurück in den unterirdischen Ozean, aus dem es gekommen ist. Es kommt dann aus dem Spiel und Feld 11 verliert **sämtliche** Sondereigenschaften.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H3.**



H3

Das Wassermonster verfügt über so viele **Willenspunkte**, wie das **rote X** anzeigt. Es nutzt im Kampf **schwarze Würfel** wie abgebildet, gleiche Werte werden addiert. Seine Grundstärke beträgt:  
2 Spieler: 20     3 Spieler: 30     4+ Spieler: 40

**Wichtig:** Es können mehrere Helden gemeinsam gegen das Wassermonster kämpfen. **Vor jeder Kampfrunde verliert** jeder beteiligte Held jedoch so viele **Willenspunkte**, wie Helden am Kampf teilnehmen. Die Helden können nur gegen das Wassermonster kämpfen, wenn **Vara auf Feld 11** steht.

**Hinweis:** Lest diese Karte erneut, wenn ihr gegen das Wassermonster kämpft.

Sobald das Wassermonster besiegt ist, müssen die Helden mit Vara dem Wassergeist die Mine verlassen. Dazu müssen **Vara und alle Helden** einen der beiden Minenausgänge erreichen, also entweder **Feld 71** oder **Feld 69**.

**Legendenziel:** Besiegt das Wassermonster und entkommt mit Vara aus der Mine, ehe der Erzähler das N-Plättchen erreicht. Ist dies geschafft, wird der Erzähler auf das N-Plättchen vorgesetzt und die Legende ist gewonnen.



**J1**  
 Ein ohrenbetäubendes Brüllen erfüllte die Mine und die Gänge erzitterten. Dann entstieg ein schreckliches Ungeheuer aus den Tiefminen Caverns. Vara warnte die Helden, dass schreckliche Dinge geschehen werden, sollte diese Bestie den Geheimen See erreichen. Die Helden sollten rechtzeitig aus der Mine fliehen, ehe der Drache auf den mysteriösen See stößt.

Stellt den **Drachen** ohne Flügel auf **Feld 20** und markiert ihn mit Sternchen. Markiert die **6. Stunde** der Tagesleiste ebenfalls mit einem Sternchen und legt **3 Geröllplättchen** auf **Feld 7** und deckt sie auf.

Immer, wenn der Zeitstein eines Helden die **6. Stunde** erreicht oder überquert, wird der Drache **um ein Feld entlang der Pfeile** weiterbewegt. Sollten im Moment Zeitsteine auf der 6. Stunde liegen, geschieht nichts.

**Aufgabe:** Erfüllt das Legendenziel (Wassermonster besiegen und aus der Mine entkommen), ehe der Drache den Geheimen See (Feld 11) erreicht. Tut er dies, wird der Erzähler auf das N-Plättchen bewegt und die Legende ist verloren. Nach wie vor müsst ihr außerdem den Baum der Lieder verteidigen und dürft Vara nie allein auf einem Feld zurücklassen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J2.**



**J2**  
 Sollte Geröll den Weg des Drachen blockieren, nimmt er dieselbe Abkürzung wie die Kreaturen. Alles, was sich **mit dem Drachen auf einem Feld** befindet, kommt **sofort aus dem Spiel**. Dies betrifft **Kreaturen, Edelsteine, Nebelplättchen, Gold, Gegenstände** und Figuren wie die **Hexe** oder die **Zwerge**.

Gelangt der Drache auf ein Feld mit einem Helden oder betritt ein Held das Feld mit dem Drachen, verliert der Held **1 Stärkepunkt** und wird vorerst auf die Seite gelegt. Alle seine **Ausrüstungsgegenstände kommen aus dem Spiel**. Der Held kann seine Figur **nicht weiterziehen** und **nicht kämpfen**, solange der Drache auf seinem Feld steht. Verlässt der Drache das Feld, richtet sich der Held umgehend wieder auf.

**Zur Erinnerung:** Sinken die **Willenspunkte** eines Helden auf **0**, endet sein Tag sofort, er erhält wieder **7 Willen** und verliert **1 Stärkepunkt**.

Weiterhin ist **Feld 7** nun **blockiert**. Kreaturen und Gegenstände auf dem Feld kommen aus dem Spiel. Feinde ziehen nun von **Feld 8** auf **Feld 64**, sofern dies möglich ist. Andernfalls bleiben sie stehen. Helden und Figuren werden wahlweise auf **Feld 0** oder **8** bewegt. Wird das Geröll entfernt, kann Feld 7 wie gewohnt passiert werden.

Vergesst nicht, dass ihr die Brücke nicht überqueren könnt, solange der Turm von Kreaturen besetzt wird.



<sup>K</sup>  
*In der Mine schien es immer enger und immer wärmer zu werden. Die Helden fürchteten um ihr Leben, doch ihre Gemeinschaft gab ihnen Kraft. Noch war es nicht unmöglich, erneut Legende zu schreiben.*

Stellt einen Gor auf Feld **36**. Die Heldengruppe erhält **5 Willenspunkte** und teilt sie untereinander auf.

*Prinz Thorvald, der Sohn König Roddicks, ritt zu dieser Zeit selbst in den Wachsamem Wald, um im Kampf gegen die Kreaturen zu helfen. Außerdem erinnerten sich die Schildzwerge, wie sehr ihnen ihre einstige Heimat Cavern am Herzen gelegen hatte, und beschlossen, den Helden ihre Hilfe anzubieten.*

Stellt den Prinzen auf **70** und die **Schildzwerge** auf **Feld 71**. Erwürfelt die Position eines weiteren **Trolls** mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er). Das **X** wird nun auf **10** bewegt, wenn es weniger zeigt.

Der Prinz und die Zwerge können wie gewohnt für eine Stunde auf der Tagesleiste 4 Felder weit bewegt werden und zählen auf dem Feld mit einer Kreatur im Kampf 4 Stärkepunkte für die Helden. Doch Achtung! Prinz Thorvald kann die Mine auf seinem Ross nicht betreten, er darf daher den Mineneingang (Feld 69) nicht passieren, sondern muss sich links davon aufhalten. Die Schildzwerge müssen nicht wieder aus der Mine gebracht werden, um die Legende zu gewinnen.



<sup>N</sup>  
**Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn:**

- Das Wassermonster bezwungen wurde
- Die Helden und Vara der Wassergeist aus der Mine entkommen sind (Feld 69 oder 71 erreicht haben)
- Der Baum der Lieder verteidigt wurde
- Der Drache den Geheimen See nicht erreicht hat

*Die Helden hatten es geschafft. König Roddick begrüßte sie am Ausgang der Mine und beglückwünschte sie zu ihrem Erfolg. Nun sah man lange Zeit keine Kreaturen mehr die Mine verlassen, doch bewohnbar war sie nicht.*

**Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn:**

- Der Erzähler das N-Plättchen erreicht hat, ehe das Legendenziel erfüllt werden konnte

*Ein schreckliches Beben durchfuhr Cavern. Zahlreiche Gänge stürzten ein und begruben die Helden unter sich. Kreaturen stürmten aus der Mine und griffen in großen Scharen den Wachsamem Wald an. Ein neuer Krieg überzog Andor.*



Benötigt: Grundspiel, Sternenschild und Neue Helden. Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplans in der Mine Cavern gespielt. Führt die Anweisungen auf der "Checkliste" durch, wobei Folgendes zu beachten ist: Benötigt werden alle Spielmaterialien des Grundspiels. Von den Ereigniskarten werden jedoch ausschließlich die des "Geheimen Sees" verwendet. Die Figur "Wassergeist" aus der Erweiterung "Neue Helden" wird ebenso benötigt wie das Wassermonster aus "Der Sternenschild". Der Wassergeist wird in dieser Legende anders bewegt; der zugehörige Held muss nicht zwingend teilnehmen, hat aber einen erheblichen Kampfvorteil.

Auf die 11 Felder mit Edelsteinen werden verdeckt zuerst je ein Nebelplättchen und dann ein Edelstein gelegt. Die übrigen 4 Nebelplättchen kommen auf die Felder 7,9,12 und 17 nahe des Sees. Der Turm wird auf das Viereck neben der Brücke gestellt. Legt weiterhin ein rotes X auf Feld 0 der Willenspunkteanzeige der Kreaturen. Es wird später erklärt. Platziert je ein Bauernplättchen auf die Felder 43, 46 und 56. Ermittelt mittels rotem (10er) und Heldenwürfel (1er) die Position von 3 Runensteinen und 2 Heilkräutern. Die übrigen Runensteine kommen später ins Spiel. Platziert das N-Plättchen auf Feld N der Legendenleiste und Sternchen auf C, E, F, H, J, K und N. Das Sternchen auf N bewegt sich mit dem N-Plättchen mit. Bei 3 Spielern kostet die 8. Stunde in dieser Legende keine Willenspunkte, bei 2 Spielern auch die 9. nicht. Legt entsprechend rote X auf die "-2" der Tagesleiste.



Ein Held, der auf ein Ereignis-Nebelfeld tritt, muss würfeln und die Auswirkungen vorlesen. Er kann sie nur mit einem **eigenen Schild** verhindern.

- 1) Kalte Wassertropfen troffen von der Minendecke und benetzten die Lippen der Helden. Jeder Held erhält sofort **2 Willenspunkte**.
- 2) Messerscharfe Spieße schossen aus dem Boden und bohrten sich in die Füße des Helden. Der Held verliert **1 Stärkepunkt**. **Gors** und **Skrale** auf **demselben Feld** kommen **aus dem Spiel**.
- 3) Im Nebel stießen die Füße des Helden gegen einen Gegenstand, der auf dem Boden lag. Der Held darf sich einen **Gegenstand** von der **Ausrüstungstafel** nehmen (keinen Trank der Hexe).
- 4) Der Held fand eine Ritze, aus der ein bläulicher Schimmer drang. Er darf sich sofort **ein Feld weiterbewegen**, ohne eine Stunde zu gebrauchen.
- 5) Vor dem Held tauchte eine hässliche Kreatur auf, die ihm einen verschlagenen Handel anbot. Er darf nun einen kleinen Gegenstand abgeben und eine **beliebige rote Kreatur** vom Spielplan **entfernen**.
- 6) Im Nebel tritt der Held versehentlich auf etwas Weiches und vernimmt kurz darauf ein böses Jaulen. Stellt einen **Gor** auf **Feld 29**.



- Hat ein Held nur 1 Stärkepunkt, behält er diesen, auch wenn er einen verlieren müsste.
- Edelsteine gelten nicht als Gegenstände und können somit nicht bei einem Ereignis eingetauscht werden.
- Die 3 Spezialgegenstände des Fährtenlesers können nie entfernt, abgelegt oder eingetauscht werden.
- Wird Geröll auf Felder gelegt, kommen dortige Gegenstände und Kreaturen aus dem Spiel. Figuren wie die Hexe oder die Schildzwerge ziehen wie die Helden auf entsprechende benachbarte Felder. Gegenstände oder Kreaturen können auch nicht auf einem Feld mit Geröll platziert werden; das Platzieren wird dann nicht ausgeführt.
- Das Elixier des Magiers wird nicht verbraucht, wenn ein Held damit Nebelplättchen ignoriert.
- Das Verwenden des Elixiers im Geheimen See kostet keine Stunde und ist jederzeit möglich.
- Die Ereigniskarten des Geheimen Sees werden nur bei der Aktion "Wassermonster rufen" vorgelesen. Ist davon die Rede, dass Karten z.B. durch das Elixier entfernt werden, werden sie nicht angesehen!
- Der Troll auf Feld 6 darf beim Ereignis 5 entfernt werden, die Runensteine sind dann frei verfügbar.
- Steht der Drache auf Feld 20, gilt das Feld als besetzt. In der Mine besiegte Kreaturen kommen also auf Feld 30, auf Feld 10 oder aus dem Spiel.
- Wenn es heißt, dass der Geheime See nicht übersprungen werden darf, kann dies bedeuten, dass manche Kreaturenplättchen nicht ausgeführt werden können, weil die entsprechenden Felder besetzt sind.



Im Spiel zu zweit nutzen die Helden jeweils **beide Spielfiguren** ihrer Farbe. Es spielt keine Rolle, ob sie die männliche oder weibliche Seite der Heldentafel verwenden. Es gelten folgende Sonderregeln:

#### Aktion "Laufen"

Der Held wählt eine seiner Figuren, bewegt sie um x Felder und seinen Zeitstein um x Stunden vorwärts.

#### Aktion "Kämpfen"

Steht eine Figur des Helden im Feld (bei Fernkampf neben einem Feld) mit einer Kreatur, kann der Held sie angreifen. Pro Kampfrunde zahlt er eine Stunde. Beide Figuren besitzen die Gegenstände und Stärke auf der Heldentafel, dürfen aber nie zusammen kämpfen.

#### Aktion "Gefährten herbeirufen"

Diese Aktion kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste. Mit ihr kann der Held eine seiner Figuren direkt auf das Feld der anderen bewegen, sofern der Weg nicht durch Geröll, den Geheimen See oder den besetzten Turm versperrt ist. In diesen Fällen darf der Held die Aktion nicht durchführen. Nach dem Tod des Wassermonsters ist der Geheime See kein Hindernis mehr.

Alle übrigen Regeln bleiben unverändert. Sämtliche Gegenstände, die eine Heldenfigur aufammelt und auf die Heldentafel legt, stehen auch der anderen Figur zur Verfügung. Nur die 10. Stunde kostet Willenspunkte. Bei einem Feuerstoß wird der Schaden beider Figuren addiert und von den Willenspunkten abgezogen.