

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land



Diese Legende besteht aus 10 Karten:
A1, A2, A3, A4, H, N,
„Kreatur besiegt 1“, „Kreatur besiegt 2“, „Krea-
tur besiegt 3“, Kreatur besiegt 4“



A1

Benötigt wird das Grundspiel **Die Legenden von Andor** und die Spielfigur **Der Mhourl** aus der „Promo“ Mini-Erweiterung „Der Mhourl“.
Die Legende spielt auf dem **Andor** Spielplan.

- Führt zuerst die Anweisungen der **Checkliste** aus.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben **H** und **N** der Legendenleiste.
- Bestimmt mit 1 **roten** und 1 **Heldenwürfel** die Position von **2 Heilkräutern** und **5 Runensteinen**.
- Nehmt die **4** Karten **Kreatur besiegt** und bildet einen Stapel, der von **1** bis **4** sortiert ist, wobei **1** **oben** liegt.
- Jeder Spieler stellt seine Heldenfigur auf die **Burg** (Feld 0).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land

A 2



A2

Folgende Kreaturenplättchen werden benötigt:

1 Gor auf Feld 43
1 Skarl auf Feld 42

1 Skral auf Feld 48
2 Gold auf Feld 50

1 Troll auf Feld 22
(22 -> 42)

1 Troll auf Feld 36
(36 -> 56)

1 Skral auf Feld 19
5 Willenspunkte werden jetzt auf die
Heldengruppe verteilt.

1 Wardrak
auf Feld 67

1 Gor auf Feld 50
1 Wardrak auf Feld 51

- **Mischt** diese 7 **Kreaturenplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel auf Feld **80**.

Wird eine Kreatur nach einem Kampf auf Feld **80** gestellt, führt noch vor der Bewegung des Erzählers das **oberste** Kreaturenplättchen aus.

Addiert für Trolle **20** zu dem angegebenen Wert.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land

A 3



A3

- **Mischt** die übrigen **Kreaturenplättchen** und legt sie wie folgt verdeckt an die Legendenleiste:
Je **1** Plättchen an die Buchstaben **D** und **H**.
Je **2** Plättchen an die Buchstaben **E** bis **G**.

Merrik legte seinen Rucksack auf den duftenden Waldboden. Er hatte die Uferlinie des Hadrischen Meeres im Norden des Wachsamens Waldes neu vermessen. Aber bevor er sich auf die letzte Etappe zum Baum der Lieder aufmachte, wollte er noch seine Wasservorräte am Brunnen auffüllen. Immer noch lag dichter Nebel im Wald. Als Merrik gerade seinen Rucksack öffnen wollte, hörte er wie sich etwas durch den Wald bewegte. Laub raschelte und kleine Zweige brachen. Er hielt inne und sah sich vorsichtig um. Dann sah er plötzlich blau leuchtende Augen durch den Nebel schimmern. Dann vernahm er ein Schnauben, und der warme Atem war deutlich zu sehen. Merrik erstarrte angsterfüllt. Ganz plötzlich wurde der Nebel für einen kurzen Augenblick lichter. Er bekam die Silhouette eines Ungetüms zu sehen, wie er es noch nie zuvor gesehen hatte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land





A4

Zwei lange gewundene Hörner, Stacheln auf dem Rücken und einen Schwanz, fast so lang wie die Kreatur selbst. Muskulöse Arme und Beine endeten in Klauen enormen Ausmaßes. Sowie der Nebel dichter wurde verschwand diese seltsame Kreatur. Merrik beschloss umgehend die Helden von diesem Wesen zu unterrichten.

Nach dem **Sieg** über eine Kreatur, die auf der obersten Karte **Kreatur besiegt** angegeben ist, könnt ihr entscheiden, die Kreatur nicht auf Feld **80** zu stellen, sondern dafür die entsprechende Karte **Kreatur besiegt** zu lesen, um mehr über die seltsame Kreatur zu erfahren.

Aufgabe:

Erfahrt mehr über die seltsame Kreatur.
Verteidigt die Burg.

- Die Helden starten mit **1** Stärkepunkt und **7** Willenspunkten.
- Die Heldengruppe erhält zusätzlich **2** Stärkepunkte.
- Der Held mit dem **höchsten** Rang beginnt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land





H

Ein Falke erreichte die Helden mit einer Nachricht. Mit entsetzten mussten sie lesen, dass die gefangen genommenen Kreaturen zu fliehen versuchten.

Sobald der **Erzähler** eine **Kreatur** auf der Legendenleiste **erreicht**, würfelt zunächst mit 1 **roten** Würfel. Bei einer **1 - 4** konnte die Kreatur **fliehen**. Würfelt dann mit 2 **schwarzen** Würfeln und addiert die Werte. Stellt die geflohene Kreatur auf das entsprechende **Feld**.

Bei einer **5** oder **6** stellt die **Kreatur** zurück in den Vorrat.

Legendenziel:

Besiegt den Mhourl.

Verteidigt weiterhin die Burg.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

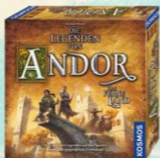
Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Burg erfolgreich verteidigt wurde ...
... und ein Pergament auf der Burg liegt ...
... und der Mhourl besiegt wurde.

Ihr seid neugierig auf die Heimat des **Mhourl**,
dann spielt:



DAS
FERNE
LAND

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde ...
... oder kein Pergament auf der Burg liegt ...
... oder der Mhourl nicht besiegt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land



Kreatur besiegt 1

Ihr könnt diese Karte lesen, nachdem ihr einen

Gor

besiegt habt. Dann kommt er nicht auf Feld 80, es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter.



Kreatur besiegt 1 - Gor

Die Helden gingen erfolgreich aus dem Kampf gegen den Gor hervor. Sie drängten ihn etwas über die Kreatur zu verraten, von der Merrik ihnen kürzlich berichtete.

Mit schweren Atemzügen stammelte der Gor „Ich habe es gesehen. Eine seltsame und gefährliche Kreatur. Sie nennt sich selbst „Der Mhourl“ und stammt aus einem fernen Land. Taucht sie erstmal auf, macht sie euer Leben schwerer.“

Die Helden fesselten den Gor und ließen ihn in den Kerker des verlassenen Turms sperren.

- Würfelt mit 1 **roten** Würfel. Zählt den gewürfelten Wert auf der **Legendenleiste** herunter, wobei eine **1** dem Buchstaben **M** und eine **6** dem Buchstaben **H** entspricht. Stellt den **Gor** auf das entsprechende Feld.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land



Kreatur besiegt 2

Ihr könnt diese Karte lesen, nachdem ihr einen

Skral

besiegt habt. Dann kommt er nicht auf Feld 80, es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter.



Kreatur besiegt 2 - Skral

Der Skarl sank auf die Knie und bat die Helden ihn zu verschonen. Er versprach ihnen im Gegenzug weitere Informationen über den Mhourl.

„Wie auch immer diese bewundernswerte Kreatur es anzustellen vermag. Sie wird ausnahmslos an einem weit entfernten Brunnen in Erscheinung treten. Merkt euch meine Worte gut!“, teilte der Skral den Helden mit.

- Stellt die Figur **Der Mhourl** jetzt auf das Brunnenfeld mit der höchsten Feldzahl (Feld 55).

Einer der Helden meldete sich zu Wort: „Bevor wir es mit dieser Kreatur aufnehmen, sollten wir besser noch mehr über sie erfahren.“

Der **Mhourl** bewegt sich zunächst nicht und kann auch nicht angegriffen werden.

- Würfelt mit 1 **roten** Würfel. Zählt den gewürfelten Wert auf der **Legendenleiste** herunter, wobei eine **1** dem Buchstaben **M** und eine **6** dem Buchstaben **H** entspricht. Stellt den **Skarl** auf das entsprechende Feld.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land



Kreatur besiegt 3

Ihr könnt diese Karte lesen, nachdem ihr einen

Wardrak

besiegt habt. Dann kommt er nicht auf Feld 80, es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter.



Kreatur besiegt 3 - Wardrak

Nachdem die Helden den Wardrak bezwungen hatten, fanden sie ein Pergament, das scheinbar für den Anführer der Kreaturen bestimmt war: „Teurer Gebieter, das Wesen aus dem fernen Land ist ebenso ehrgeizig wie wir, die von diesen Narren geliebte Rietburg zu zerstören. Der Mhourl bewegt sich auf unseren Pfaden in dessen Richtung. Allerdings zieht er immer gemeinsam mit den Stärksten unter uns.“

Ab jetzt wird **Der Mhourl** bei Sonnenaufgang immer mit der **stärksten** Kreaturenart auf dem Spielplan mitbewegt. Zieht er auf ein Feld, das von einer anderen Kreatur besetzt ist, wird er sofort entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld versetzt.

Aber ohne zu wissen, wie stark der Mhourl im Kampf war, wagten sie noch keinen Angriff.

Der **Mhourl** kann noch nicht angegriffen werden.

- Würfelt mit 1 **roten** Würfel. Zählt den gewürfelten Wert auf der **Legendenleiste** herunter, wobei eine **1** dem Buchstaben **M** und eine **6** dem Buchstaben **H** entspricht. Stellt den **Wardrak** auf das entsprechende Feld.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Mhourl

Das seltsame Wesen aus einem fernen Land



Kreatur besiegt 4

Ihr könnt diese Karte lesen, nachdem ihr einen

Troll

besiegt habt. Dann kommt er nicht auf Feld 80, es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter.



Kreatur besiegt 4 - Troll

Bevor der Troll zu Boden sank, fuhr er die Helden an: „Unerklärlich und magisch. Dieser Mhourl, unglaublich. Er kämpft wie die stärkste Kreatur in seiner Umgebung. Und das mein Freund“, der Troll lachte diabolisch, „werden wir uns im Kampf gegen euch Plagegeister zu Nutze machen!“

Ab jetzt hat der **Mhourl** die gleichen Willens- und Stärkepunkte wie die **aktuell** stärkste (normale) Kreatur auf dem Spielplan. Er würfelt immer mit **roten** Würfeln (Anzahl entsprechend den Willenspunkten). Wird er besiegt, erhaltet ihr die seinem Stärkepunktwert entsprechende Belohnung. Ab jetzt kann gegen den **Mhourl** gekämpft werden.

- Legt **1** Pergament auf die Burg, als Zeichen, dass ihr alles über den **Mhourl** erfahren habt.
- Würfelt mit **1 roten** Würfel. Zählt den gewürfelten Wert auf der **Legendenleiste** herunter, wobei eine **1** dem Buchstaben **M** und eine **6** dem Buchstaben **H** entspricht. Stellt den **Troll** auf das entsprechende Feld.