

DIE LEGENDEN VON



ANDOR

DIE VERSCHOLLENEN LEGENDEN

„DÜSTERE ZEITEN“

Begleitheft

Nachdem der *Kampf um Cavern* gewonnen ist, warten auf die Helden von Andor neue, außergewöhnliche Abenteuer.

Diese Erweiterung enthält drei neue Legenden für das Grundspiel für 2–4 Helden, eine davon spielt auf dem Minen-Spielplan. Wenn nichts anderes angegeben ist, gelten alle Regeln des Grundspiels. Mit den Ergänzungen „Neue Helden“ oder „Dunkle Helden“ können die Legenden auch mit bis zu sechs Helden gespielt werden.



In „**Schatten über Cavern**“ folgt ihr dem Hilferuf des neuen Fürsten der Schildzwerge und geht merkwürdigen Geschehnissen in der Mine nach. Dabei stoßt ihr auf einen düsteren Gegenspieler.



In „**Fremde Heimat**“ findet ihr euch in einem fremdartigen Andor wieder und steht schon bald mächtigen, bislang unbekanntenen Feinden gegenüber: einer Schattenhexe, einem Zwergenmechaniker aus den Tiefminen und einem Schamanen der Taren.



Und in „**Der letzte Schatten**“ erhaltet ihr endlich Antworten auf alle bislang aufgeworfenen Fragen und ihr bekommt es mit einem dunklen Fluch zu tun.

Vorbereitung:

- Löst vorsichtig alle Teile aus den vier Stanztafeln und steckt die Spielfiguren in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter.
- Legt das Spielmaterial aus dem Grundspiel bereit.
- Beginnt die erste Legende, indem ihr die Legendenkarte A1 von „Schatten über Cavern“ vorlest.

Spielmaterial

16 Kunststoffhalter für die Spielfiguren (3 rote, 4 graue, 9 schwarze)

6 Sortierbeutel

16 Figuren



Trollhäuptling



Riesentroll



Berserker troll



Schatten



Kjall



Shan



Thogger



Rudnar



3x Tiefminen-Golems



Leitwardrak



Mart



Harthalt



Bewahrer vom Baum der Lieder



Schwarzes Einhorn

72 große Karten



71 große Legendenkarten



1 Karte „Gaben der Schildzwerge“

3 Spielplanüberleger



Großes Plättchen
Vorderseite „Verlassener Turm“ (Feld 83) und Rückseite „Brandurs Lager“ (Feld 0)



Großes Plättchen
„Lager der Trolle“ (Feld 39)



Großes Plättchen
„Feld 72“



Vorderseite „Zerstörter Karren“ und Rückseite „Erloths Stand“

4 Gaben der Schildzwerge

Die Eule



Vorderseite Rückseite

Der Roteisenschild



Vorderseite Rückseite

Die Spitzhacke



Vorderseite Rückseite



Die Zwergentiefel

6 Zwergentüren



Vorderseiten Wasser

Rückseite Wasser

Zwergentüren-Plättchen



1x

Schatten-Plättchen



8x

Thogger-Plättchen



1x



Vorderseiten Feuer

Rückseite Feuer



Einhornreiter

1 Boot



5 Bewegungsplättchen



2x

1x

1x

1x

3 Drachenknochen



2x

1x

Rückseite

1 Lagerfeuerplättchen



Vorderseite

Rückseite

3 Golemkerne



8 Roteisensteine

Vorderseiten

Rückseite



1x

1x

1x

3x

1x

1x

Pfeil-Plättchen



8x

6 Mystikplättchen

Vorderseiten

Rückseite



1x

1x

2x

1x

1x

1 Schildkrone



Vorderseite

Rückseite

6 Ortsplättchen



Vorderseiten

Rückseite

Sternchen



4x

Überleger Dämmerung-Feld



1 roter Markierungsring



Allgemein

- Mit einem Pfeilplättchen kann nach Belieben auf dem Minen-Spielplan die Kreaturen-Bewegung von Feld 21 zu Feld 15 geführt werden. Das gilt für alle Legenden, die auf dieser Spielplanseite gespielt werden.
- **Tip:** Solltet ihr euch bei einer Funktion unsicher sein und auch im Begleitheft eine eindeutige Antwort finden, macht im Zweifel immer den Logik-Check: Stellt euch die Situation vor und überlegt selbst, was dabei am logischsten wäre.

Das Geröll

- Weder Helden noch Kreaturen oder der Falke können ein Feld mit Geröllplättchen betreten oder passieren.
- Ein Held kann ein Geröllplättchen von einem **angrenzenden** Feld aus entfernen. Das gilt als Aktion „Kämpfen“.
- Um Geröll zu entfernen, muss der Kampfwert des Helden (Stärkepunkte plus Würfelwert) mindestens so groß sein wie die Zahl auf dem Geröllplättchen. Mit einem Kampfwert, der der Summe aus mehreren Plättchen entspricht, können mehrere Plättchen auf einmal entfernt werden.
- Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.
- Wie beim Kampf gegen eine Kreatur können beim „Kampf“ gegen das Geröll mehrere Helden gemeinsam Geröllplättchen entfernen.
- Entfernte Geröllplättchen kommen aus dem Spiel.
Nur in Legende 2: Entfernte Geröllplättchen werden wieder verdeckt auf Feld 84 gelegt und dort gesammelt.

Der Turm

- Ein Held, der auf dem Feld mit dem Turm steht, kann darauf gesetzt werden und hat dort 2 Stärkepunkte zusätzlich. Mehr als ein Held ist nicht möglich.
- Fernkämpfer und Helden mit Bögen können auch angrenzende Kreaturen vom Turm aus bekämpfen.

Die Zwergentüren

- Steht ein Held auf einem Feld mit einer Zwergentür, kann er diese öffnen. Das Plättchen wird dann auf die geöffnete Seite gedreht. Das Öffnen zählt als Aktion und kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste.
- Die Rückseiten von zwei Zwergentüren (eine Wasser- und eine Feuertür) zeigen das gleiche Symbol. Wenn zwei gleiche Symbole offenliegen, gelten die beiden Felder als benachbart. Ein Held kann sich für 1 Stunde auf der Tagesleiste von einem Feld zum anderen bewegen.
- Bei jedem Sonnenaufgang, nachdem die Brunnen aufgefrischt wurden, werden die Zwergentüren wieder auf die geschlossene Seite gedreht.
Wichtig: Steht ein Held dabei auf einem Feld mit einer Zwergentür, bleibt diese geöffnet.
- Nur in Legende 2: Wenn ein Held in einem Geheimgang Roteisenstein sammelt, wird die Zwergentür, von der aus er gestartet ist, sofort auf die geschlossene Seite gedreht.

Das Boot

- Das Boot kann an dem Feld, an dem es liegt, für eine Stunde betreten bzw. verlassen werden.
- Befindet sich ein Held in einem Boot, kann er damit ans Ufer eines beliebigen Feldes fahren. Dies zählt als freie Aktion, kostet also keine Stunde.
Wichtig: Unter der Taubrücke kann das Boot nicht hindurchfahren. Die Felder 16 und 48 sind somit die letzten vom Fluss aus erreichbaren Felder in dieser Richtung.
- Betreten, Fahren und Aussteigen können beliebig kombiniert in einem Zug oder einzeln durchgeführt werden.
- Maximal zwei Personen können sich zur selben Zeit im Boot befinden (2 Helden oder 1 Held und eine andere Figur oder 1 Held und ein Bauer).
- **Tip:** Achtet beim Anlegen darauf, mit dem Bug auf das Feld zu zeigen, an dessen Ufer das Boot liegt. So könnt ihr euch das Feld leichter merken.

Das Schwarze Einhorn

- Um das Schwarze Einhorn reiten zu können, muss es vorher gebändigt werden. Dazu muss ein Held die Nacht auf dem Feld mit dem Einhorn verbringen. Ab dem nächsten Morgen kann er es dann reiten. Steckt dazu die Reiterfigur in den dafür vorgesehenen Schlitz der Einhornfigur. Diese ersetzt nun die Heldenfigur. Die Heldenfigur wird dann vom Spielplan genommen.
- **Tip:** Ihr könnt die Einhornfigur auf den Standfuß des Helden stecken.

- Der Einhornreiter kann sich für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen, muss dann aber **zusätzlich** zu jeder Stunde einen Willenspunkt abgeben. Bewegt er sich für ein Feld, gelten alle üblichen Regeln zur Aktion „Laufen“.
- Nutzt er die Fähigkeit des Einhorns, kann er keine andere Figur oder Bauern mit sich führen.
- Im Kampf kann er zusätzlich zum höchsten Würfelwert beliebig viele weitere seiner Würfel werfen. Für jeden zusätzlichen Würfel muss er ebenfalls einen Willenspunkt abgeben.
- Diese Fähigkeit kann mit dem Trank der Hexe **oder** dem Helm kombiniert werden.
- Sollte der Einhornreiter auf einem Feld vom Schwarzen Einhorn absteigen, wird wieder die Heldenfigur auf den Plan gestellt, die Reiterfigur wird dann vom Spielplan genommen. Um das Einhorn dann wieder nutzen zu können, muss dieses erneut wie oben beschrieben gebändigt werden. Erst dann kann es wieder von einem Helden geritten werden. Das gilt auch für Helden, die zuvor bereits Einhornreiter waren.
- Der Einhornreiter kann die Zwergentiefel nicht nutzen.
- Das Einhorn kann nicht auf den Turm gestellt werden. Will der Einhornreiter den Turm nutzen, muss er zuvor vom Einhorn absteigen. Nach der Nutzung des Turms muss es erneut gebändigt werden.
- Schwarzes Einhorn und Bogenschütze: Der Bogenschütze muss im Kampf wie gewohnt entscheiden, wann er aufhört zu würfeln. Für jeden Willenspunkt, den er abgibt, kann er in umgekehrter Reihenfolge (vom zuletzt bis zum zuerst geworfenen) einen weiteren Würfel werfen.
***Beispiel:** Der Bogenschütze würfelt nacheinander eine 1, eine 4, eine 2 und eine 5. Es ist nicht möglich, für den vierten (5) und den zweiten (4) Würfel zu werfen. Dazu müsste auch der dritte (2) Würfel gewertet werden. Insgesamt müsste der Bogenschütze also 3 Willenspunkte abgeben, um den zweiten Würfel werfen zu können.*
- Schwarzes Einhorn und Zauberer: Der Zauberer kann im Kampf wie gewohnt einen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen. Auch ein Würfel des Einhornreiters darf auf die andere Seite gedreht werden.

Harthalt

- Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „Harthalt bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er Harthalt bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden Harthalt bis zu 8 Felder bewegen). Nach der Aktion „Harthalt bewegen“ ist der nächste Held an der Reihe.
- Wenn Harthalt auf demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt er im Kampf gegen die Kreatur 4 zusätzliche Stärkekpunkte für die Helden.
- Harthalt kann keine Plättchen einsammeln.
- Harthalt kann beliebig viele bereits rekrutierte Bauern, die auf seinem Feld liegen, mit sich führen. Diese sind vor Kreaturen sicher, solange sie sich auf seinem Feld befinden. Jeder Bauer zählt einen weiteren Stärkekpunkt im Kampf, wenn er mit der Kreatur auf demselben Feld steht. Harthalt kann weitere Bauern einsammeln. Diese müssen dann nicht extra überzeugt werden. Das geht nicht im Vorbeigehen.

Die Bewahrer vom Baum der Lieder

- Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „Bewahrer bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er die Bewahrer bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden die Bewahrer bis zu 8 Felder bewegen). Nach der Aktion „Bewahrer bewegen“ ist der nächste Held an der Reihe.
- Wenn die Bewahrer auf demselben Feld wie eine Kreatur oder angrenzend zu dieser stehen, zählen sie im Kampf gegen die Kreatur 3 zusätzliche Stärkekpunkte für die Helden.
- Die Bewahrer können keine Plättchen einsammeln und keine Bauern bewegen.

Die Mystikplättchen

Die Mystikplättchen funktionieren ähnlich wie Nebelplättchen. Sobald ein Held ein Feld mit einem Mystikplättchen betritt, wird dieses aufgedeckt und das Symbol auf der Rückseite ausgeführt. Das Mystikplättchen kommt dann vom Spielplan. **Ausnahme:** Das Plättchen mit dem Feuerkreis wird aufgedeckt auf das Feld gelegt.

- Hexe: Stellt die Hexe auf das Feld.
- Feuerkreis: Legt das Mystikplättchen aufgedeckt auf das Feld.
- Trollhöhle (Troll-Symbol): Stellt einen Troll auf das Feld.
- Trollhort (Gold-Symbol): Legt 2 Gold auf das Feld.
- Ereigniskarte: Deckt eine Ereigniskarte auf und führt sie aus.

Der Nachtmodus

Das Dämmerung-Feld

- Das Dämmerung-Feld wird so auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt, dass die unteren Symbole abgedeckt werden. Der darauf abgebildete Mond liegt dann in der Mitte der Sonne des Sonnenaufgang-Felds.
- Wenn alle Helden ihren Tag (bzw. ihre Nacht) beendet haben, werden nacheinander die Symbole auf dem Dämmerung-Feld ausgeführt. Die Funktionen der bekannten Symbole (Ereigniskarte, Brunnen und Erzähler) bleiben unverändert. Das Lagerfeuersymbol wird im folgenden Abschnitt erklärt.

Das Heldenlager

- Auf dem Feld mit dem Lagerfeuer befindet sich das Heldenlager. Es kann von einem Helden abgebrochen und mitgenommen werden. Hierfür wird das Plättchen auf die Rückseite gedreht und auf ein freies, kleines Ablagefeld gelegt. Das Lager kann jederzeit auf einem beliebigen Feld aufgeschlagen werden. Dazu wird das Plättchen mit der Lagerfeuerseite nach oben auf das Feld gelegt, auf dem sich der Heldenlager befindet.
- Die Karte „Das Heldenlager“ wird offen neben den Spielplan gelegt. Mit dem Markierungsring wird die -2 darauf markiert.
- Jedes Mal, wenn das Lagerfeuersymbol auf dem Dämmerung-Feld ausgeführt wird, verliert jeder Held, der dann nicht im Heldenlager, in der Mine (Feld 71), an Erloths Stand (Feld 72) oder am Baum der Lieder (Feld 57) steht, Willenspunkte. Die Höhe des Willenspunktverlustes wird durch den Markierungsring auf der Karte „Das Heldenlager“ angezeigt. Danach werden die Anweisungen ausgeführt, die rechts neben dem Markierungsring stehen. Anschließend wird der Markierungsring ein Feld nach unten gerückt.
- Erreicht der Markierungsring die -5, bewegt er sich dort nicht mehr.

Die Bewegungsplättchen

- Die Bewegungsplättchen werden oberhalb der genannten Stunden auf die Tagesleiste gelegt.
- Immer wenn **zum ersten Mal** eines Tages ein beliebiger Zeitstein eine Stunde mit Bewegungsplättchen erreicht, wird der aktuelle Zug unterbrochen und die entsprechende Kreaturenbewegung ausgeführt. Anschließend kann die Aktion fortgeführt werden.
- Jedes Bewegungsplättchen wird genau **einmal** pro Tag ausgelöst.

Die drei großen Trolle

In Legende 2 „Fremde Heimat“ bekommen die Helden es mit einem der drei großen Trolle zu tun. Besiegen können sie ihn dabei nicht. Stattdessen müssen sie versuchen, die Kreaturen, die sich um ihn herum scharen, in Schach zu halten. In der Bonus-Legende, die ab Winter 2020 kostenlos zum Download auf legenden-von-andor.de bereitsteht, müssen die Helden sich ein weiteres Mal mit den drei großen Trollen auseinandersetzen.

- Alle drei großen Trolle bewegen sich gemeinsam mit den anderen Trollen.
- Sobald sie Feld 39 erreichen, belegen sie ein freies Fass. Sollte dies nicht möglich sein, ist die Legende verloren.

Der Trollhäuptling

- Der Trollhäuptling reitet auf dem Leitwardrak, bewegt sich aber trotzdem nur wenn das Troll-Symbol ausgelöst wird.
- Er verstärkt alle Kreaturen, die angrenzend zu ihm stehen. Diese erhalten Willenspunkte in Höhe der Zehnerstelle ihres Feldes hinzu. Dies gilt weiterhin, wenn der Trollhäuptling auf einem Fass auf Feld 39 steht.

Der Riesentroll

- Kreaturen, die angrenzend zum Riesentroll stehen, haben im Kampf mehr Stärkekpunkte. Rückt im Kampf gegen sie ihren Stärkekpunkte-Anzeiger ein Feld nach rechts. Dies gilt auch dann, wenn der Riesentroll auf Feld 39 steht.

Der Berserker troll

- Wenn der Berserker troll sich bewegt, wird außerhalb der Reihe für jede Kreatur, zu deren Feld er nun angrenzend steht, ebenfalls eine Bewegung entlang der Pfeile ausgelöst. Es gilt die Reihenfolge des Sonnenaufgang-Felds. Dies gilt auch, wenn der Berserker troll auf Feld 39 ankommt.
- Kreaturen, die sich selbst auf ein Feld bewegen, das an das Feld des Berserker trolls angrenzt, bewegen sich ein zweites Mal.

Die Gaben der Schildzwerge

Eule

- Vorderseite
 - Mit der Eule kann eine beliebige Zwergentür aufgedeckt werden.
 - Alternativ können beliebig viele kleine Gegenstände an einen anderen Helden geschickt werden, wobei die Eule auf die Heldentafel des Empfängers wechselt.
 - Im Anschluss an die jeweilige Nutzung wird die Eule auf die Rückseite gedreht und bei Tagesbeginn wieder auf die Vorderseite.
- Rückseite
 - Wenn der Held, der die Eule trägt, 3 Willenspunkte abgibt, darf er die Eule schon vorher wieder auf die Vorderseite drehen.

Zwergentiefel

- Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann sich ein Held bis zu 2 Felder weit bewegen.
- Andere Figuren kann er dabei nicht mitnehmen.
- Die Zwergentiefel können nicht mit einem Trinkschlauch kombiniert werden.

Spitzhacke

- Vorderseite
 - Mit der Spitzhacke kann Roteisenstein (Wert beliebig) für 1 Stunde auf der Tagesleiste beseitigt werden.
 - Sie kann auch im Kampf genutzt werden. Dabei gewährt sie das erste Mal +4 Stärkepunkte und wird dann auf die Rückseite gedreht. Jetzt gewährt sie dauerhaft +2 Stärkepunkte.
- Rückseite
 - Wenn der Held, der die Spitzhacke trägt, 1 Gold abgibt, darf er diese wieder auf die Vorderseite drehen.

Roteisenschild

- Der Roteisenschild kann wie ein gewöhnlicher Schild eingesetzt werden.
- Zusätzlich bietet er dauerhaft Schutz vor Feuerstößen. Wird der Roteisenschild dazu eingesetzt, einen Feuerstoß abzuwehren, wird er **nicht** auf die Rückseite gedreht. Geschützt werden der Träger und alle Figuren auf seinem Feld.

Minenanleitung

Die Feuerstöße

- Bei einem Feuerstoß würfelt ein Held nacheinander mit drei roten Würfeln und legt sie auf die Ablagefelder vor die Felder 10, 20 und 30.
- Der Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so vielen Feldern, wie die gewürfelte Zahl angibt. Ein Held auf einem der betroffenen Felder verliert Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Der Einsatz eines Schildes schützt ihn vor dem Schaden.
- Kreaturen sind von einem Feuerstoß nicht betroffen.
- Feuerstöße werden nicht an Roteisensteinen gestoppt.
- Ein Feuerstoß wird bei jedem Sonnenaufgang ausgelöst (siehe Feuersymbol).

Der Geheime See (Feld 11)

- Ein Held, der den Geheimen See betritt, **muss** seine Bewegung dort beenden und sofort die oberste Ereigniskarte „Geheimer See“ vorlesen.

Die 3 Legenden – Hinweise und Sonderfälle

Legende 1 – „Schatten über Cavern“

- Ein Spieler muss den Helden Kram spielen!
- Sollte Mart auf Feld 42 erscheinen, wenn dort ein Skral steht, verschibt den Skral auf Feld 13.
- Solange Mart verletzt ist, darf er das Feld des Schattens weder betreten noch passieren. Sollte der Schatten durch Würfeln auf seinem Feld erscheinen, wird die Position des Schattens sofort neu erwürfelt.
- Wenn ein Held mit den Zwergentiefeln den See betritt, muss er dort seine Bewegung beenden und eine Ereigniskarte „Geheimer See“ vorlesen. Der zweite Schritt der Zwergentiefel verfällt.
- Das Feld des Schattens kann ohne Anhalten passiert werden. Der Schatten springt nur, wenn ein Held auf seinem Feld stehen bleibt.

Legende 2 – „Fremde Heimat“

- Sollte ein Held auf Feld 39 stehen und dort unter 14 Willenspunkte fallen, stellt ihn sofort auf Feld 38.
- Sollte ein Gor bereits auf Feld 39 stehen, wenn der Erzähler den Buchstaben B erreicht, wird der Gor direkt auf ein freies Fass gestellt.
- Sollte ein im Nebel erscheinender Gor Feld 0 erreichen, wird er auf einen der goldenen Schilde gestellt. Nur in sehr seltenen Fällen müsst ihr hier aufpassen, dass Brandurs Lager nicht überannt wird.
- Sollte eine Kreatur auf einem Feld erscheinen, auf dem ein Bauernplättchen liegt, verschibt die Kreatur ein Feld in Pfeilrichtung. Ausgenommen davon sind Gors auf Nebelplättchen. Sobald ein Gor durch das Aktivieren eines Nebelplättchens auf einem Feld mit Bauernplättchen erscheint, kommt dieses sofort aus dem Spiel. **Ausnahme:** Bauern mit Sternchen (noch nicht rekrutiert) sind vor Kreaturen sicher.
- **Shan:**
 - Shans Flüche können weder entfernt noch zwischen Helden getauscht werden. Ist ein Held einmal verflucht, bleibt er das so lange, bis Shan besiegt ist.
 - Es kann passieren, dass durch Shans Flüche ein Held keinen Würfel mehr zur Verfügung hat. Er kann trotzdem an Kämpfen teilnehmen. Es zählen dann nur seine Stärkepunkte. Der Zauberer kann auch dann seine Sonderfähigkeit bei anderen Helden einsetzen.
- **Kjall:**
 - Golems ignorieren alle anderen Figuren (Kreaturen, Bauern etc.) und können mit diesen auf demselben Feld stehen.
- **Thogger:**
 - Thogger kann als einzige Figur mit Geröllplättchen auf demselben Feld stehen.

Legende 3 – „Der letzte Schatten“

- Wenn die Hexe unter einem Mystikplättchen gefunden wird, erhält der Held keinen Trank der Hexe. Es ist dann aber möglich, sie ihr einen Trank für den üblichen Preis zu kaufen.
- Sobald einige der Schattenplättchen vom Spielplan genommen wurden, werden alle Kreaturen, die Feld 0 erreichen, auf einen goldenen Schild gestellt. Kreaturen, die durch das Überspringen anderer Kreaturen Feld 0 erreichen, werden nun nicht mehr auf die Schattenplättchen um Feld 0 herum verteilt, auch wenn es noch freie Schattenplättchen gibt.

Die Verschollenen Legenden für 5–6 Helden

Mit den Ergänzungen „Neue Helden“ bzw. „Dunkle Helden“ könnt ihr alle Legenden auch mit 5 oder 6 Helden erleben. Es gelten die aus den Ergänzungen „Neue Helden“ und „Dunkle Helden“ bekannten Regeln. Zusätzlich gelten folgende Besonderheiten:

- Wenn ihr mit dem „Schwarzen Herold“ spielt, unterstützt dieser nur die Endgegner in Legende 2 (Thogger, Shan und Kjall) und Rudnar in Legende 3.
- Spielt ihr mit dem „Trunkenen Troll“, hat dieser keinen Einfluss auf Endgegner. Der Trunkene Troll darf also mit diesen auf einem Feld stehen. Das gilt auch für die Golems.
- In Legende 2 werden maximal 6 Mystikplättchen auf den Spielplan gelegt. Die Anzahl für 5 oder 6 Helden entspricht also der für 4 Helden.

Für die „Neuen Helden“ gelten zusätzlich diese Regeländerungen:

Kheela / Kheelan:

Der Wassergeist kann alle Felder mit Gegnern betreten, auch das Lager der Trolle in Legende 2. Steht er am Tagesanfang auf einer Zwergentür, wird diese dennoch auf ihre geschlossene Seite gedreht.

Fenn / Fennah:

Der Rabe kann **keine** Zwergentüren öffnen. Mystikplättchen darf er aufdecken.

Bragor / Rhega:

Da der Tarus keine großen Gegenstände tragen kann, ist es **nich** möglich, hm die Eule zu schi en.

Arbon / Talvora:

Die Sonderfähigkeit, den Stärkepunkte-Anzeiger zu verschi ben, kann **nich** gegen Endgegner eingesetzt werden.

Für die „Dunklen Helden“ gelten zusätzlich diese Regeländerungen:

Darh / Darhen:

- Der Knochen-Golem kann alle Felder mit Gegnern betreten, jedoch ni t das Lager der Trolle in Legende 2. Steht er am Tagesanfang auf einer Zwergentür, wird diese dennoch uf ihre geschlossene Seite gedreht.
- Der Knochen-Golem kann nur durch den ieg über Kreaturen ins Spiel gebracht werden. Durch as Besiegen von Tiefminen-Golems kommt der Knochen-Golem **nich** ins Spiel.

Drukil / Drukia:

Für Drukil / Drukia gelten neben den bekannten Regeln der Karte „Hautwandler in Bärengestalt“ folgende zusätzliche Regelergänzungen:

- Der Bär kann **keine** Golemkerne und **keine** Drachenknochen tragen.
- **1–4 Willenspunkte** (Reiner Instinkt) / **5–9 Willenspunkte** (Erinnerung ans Menschsein):
 - Betritt der Bär Brandurs Lager (Feld 0), ist die Legende sofort verloren.
 - Betritt der Bär in Legende 2 mit 1–4 Willenspunkten das Lager der Trolle (Feld 39), wird er auf ein freies Fass gestellt. Sollte kein Fass mehr frei sein, ist die Legende sofort verloren. Sollte er auf Feld 39 stehen und seine Willenspunkte wieder über 4 steigen, wird er sofort auf Feld 38 gestellt.
 - Der Bär darf mit Harthalt und rekrutierten Bauern auf dessen Feld, den Sch ldzwerger, den Bewahrern und dem Schwarzen Einhorn auf demselben Feld stehen. Er kann sie jedoch nicht bewegen. Das Schwarze Einhorn kann er nicht reiten.
 - Betritt der Bär in Legende 3 mit 1–4 Willenspunkten ein Feld mit einem Schattenplättchen, wird er daraufgestellt und bewegt sich ortan nicht mehr. Kreaturen, die dieses Feld betreten würden, überspringen es stattdessen und werden somit auf die Schattenplättchen um Feld 0 herum verteilt, beginnend mit dem Plättchen auf der höchsten Feldzahl. Der Bär bewegt sich ieder, wenn das Schattenplättchen entfernt wird oder seine Willenspunkte wieder über 4 steigen.
- **10–14 Willenspunkte** (Ein Held in Bärengestalt)
 - Der Bär darf Brandurs Lager (Feld 0) betreten.
 - Er darf Bauern und Figuren mit hellgrauem Standfuß mit seiner Figur mitbewegen bzw. sie für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen. Der Bär kann das Schwarze Einhorn nicht reiten.

Forn / Forr:

- Durch die feilplättchen verändern sich die öglichen Richtungen, in die der Halbskral durch as Abgeben von 1 Willenspunkt laufen kann.
- In Legende 2 wird er nicht durch die E fekte der großen Trolle beeinflusst.
- Endgegner (Thogger, Kjall) sowie Tiefminen-Golems können mit dem Halbskral auf einem Feld stehen und überspringen ihn nicht.

Leander / Leane:

- Mit Hilfe der Fähigkeit „Das sehende Auge“ (eine „1“ an oberster Stelle der Würfelleiste) können **keine** Zwergentüren geöffnet werden. Mystikplättchen können aufgedeckt werden.
- Reitet der Seher auf dem Schwarzen Einhorn, kann er gegen Abgabe von je einem Willenspunkt weitere Würfel in der Reihenfolge seiner Würfelleiste werten. Er kann keinen Würfel „überspringen“. Er kann nur die bereits auf der Würfelleiste liegenden Würfel werten, also nicht während des Kampfes erneut würfeln, um weitere Würfel zu werten.
- Leander und Shan: Sollte Leander durch ei en Fluch ei en Würfel verlieren, muss er immer den Würfel an oberster Stelle der Würfelleiste abgeben.

Hinweis:

Spielt ihr mit Helden aus beiden Ergänzungen, entscheidet selbst, ob ihr zur Anpassung der Kreaturenstärke die Kreaturenleisten („Neue Helden“) oder den schwarzen Augenwürfel („Dunkle Helden“) verwendet.

Spielvarianten für alle Legenden

Mit dem Spielmaterial der Verschollenen Legenden: „Düstere Zeiten“ könnt ihr den Legenden des Grundspiels eine ganz neue Note verleihen. Es gibt zwei unterschiedliche Spielvarianten, die sowohl einzeln als auch kombiniert gespielt werden können.

Variante 1: Die Zwergentüren

Die Zwergentüren können sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite des Grundspielplans verwendet werden. Die Funktion der Zwergentüren könnt ihr auf Seite 4 in diesem Begleitheft nachlesen.

Legt zu Beginn der Legende zusätzlich das folgende Material bereit:

- die 6 Zwergentüren (3 x Wasser, 3 x Feuer)
- das Zwergentüren-Plättchen
- die Eule
- die Schildkrone

Vorbereitung:

- Mischt die verdeckten Zwergentüren und verteilt sie auf den folgenden Feldern:
 - Andor: Zwergentüren mit Wassersymbol auf die Felder 5, 45, 55; Zwergentüren mit Feuersymbol auf die Felder 30, 37, 61.
 - Mine: Zwergentüren mit Wassersymbol auf die Felder 8, 39, 66; Zwergentüren mit Feuersymbol auf die Felder 10, 20, 30.
- Legt das Zwergentüren-Plättchen oberhalb des Brunnensymbols auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Ein Held erhält die Eule.
- Spielt ein Spieler den Helden Kram, erhält dieser die Schildkrone.

Variante 2: Der Nachtmodus

Erlebt weitere Legenden bei Nacht und bewegt euch gemeinsam mit den Kreaturen. Diese Variante könnt ihr auf der Vorderseite des Grundspielplans verwenden. Die Regeln für den Nachtmodus könnt ihr auf Seite 6 in diesem Begleitheft nachlesen.

Legt zu Beginn der Legende zusätzlich das folgende Material bereit:

- den Überleger „Dämmerung-Feld“
- die 5 Bewegungsplättchen
- das Lagerfeuerplättchen
- die Karte „Das Heldenlager“ (aus Legende 3)
- den roten Markierungsring

Vorbereitung:

- Die Bewegungsplättchen werden oberhalb der folgenden Stunden auf die Tagesleiste (bzw. Nachtleiste) gelegt:
 - Stunde 2: Gor
 - Stunde 3: Skral
 - Stunde 4: Wardrak
 - Stunde 5: Troll
 - Stunde 6: Wardrak
- Das Lagerfeuerplättchen wird auf das Feld des Helden mit dem zweithöchsten Rang gelegt.
- Wenn das Lagerfeuersymbol ausgeführt wird, verliert jeder Held, der nicht auf dem Heldenlager, der Mine (Feld 71), der Taverne (Feld 72), dem Baum der Lieder (Feld 57) oder der Burg (Feld 0) steht, Willenspunkte. Die Höhe des Willenspunkteverlustes wird durch den Markierungsring auf der Karte „Das Heldenlager“ angezeigt. Danach werden die Anweisungen ausgeführt, die rechts neben dem Markierungsring stehen. Anschließend wird der Markierungsring ein Feld nach unten gerückt.

Weitere Spielart:

- Ihr könnt die Reihenfolge der Bewegungsplättchen verändern. Somit erhaltet ihr eine ganz neue Herausforderung. Mischt hierfür die verdeckten Bewegungsplättchen, verteilt sie zufällig auf die Stunden 2–6 und dreht sie dann um.

stay-in-the-shadows.com

Die Bonus-Legende

In Legende 2 bekommt ihr einen ersten Einblick in die großen Trollkriege und trifft auf einen von drei besonderen Trollen. Bevor sich die Helden in Legende 3 dem „Letzten Schatten“ widmen konnten, galt es noch eine entscheidende Schlacht gegen die Trolle zu schlagen. Diese könnt ihr in einer Bonus-Legende erleben, die ab Winter 2020 kostenlos zum Download auf legenden-von-andor.de für euch bereitsteht.

Die Autoren:



Andreas Kälber, geboren 1986, lebt mit seiner Familie in Walsrode. Neben der Entwicklung dieser Erweiterung war er als Berechnungsingenieur in der Automobilbranche aktiv, absolviert 2020 seinen Master im Maschinenbau und übt nun eine Lehrtätigkeit an einer Berufsschule aus. Im Forum, der „Taverne von Andor“ ist er als „Tapta“ bekannt.



Christoph Kling, geboren 1994, lebt in Ludwigsburg, nahe Stuttgart. Dort absolviert er 2020 neben der Entwicklung dieser Erweiterung sein erstes Staatsexamen im Studium der Sonderpädagogik. In der „Taverne von Andor“ kennt man ihn als „Giftknödel“ (seit April 2020 auch als „Phlegon“).

Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Andreas und Christoph danken: „Unser Dank gilt zuallererst Michael Menzel dafür, dass er das Vertrauen in uns gesetzt hat, seine ‚Legenden von Andor‘ fortsetzen zu dürfen, für die Kooperation während der Entwicklung und natürlich für seine wunderschönen Illustrationen, die unsere Ideen erst mit Farbe und Leben füllen. Ebenso danken wir Wolfgang Lüdtkke für die redaktionelle Unterstützung bei der Entwicklung dieser Erweiterung sowie für die vielen Testspiel-Sessions im Home-Office er Video-Konferenz. Außerdem danken wir Matthias Miller und Dorothea Michels, die unsere Legenden mehrfach getestet und uns ausführliche Rückmeldungen und wertvolle Ratschläge gegeben haben.“

Andreas dankt: „Ich danke meinem Sohn Josua, der mich immer wieder mit tollen Ideen überrascht hat, meiner Tochter Merle, die so manchem Testspiel eine ganz eigene Note verpasst hat und meiner geliebten Frau Fenja. Sie hat alle ungefilterten Ideen ertragen und geholfen, sie in brauchbare Spielmechaniken umzuwandeln. Dazu hat sie viele Texte mehrfach gelesen und überarbeitet und somit den Legendenkarten einen ganz besonderen Charakter verliehen. Meinen beiden Brüdern Tobias und Dankmar Kälber, die immer wieder Zeit für eine Testrunde fanden. Und schließlich Bernhard und Johannes Thi de für wertvolles Feedback und spannende Stunden im Lande Andor.“

Christoph dankt: „Ich danke Paula Fromm und Philipp Deuchler für ungezählte Testspiel-Runden mit konstruktivem Feedback und Unterstützung beim Formulieren verschiedener Legendenkartentexte. Meinem Bruder Daniel Kling sowie Jannick Schurr, Ina Gerste, Florian Eißler, Anika Betzel, Carmen Höneß und Joseph Gabler für weitere wichtige Testspiele und Diskussionen. Und nicht zuletzt meinem Hund Emil, der sich den Teppich in meinem Zimmer aus Platzgründen eine Zeit lang mit dem Andor-Spielplan teilen musste.“

Redaktion: Wolfgang Lüdtkke

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfize straße 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr: 680480

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Mehr Informationen über die Welt von Andor, das offizielle Forum und über 200 Fan-Legenden findet ihr auf:

legenden-von-andor.de

Facebook: www.facebook.com/legendenvonandor