



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte „**Checkliste**“ aus. Tauscht dabei die goldenen Ereigniskarten gegen die silbernen Ereigniskarten und legt die Karten „geheimer See“ bereit.

Hinweis: Ein Held muss Kreatok (Kram) spielen. Lest seine Heldenkarte, um seine Fähigkeit zu verstehen.

Legt danach folgendes Material bereit:

- 12 Höhlen
- Die vier mächtigen Schilde
- Die zwei kleinen Sternschild Plättchen
- 4 4rer- Baumstämme
- Den Hüter des Waldes (Shron)
- Die Edelsteine aus „Die letzte Hoffnung“
- 3 blaue und 3 grüne Edelsteine
- Die Schildzwerge
- Den roten Mera- Stein
- Das Amulett des roten Mondes
- einen Sand der Temm
- Den Gegenstand Gift
- Den Gegenstand Kessel
- Die Apfelnüsse und das Sternkraut

Lest weiter auf Karte A2



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



- Die Hexe
- Den Drachen
- Die Geröllplättchen
- Alle Bauern
- Die Willens- und Stärkepunkt- Plättchen
- Die Runensteine und die Heilkräuter
- Die Kapuze
- Feld 37 und die dazugehörigen Quellen
- Die Heldenwappen der mitspielenden Helden

Lest weiter auf der Karte „**Einleitung**“

Stellt Nehal (den Drachen) auf die Schlucht neben der Holzbrücke.

Kreatok rätselte lange, wie er Schilde mit einer solchen Macht schmieden sollte: „Man bräuchte sehr heißes Feuer und ein wenig Magie“ nuschelte er vor sich hin als ihm klar wurde, dass er mit seinen Verbündeten einen Drachen rufen sollte, um die Schilde zu schmieden.

Lest weiter auf Karte A3



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Aufgabe: Ruft Nehal! Nehal rufen: Um Nehal zu rufen müssen alle Helden auf den Felder stehen, die ihrer Rangzahl entsprechen. Markiert euch diese mit euren Heldenwappen. Lest dann die Karte „**der Drache**“

In den Tiefminen wimmelte es von Kreaturen, die alle jetzt aus ihren Verstecken kamen, um zu plündern und Nahrung zu reißen. Die Helden mussten verhindern, dass die Kreaturen die obere Mine oder den Baum der Lieder befallen.

Stellt jetzt folgende Kreaturen auf:

Gors: 22, 25, 33, 39, 43

Skrale: 11, 36, 56

Trolle: 18, 14, 12.

Legt jetzt von der Spieler Anzahl abhängig viele Bauernplättchen mit der Rückseite nach oben auf Feld 0: Bei 2 Spielern 3, bei 3 Spielern 2 und bei 4 Spielern 1.

Auf den Baum der Lieder bei 2 Spielern zwei, bei 3 Spielern eins und bei 4 Spielern keins.

Lest weiter auf Karte A4



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Betritt eine Kreatur den Baum der Lieder (Feld 63) oder den südlichen Minenausgang (Feld 0), wird sie auf 1 freies goldenes Schild gestellt, ist keines mehr frei oder keines da, ist die Legende verloren.

In den Tiefminen gab es viele Kammern. Einige waren verschüttet und andere von Kreaturen besetzt, doch in ihnen lagen Reichtümer und Ausrüstung.

Legt folgende Gegenstände auf Feld 27:

Ein Schild, ein Bogen, ein Helm, ein Sand der Temm. Legt auf Feld 68 vier zufällige Geröllplättchen und deckt sie auf.

Legt auf Feld 6 das Amulett des roten Mondes und den roten Mera- Stein und stellt einen Troll darauf. Die Gegenstände auf Feld 6 können erst aufgenommen werden, wenn der Troll besiegt wurde.

Mischt die Edelsteine aus dem Grundspiel verdeckt und legt sie dann auf die Felder von 0 bis 5.

Lest weiter auf A5



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Wird ein Runenstein aufgesammelt wird kein Feuerstoß ausgeführt! Der Held deckt den Edelstein einfach auf und legt ihn auf seine Heldentafel.

Mischt danach die Runensteine und Heilkräuter ebenfalls verdeckt. Erwürfelt die Position von 5 der 6 Runensteine und 2 der 3 Heilkräuter mit einem roten (10ner) und einem Heldenwürfel (1ner).

Die Händler im Wald boten zu dieser Zeit eine Phiole voller Gift an. Allerdings nur gegen Bezahlung.

Legt das Gift auf Feld 65. Dort kann es für 2 Gold gekauft werden. Die Funktionsweisen des Gifts könnt ihr auf der Karte „**Das Gift**“ nachlesen.

Kreatok stellt seine Figur auf Feld 20 und alle anderen Helden auf Feld 71. Kreatok erhält einen Schild und einen Helm. Legt die Kapuze auf Feld 71. Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten.

Stellt die Schildzwerge auf Feld 64

Lest weiter auf A6



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



In den Tiefminen gab es viele Gänge, welche seid vielen Jahren nicht mehr in Benutzung waren. In ihnen gab es trotzdem noch einiges zu finden. Doch auch Gefahren lauerten hier.

Mischt die Höhlen verdeckt und legt sie auf folgende Felder: 23, 26, 42 und 67 sowie auf den rechten der beiden Wardracks auf dem Sonnenaufgangs Feld. Die Funktionen der jeweiligen Symbole auf den Höhlen bleibt erhalten. Wird das Höhlen- Symbol auf dem Sonnenaufgangs Feld aktiviert, werden alle Höhlen wieder aufgefrischt, solange kein Held auf dem Feld steht.

Apfelnüsse: Ein Held kann eine Apfelnuss einsetzen, dann kommt sie aus dem Spiel. Der Held erhält dann entweder einen Stärkepunkt oder 6 Willenspunkte.

Wichtig: Wenn ihr die Hexe findet, dann lest die Karte „**Eine Kranke Hexe**“. Die Hexe zu finden ist keine Pflichtaufgabe.

Lest weiter auf A7



Legt Feld 37 passend auf den Spielplan und mischt die Quellen verdeckt und zieht eine davon. Legt diese auf Feld 37.

Legt ein rotes X auf die Brücke. Helden können sie nicht überqueren und auch Kreaturen bleiben vor ihr stehen.

Legt ein Sternchen auf N

Lest die Karte „schwerer spielen“ danach **Beginnt Kreatok!**

Hinweis: Wenn die Karten „Geheimer See“ alle sein sollten, mischt sie neu und legt sie erneut auf das vorgesehene Feld.



Die Legende ist gewonnen, wenn:

- Alle Schilde geschmiedet und
- Die Mine und der Baum der Lieder verteidigt wurden.

Mit einem heftigen Feuerstoß schmiedete Nehal den letzten Schild. Doch als Kreatok ihn ausprobierte, senkte er mit dem Feuer die Flügel Nehals an. Dieser schrie und floh! Die Freundschaft zwischen Zwergen und Drachen war für immer zerstört.

Lest jetzt noch die Karte „Epilog“

Weiter geht es in der Legende „Der Krieg im Gebirge“





ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Einleitung

Ihr befindet euch in den Tiefminen, auch wenn wir in Cavern spielen. Diese Legende erzählt die Geschichte, wie Kreatok die vier mächtigen Schilde schmiedete. In den weiteren Legenden, wird die Geschichte der Schildzwerge immer näher betrachtet. Ihr solltet die Legenden unbedingt in der richtigen Reihenfolge spielen, da die Geschichte sonst nicht klar wird.

Eine Nachricht hatte Kreatok erhalten, er wurde von Harex, dem Zwergenfürst, in der Halle der vier Schilde erwartet, er sollte ein Auftrag für ihn haben. Gedankenverloren stapfte er durch die schmalen Gänge in den Tiefminen. Schließlich gelangte er zu einer Treppe, welche direkt in die Halle führte. Als er dort ankam verbeugte er sich vor Harex. Dieser erhob sich von dem steinernen Thron, auf welchem er saß und berichtete von seiner Idee: „Kreatok, ich habe gehört, dass du ein ausgezeichneter Schmied wärst! Ich hätte gerne einige magische Schilde, um im Kriegsfall überlegen zu sein.“ „Ja Fürst, ich werde versuchen welche zu schmieden“ meinte Kreatok. Harex setzte sich wieder und Kreatok kehrte in die Tiefminen zurück.

Lest wieder weiter auf A2



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Der Drache

Mit heftigen Schlägen kam Nehal in einen der vielen Feuergänge in den Tiefminen. Er bäumte sich auf und erklärte sich bereit den Helden zu helfen die Schilde zu schmieden.

Stellt Nehal (den Drachen) auf Feld 10. Legt die Schilde jetzt folgendermaßen auf: Den Sternenschild auf das Viereck oberhalb der Brücke, den Bruderschild auf **F**, den Sturmschild auf **J** und den Feuerschild auf **K**. Erreicht der Erzähler ein Feld mit einem mächtigem Schild so wird die jeweilige Karte „**Auftrag**“ aufgedeckt und vorgelesen.

Tipp: Holt euch jetzt schon viele Gegenstände und versucht an sich wenig Gegenstände zu verbrauchen. Jeder Held sollte möglichst viel dabei haben.

Lest jetzt weiter auf der Karte „**Der Sternen Auftrag**“



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Der Sternenauftrag

Kreatok wusste, dass die Sterne die Runensteine erschaffen hatten und die Helden daher diese kombinieren müssten um den ersten mächtigen Schild zu schmieden.

Aufgabe: Bevor die Karte „**Der Bruder Auftrag**“ vorgelesen wird, müsst ihr drei unterschiedlich farbige Runensteine gesammelt haben. Danach muss Kreatok auf dem Feld von Nehal stehen, dann erhält er den Sternenschild und Nehal wird auf Feld 20 versetzt. Danach müsst ihr nur noch die Mine und den Baum der Lieder verteidigen. ☛

Die Helden machten sich auf die Suche nach den mächtigen Runensteinen, denn ihre Macht war in zweierlei Hinsicht nützlich.



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Der Bruderauftrag

Kreatok wollte als nächstes eine Schild schmieden, welcher es den Zwergen ermöglichte sich über weite Strecken zu unterstützen. So würde es leichter werden harte Kämpfe zu gewinnen.

Legt den Bruderschild in das Kästchen oberhalb der Brücke.

Aufgabe: Bevor die Karte „**Der Sturm-Auftrag**“ vorgelesen wird, muss Kreatok Die Hälfte/das Doppelte an Willenspunkten/ Stärkepunkten eines anderen Helden haben und auf Nehals Feld stehen. Lest dann auf dieser Karte weiter! ☛

Kreatok erhält den Bruderschild. Versetzt Nehal auf Feld 30 und stellt danach folgende Kreaturen auf:

Gors: 5, 62

Skrale: 10, 11

Troll: 17

Bis die Karte „**Der Sturm- Auftrag**“ vorgelesen wird, Müsst ihr nur die Mine und den Baum der Lieder verteidigen



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Der Sturmbeauftrag

Kreatok spürte bereits eine Macht von den Helden, welche sich abmühten, um die Schilde zu schmieden. Vielleicht würde diese Macht schon reichen, um einen neuen Schild zu schmieden.

Legt den Sturmschild in das Kästchen oberhalb der Brücke. Aufgabe: Bevor die Karte „**Der Feuer- Auftrag**“ vorgelesen wird, muss Kreatok auf dem Feld von Nehal stehen und mindestens 2 Helden müssen alle Bereiche für Gegenstände belegt haben. Hierbei zählen ablagen, wie die für Ijsdurs Eisblitze oder Barz Pulver NICHT! Dann erhält Kreatok den Sturmschild und Nehal wird auf Feld 71 versetzt. Danach, müsst ihr nur noch die Mine und den Baum der Lieder verteidigen. ♣

Nehal schritt langsam zu Nehal immer mit dem unguuten Gefühl, dass er zu schnell handeln würde und das dieser Schild anders sei...



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Der Feuerauftrag

„Für den letzten Schild brauchen wir viel Holz!“, das meinte Nehal, denn er wollte den letzten Schild in einem sehr heißen Feuer schmieden. Kreatok schaute ihn zwar erst fragend an, aber stimmte ihm dann doch zu.

Legt den Feuerschild auf das Kästchen oberhalb de Brücke. Feld 37 und die Quelle kommen aus dem Spiel. Stellt den Wächter des Waldes (Shron) auf Feld 69. Legt danach 4rer Baumstämme auf die Felder 54, 57, 58 und 59. Solange der Wächter des Waldes auf Feld 69 steht, kann dieses Feld nur betreten und nicht passiert werden. Lest die Karte „**Der Wächter**“

Aufgabe: Bevor der Erzähler N erreicht, muss Kreatok und mindestens ein anderer Held auf Feld 71 stehen und Holz im Wert von bei 2 Spielern 4, bei 3 Spielern 8 und bei 4 Spielern 12 ablegen. Ist dies geschehen, erhält Kreatok den Feuerschild und der Erzähler wird auf „N“ versetzt.

ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Der Wächter

Der Wächter des Waldes lebte schon lange. Er war groß und gefährlich. Die Bewahrer hüteten ihr Kinder vor ihm und selbst die Zwerge tief unten in den Minen hatten schon von ihm gehört.

Der Wächter muss besiegt werden, sonst könnt ihr nicht das benötigte Holz holen.

Werte des Wächters:

10 Willenspunkte und bei

2 Spielern 10

3 Spielern 20

4 Spielern 30 Stärkepunkte

Er würfelt mit den roten Würfeln. Ist er besiegt, wird er auf Feld 80 gelegt und der Erzähler wird bewegt. Ab dann könnt ihr Feld 69 auch passieren.

Schwerer spielen:

Gebt dem Wächter mehr Stärke und/oder Willenspunkte. Ihr könnt euch dies mit Den Stärke- und Willenspunktplättchen markieren.

Lest weiter auf „**Der Feuerauftrag**“

ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Heldenkarte Kreatok

Kreatok (Held Kram) hat in dieser Legende eine andere Fähigkeit:

Kreatok fühlte sich verbunden zu den bald fertigen Schilden der Macht. Fast so als würde ihre bloße Anwesenheit ihn stärken. Entschlossen trat er in das dunkle der Tiefminen und eilte in Richtung seiner Schmiede. Er brauchte Drachen Hilfe!

Wenn Kreatok ab jetzt einen mächtigen Schild bei sich trägt, während er kämpft, darf er +4 auf seinen Kampfwert rechnen. Der Schild verliert hierbei NICHT an Haltbarkeit.

Hinweis: Ihr könnt Kreatok auch in „Die Reise in den Norden“ oder in „Die letzte Hoffnung“ spielen. Nutzt den Zwerg und dessen gelbe Heldenwappen und in „Die letzte Hoffnung“ nutzt er die Heldenkarten des Zwergs und sein Heldenwappen.



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Das Gift

Das Gift, die Helden wussten nicht, was sie davon halten sollten, denn es war gefährlich! Doch richtig angewandt konnte es Kreaturen töten.

Steht ein Held auf dem Feld einer Kreatur, so kann er eine Seite des Gifts einsetzen. Die Kreatur kommt dann aus dem Spiel. Für die Kreatur gibt es keine Belohnung und der Erzähler geht auch nicht weiter. Das Gift kann gegen den Troll auf Feld 6 verwendet werden, jedoch nicht gegen den später ins Spiel kommenden Wächter des Waldes.

Hinweis: Solltet ihr mit den schwarzen Herolden spielen, so unterstützen diese den später ins Spiel kommenden Wächter des Waldes



ANDOR

Die Legenden der Zwerge

1

Die vier Schilde



Eine kranke Hexe

Reka trat aus dem Nebel. Sie sah erschöpft und Krank aus. Der Held fragte sie ob es ihr gut ginge, Reka vereinte. Der Held fragte, ob er helfen könne, doch auch die Hilfe lehnte Reka ab. Stattdessen gab sie dem Helden einen Kessel und etwas Sternkraut.

Der Held, der das Nebelplättchen mit dem Trank der Hexe aktiviert hat, erhält den Kessel und drei mal Sternkraut. Ein Held der den Kessel trägt, kann ab jetzt eine Stunde und zwei Sternkraut abgeben um einen Trank der Hexe zu brauen. Sollte der Held nur ein Sternkraut abgeben, kann er nur einen halben Trank brauen. Eine Stunde kostet es trotzdem. ☘

Hustend verschwand Reka wieder im Nebel.


Nehmt die Figur Reka vom Spielplan. Tränke könnt ihr in dieser Legende NICHT kaufen.



Nehal schrie auf sein Flügel rauchte. Doch Kreatok konnte fast nichts sehen, da die schwarzen Flammen ihm die gesamte Sicht versperrten. Nehal schrie erneut auf. Ein Feuerschwall schoss aus seinem Maul. Kreatok taumelte in eine Ecke. Nehal bäumte sich auf und Flog aus der verrauchten Schmiede.

Zwei Tage später hörte man laute Schreie über den Minen. Drachen flogen über das graue Gebirge. Kreatok horchte auf und überlegte. Sollte er die Drachen bekämpfen. Einerseits war Cavern in höchster Gefahr, doch er war jetzt so lange ein Drachenfreund gewesen, dass er sich nicht vorstellen konnte Drachen zu töten. Doch dann kamen Nachrichten von Zwergen, die verschleppt worden waren. Jetzt war er entschlossen. Er würde kämpfen!



Legt diese Karte offen neben dem Spielplan bereit. Jedes Mal, wenn ihr dieses Symbol  auf einer Legendenkarte seht, könnt ihr hier die schwereren Varianten nachlesen und jeweils entscheiden, ob ihr sie spielen möchtet. Generell werden zuerst die Karten für das normale Spiel gelesen und im Anschluss die Regelergänzungen für das schwere Spiel.

Zu „der Sternenauftrag“:

Ihr müsst alle 5 Runensteine sammeln.

Zu „der Bruderauftrag“:

Kreatok muss mindestens 6 Stärkepunkte haben.

Zu „der Sturmauftrag“:

Ein Held muss den roten Mera- Stein tragen

Zu „Eine kranke Hexe“:

Der Held erhält nur 1 Sternenkraut.