



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
... die **Burg** erfolgreich **verteidigt** wurde.
... **Prinz Thorald** mit einem **Schild**, einem **Helm**, einem **Trinkschlauch** und einem **grünen Runenstein** auf **Feld 26** steht.
... der **Wardrak im Nebel** besiegt wurde.
... der **Anführer-Skral** besiegt wurde.

Die Helden hatten bewiesen, dass sie es noch immer mit Kreaturen aller Art aufnehmen können. Glückwunsch!

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
... die **Burg** nicht erfolgreich **verteidigt** wurde, oder ...
... **Prinz Thorald** nicht mit einem **Schild**, einem **Helm**, einem **Trinkschlauch** und einem **grünen Runenstein** auf **Feld 26** steht, oder ...
... der **Wardrak im Nebel** nicht besiegt wurde, oder ...
... der **Anführer-Skral** nicht besiegt wurde.

ANDOR

Legende von Dominik

Im Nebel verborgen



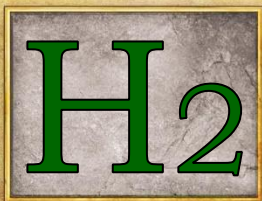
Im Nebel um den Fluss Narne wurde an diesem Tag ein Wardrak gesichtet. Er war sehr scheu und doch, so vermutete man, war er stärker als übliche Wardraks, gegen welche die Helden schon mehrfach gesiegt hatten.

Stellt einen **Wardrak** auf das Feld 62 und markiert ihn mit einem Sternchen. Dieser Wardrak springt bei Sonnenaufgang zur gleichen Zeit wie normale Wardraks zum nächsthöchsten Feld, auf dem sich ein Nebelplättchen befindet. Steht dort eine Kreatur, so springt der Wardrak weiter zum nächsthöchsten Feld mit einem Nebelplättchen. Sowohl die Nebelplättchen auf den Feldern, die der Wardrak übersprungen hat, weil sich auf ihnen Kreaturen befinden, als auch das Nebelplättchen auf dem Feld, auf dem der Wardrak nun landet, kommen verdeckt aus dem Spiel. Wenn es kein Feld mit einem Nebelplättchen mehr gibt, auf dem der Wardrak landen kann, springt er direkt in die Burg und die Legende ist verloren, auch wenn ihr noch goldene Schilde frei hattet.

ANDOR

Legende von Dominik

Im Nebel verborgen



Der Wardrak im Nebel hat folgende Werte:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 10,
bei 3 Spielern = 15, bei 4 Spielern = 25

Willenspunkte: 13

Würfel: 2 schwarze Würfel bei Willenspunkte > 6, sonst 1 schwarzen Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Aufgabe:

Der **Wardrak im Nebel** muss **besiegt** werden, bevor der Erzähler der Buchstaben N erreicht.

Sobald der Wardrak im Nebel und der Anführer-Skral besiegt wurden, können die Helden den Erzähler jederzeit auf den Buchstaben N vorsetzen und somit die Legende abschließen.

ANDOR

Legende von Dominik

Im Nebel verborgen



Der Angriff der Gors 1

Diese Legendenkarte wird in der ersten Nacht statt einer Ereigniskarte umgedreht und vorgelesen.

Wie vorausgesagt verließ eine Armee an Gors zu dieser Zeit die Zwergenmine. Die Helden hatten sich vorbereitet, doch ob es reichen würde, war ungewiss.

Entfernt das rote X vom Sonnenaufgangsfeld. Ab jetzt wird wieder jede Nacht eine Ereigniskarte gezogen.

Stellt **Gors** auf die Felder 71, 43, 42 und 40. Stellt ab jetzt in **jeder Nacht**, bevor die Ereigniskarte gezogen wird, ...
... bei 4 Spielern, jeweils einen Gor auf die Felder 71 und 43.
... bei 3 oder 2 Spielern einen Gor auf Feld 71.

Stellt einen **Gor** auf das Feld 39 und markiert ihn mit einem Sternchen. Dieser Gor bewegt sich in der Nacht nach allen anderen Gors, aber noch vor den Skralen.

Sollte auf einem Feld bereits eine Kreatur stehen, wird die neu platzierte ein Feld entlang des Pfeils weitergesetzt.

ANDOR

Legende von Dominik

Im Nebel verborgen



Der Angriff der Gors 2

Diese Legendenkarte wird in der ersten Nacht statt einer Ereigniskarte umgedreht und vorgelesen.

Stellt einen **Skral** auf das Feld 45 und markiert ihn mit einem Sternchen. Dieser Skral ist der Anführer der Gor-Truppe. Der Anführer-Skral bewegt sich in der Nacht wie ein normaler Skral. Er hat folgende Werte:
Stärkepunkte: 4 und für jeden Gor, der sich am Spielbrett befindet (außer Feld 80 und goldene Schilde), ...
... bei 4 Spielern 5 zusätzliche Stärkepunkte.
... bei 3 Spielern 4 zusätzliche Stärkepunkte
... bei 2 Spielern 3 zusätzliche Stärkepunkte
Willenspunkte: 6
Würfel: 2 rote Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Aufgabe:

Der **Anführer-Skral** muss **besiegt** werden, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht

Sobald der Anführer-Skral besiegt ist, kommen alle Gors aus dem Spiel, ohne das der Erzähler weitergesetzt wird. Es kommen dann nicht mehr jede Nacht neue Gors aus der Mine (Feld 71 und 43).

ANDOR

Legende von Dominik

Im Nebel verborgen

A3

Auch östlich des südlichen Waldes wurden seltsame Kreaturen gesichtet. Prinz Thorald wollte mit einigen seiner Gefährten nachsehen, doch sie alle hatten nach dieser langen Zeit ohne großes Kämpfen keine funktionierende Ausrüstung mehr. Der Prinz bat die Helden, welche zu besorgen und gab ihnen Gold mit.

Außerdem war das Pferd von Prinz Thorald angeschlagen, aber mit der Kraft der Heilkräuter würde es schnell wieder fit werden.

Er bat die Helden auch, ihm einen grünen Runenstein zu bringen, denn ein solcher habe ihm auch in früheren Zeiten immer Glück gebracht.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das „N“-Plättchen erreicht hat und ...

... die **Burg** erfolgreich **verteidigt** wurde.

... **Prinz Thorald** mit einem **Schild**, einem **Helm**, einem **Trinkschlauch** und einem **grünen Runenstein** auf **Feld 26** steht.

ANDOR

Legende von Dominik

Im Nebel verborgen

A4

Für **Prinz Thorald** gelten die normalen Regeln bis auf **zwei Ausnahmen**:

- Prinz Thorald kann in dieser Legende **Heilkräuter mitbewegen**, nicht aber aktivieren.
- Solange sich Prinz Thorald nicht mit zwei Heilkräutern fortbewegt, kann ein Held den Prinzen **nur 1 Feld pro Stunde** bewegen. Bewegt sich Prinz Thorald mit zwei oder mehr Heilkräutern fort, so kann ein Held den Prinzen wie sonst üblich 4 Felder pro Stunde bewegen.

Jeder Held startet mit **3 Willenspunkten** und **würfelt** mit einem seiner Heldenwürfel seine **Anzahl an Stärkepunkten**.

Die Gruppe erhält **einen Bogen**, **4 Gold** und **einen Falken**. Ihr entscheidet gemeinsam, wer was bekommt.

Jeder Held stellt seine Figur auf das Feld, das seiner Rangzahl entspricht.

Der Held mit dem Rang am nächsten zu 30 entscheidet, wer anfängt.



ANDOR

Legende von Dominik

Im Nebel verborgen

A1

Diese Legende besteht aus 9 Karten:
A1, A2, A3, A4, H1, H2, N,
2 Karten „Der Angriff der Gors“

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material bereit:

- Legt jeweils 2 zufällig ausgewählte **Kreaturenplättchen** auf die Buchstaben E, F und H. Sobald der Erzähler einen dieser Buchstaben erreicht, werden die beiden Kreaturenplättchen aufgedeckt und die Anweisungen ausgeführt.
- Legt **Sternchen auf H und N**.
- Stellt **Prinz Thorald** auf die Zwergenmine (Feld 71).
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine**.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position von **2 der 3 Heilkräutern**, indem ihr zur erwürfelten Augenzahl 50 addiert.
- Stellt **Skrale** auf die Felder 14 und 19.



ANDOR

Legende von Dominik

Im Nebel verborgen

A2

Selten hatte es über so viele Jahre hinweg so wenige Kämpfe in Andor gegeben. Bis zu jenem Tag, an dem die Späher in der Nähe der Mine Alarm schlugen. Am nächsten Tag bereits soll ein riesiges Heer aus Gors von der Mine in Richtung der Burg marschieren. Die Bewohner Andors waren besorgt. Ihre einzige Hoffnung lag in den Helden, die schon in früheren Zeiten das Land vor Ungeheuern bewahrt haben.

Legt die beiden **Legendenkarten „Der Angriff der Gors“** neben den Stapel der Ereigniskarten bereit. Die Legendenkarten werden in der ersten Nacht statt einer Ereigniskarte aufgedeckt und vorgelesen. Legt zur Erinnerung ein rotes X auf die Abbildung der Ereigniskarte auf dem Sonnenaufgangsfeld.