



Lest die Karte „Vorgeschichte“ laut vor.

Die Helden wollten gerade in die Mine, als ihnen Varkur den Weg versperrte. Er sprang mit den Helden durch ein Zeitportal viele Jahrhunderte in die Vergangenheit. Als Varkur und die Helden das Zeitportal verließen, schnappte sich Varkur das Zeitportal und rannte fort.

-Diese Legende spielt auf der Spielplanrückseite!

-Stellt die Heldengruppe auf Feld 71.

-Führt die Anweisungen auf der Karte Checkliste aus und tauscht die goldenen Ereigniskarten gegen die silbernen aus.

-legt die Ereigniskarten geheimer See bereit.

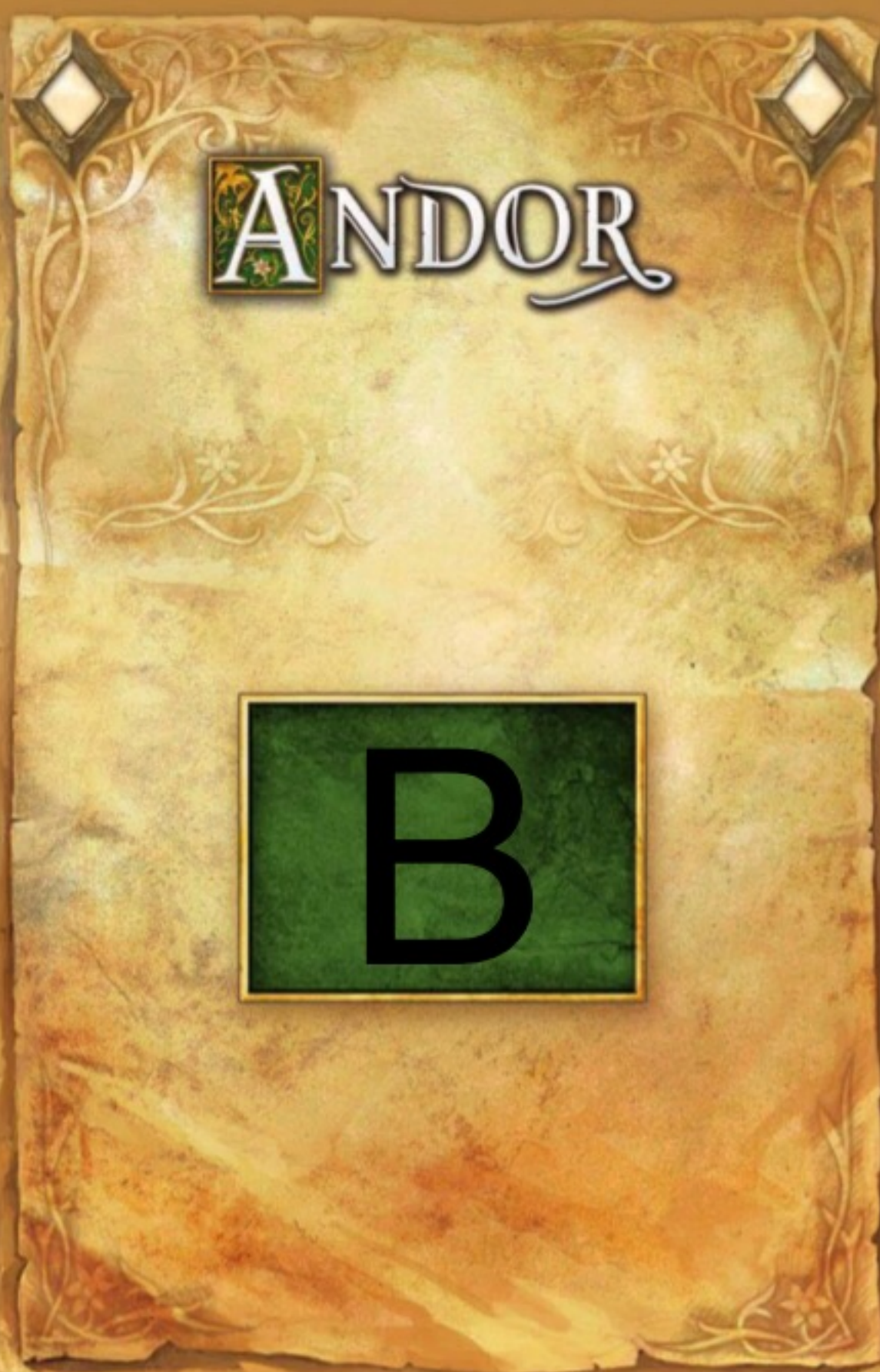
Die Helden blickten sich in der düsteren Miene um. Nichts!

Keine Kreaturen, kein Geräusch! Oder? Doch! In der Ferne, ein gebückter Zwerg. Die Helden fragten sich, was hier wohl los war.

-Stellt den Zwerg (Figur Mart) auf Feld 48.
(Leicht/Schwer?)

Aufgabe: Ein Held muss den Zwerg fragen, was hier los ist. Dafür muss er sich auf dem Feld des Zwerges befinden und 1 Stunde abgeben. Lest dann die Karte „der Zwerg“ vor. Dies muss geschehen bevor der Erzähler den Buchstaben B der Legendenleiste erreicht.

Der Held mit dem zweitniedrigsten Rang beginnt.



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn die Karte der Zwerg noch nicht vorgelesen wurde.

Plötzlich wurde es laut! Die Feier war vorbei!

-Legt den Spielplanüberleger (Feld 83) an seine Position und legt ein Pfeilplättchen von Feld 83 zu Feld 67.

-legt vier Geröllplättchen auf Feld 67, zwei auf Feld 68 und zwei auf Feld 22. (Leicht)

-stell Zor auf Feld 83, Boord auf 40, Garah auf 27 und Hedda auf 30.

- legt einen blauen Runenstein zurück in die Schachtel und den anderen blauen Runenstein auf Feld 27 und mischt die anderen Runensteine verdeckt und erwürfelt ihre Positionen (mit einem Kreaturen und einem Heldenwürfel).

Die Helden beschlossen diesem unterirdischen Krieg ein Ende zu setzen!

Aufgabe: Die Heldengruppe muss sich einem der Zwergenfürsten anschließen. Dafür muss sich einer der Helden auf dem Feld des Fürsten befinden. Lies dann die Karte „der gewählte Fürst“ vor. Dies muss geschehen bevor der Erzähler Feld E der Legendenleiste erreicht. Außerdem müsst ihr alle anderen Fürsten besiegen. Letzteres muss geschehen bevor der Erzähler Feld N erreicht.



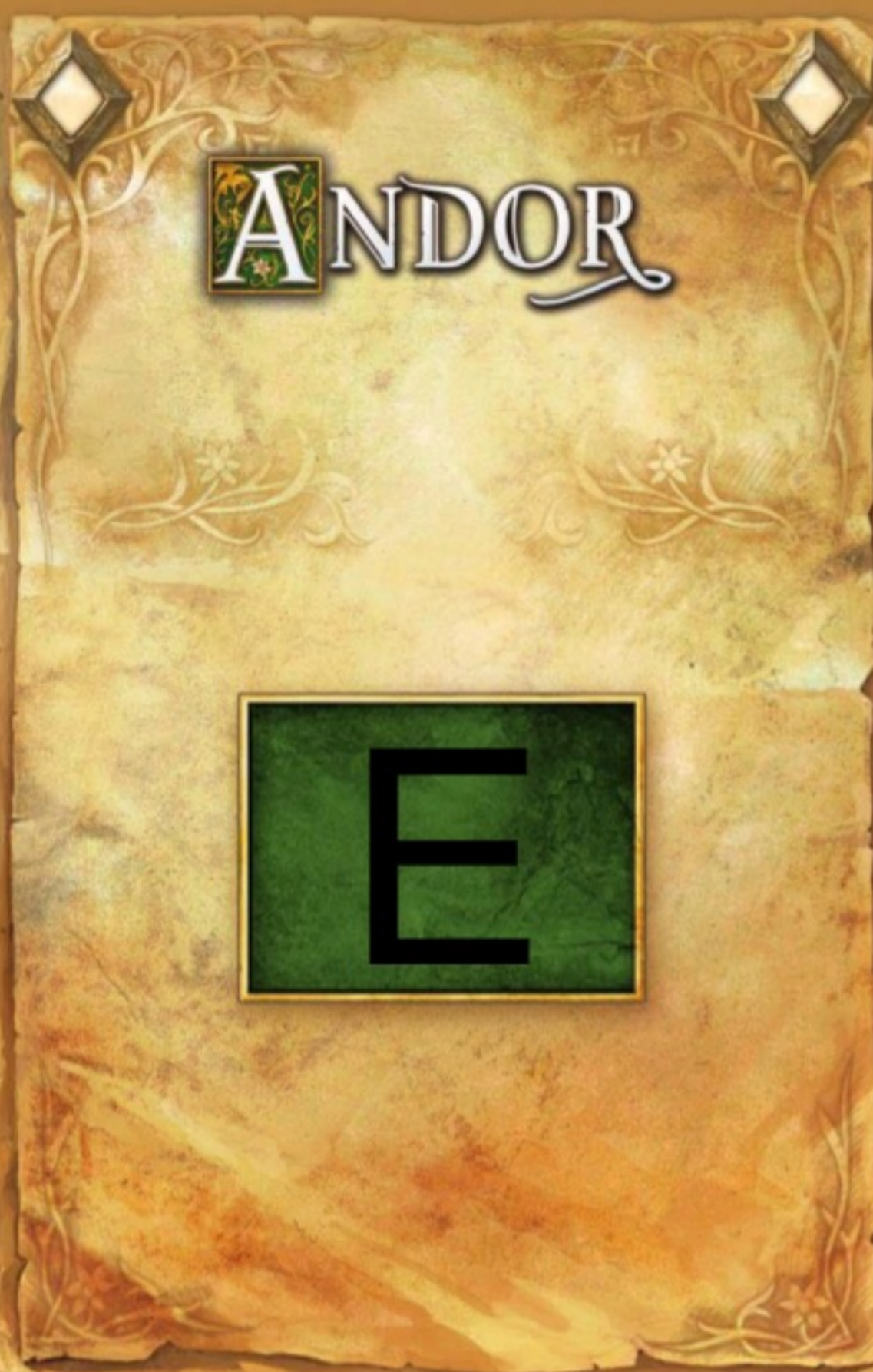
Die Kreaturen glaubten, dass die Feier nun vorbei war und krochen nun aus ihren Löchern um Zwerge zu verschlingen.

- stellt Gors auf die Felder 13, 34, 37 und 65
- stellt Skrale auf die Felder 20 und 41
- stellt Wardracks auf die Felder 28 und 29
- stellt Trolle auf die Felder 6 und 83

-legt das „Baum der Lieder“ Plättchen auf Feld 63.

-legt 5 minus Spieleranzahl an Bauernplättchen mit der Schildseite nach oben auf Feld 0.

Wenn eine Kreatur Feld 0 betritt geht sie auf einen freien goldenen Schild. Ist kein Schild mehr frei oder eine Kreatur betritt Feld 63, geht die Kreatur aus dem Spiel und das N-Plättchen rutscht ein Feld in Richtung Erzähler.



Als die Helden sich nun einem der Zwergenfürsten angeschlossen hatten, zerbrach Varkur das Potal und verteilte die Bruchstücke an die drei anderen Zwergenfürsten. Nun war klar, die Helden mussten diese drei Zwergenfürsten besiegen um durch das Potal zurückzukehren. Varkur erschuf sich ein neues Zeitpotal und sprang zurück.

-verteilt die Potalbruchstücke (Golem Kerne) an die Zwergenfürsten, denen sich die Helden nicht angeschlossen hatten.

-ihr müsst die drei Fürsten, denen ihr euch nicht angeschlossen habt, besiegen.

-bis ihr sie besiegt habt werden sie euch schwächen oder die Kreaturen verstärken.

-die Kampfwerte der Fürsten stehen auf der Karte „Fürsten Kampf“.

-führt die Anweisungen auf der Karte „die Vier“ aus.

Aufgabe: ihr müsst die drei Fürsten besiegen um an die Potalbruchstücke zu kommen. Dies muss geschehen bevor der Erzähler Feld N erreicht. Wenn der letzte Fürst besiegt wurde stellt den Erzähler auf Feld N.



- Druckt euch die Heldentafel, des gewählten Fürsten aus.
- Für ihn wird das Material nicht genutzter Helden benutzt.
- Als Gruppe könnt ihr ihn gemeinsam steuern oder einen weiteren Spieler hinzu hohlen.
- Sein Zeitstein startet auf dem Sonnenaufgangsfeld. (Er beginnt nun seinen Tag.)
(Der weitere Spieler wird bei einer Abfrage der Spieleranzahl ignoriert.)

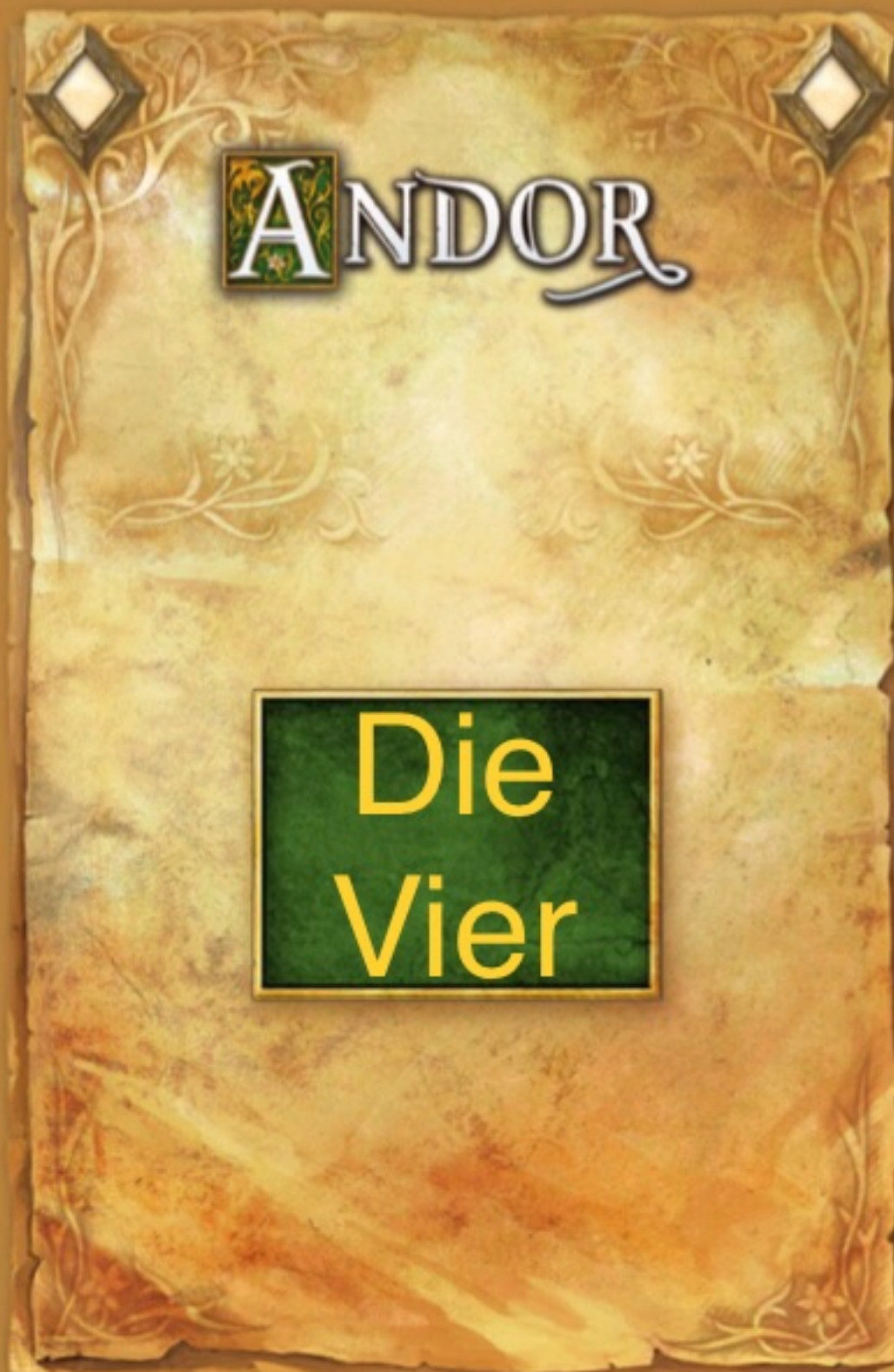


- Erster angegriffener Fürst:
WP: 10
Würfel: rot (wie auf der Kreaturen Willenspunkteleiste)
Bei zwei Spielern: 25 SP
Bei drei Spielen: 30 SP
Bei vier Spielern: 35 SP
Belohnung: die Fähigkeit des Fürsten wird aufgehoben! Die Gruppe erhält drei SP.
- Zweiter angegriffener Fürst:
WP: 15
Würfel: rot(wie auf der Kreaturen Willenspunkteleiste)
Bei zwei Spielern: 30 SP
Bei drei Spielen: 35 SP
Bei vier Spielern: 40 SP
Belohnung: entfernt alle Plättchen des Fürsten.
- Dritter angegriffener Fürst:
WP: 20
Würfel: rot (wie auf der Kreaturen Willenspunkteanzeige)
Bei zwei Spielern: 35 SP
Bei drei Spielen: 40 SP
Bei vier Spielern: 45 SP
Hinweis: für besiegte Zwergenfürsten wird der Erzähler nicht vor gerückt!



Nach einigen Erklärungen begann der Zwerg zu sprechen: „Vor 216 Jahren schenkte Fürstin Baila vier Zwergenkindern in einer Nacht das Leben, doch nur eines von ihnen konnte Fürst Horngord nachfolgen. Doch als vor 100 Jahren Fürst Horngord verstarb, entflammte der Krieg um die Krone Caverns, der Bruderkrieg. Seit diesen 100 Jahren kämpften die vier Zwergenfürsten um die Krone. Doch nur am Todestag ihres Vaters legten sie ihre Waffen nieder. Morgen wird ihre Schlacht wieder weitergehen. Du fragst dich wahrscheinlich warum hier weder Zwerge noch Kreaturen herumlaufen, oder?“ Der Held nickte. „die meisten Zwerge sind auf der Todestagsfeier und deshalb gibt es keine gute Beute für die Kreaturen. Ich muss nun aber los, ich werde auf der Feier erwartet“, sagte der Zwerg, drückte dem Helden einen Trinkschlauch und einen Beutel in die Hand und machte sich auf den Weg. Der Held öffnete den Beutel und fand einige Goldmünzen.

- Entfernt den Zwerg vom Spielplan.
- Der Held der mit dem Zwerg gesprochen hat, erhält zehn Goldmünzen und einen Trinkschlauch. (Leicht/Schwer)
- legt Sternchen auf die Buchstaben: B,D (Leicht/Schwer?),E,(schwer:F,)N der legendenleiste.



Die Fürsten, denen sich die Helden nicht angeschlossen hatten wollten sich an den Helden rächen. Deshalb übten sie jetzt ihre Fähigkeiten gegen die Helden aus.

-Zor: Stellt seinen Drachen immer auf das Feld des Helden mit den meisten SP (Es gelten die stärke Punkte die auf der stärke Leiste markiert sind) (im Zweifel der Held mit dem höheren Rang). Der Held zu dem der Drache geflogen ist muss den Drachen mitbewegen bis der Drache wieder woanders hin fliegt. Der Held der den Drachen mitbewegen muss hat (solange der Drache auf seinem Feld ist) vier SP weniger und verliert bei Sonnenaufgang 3WP. (Nach Heddas Sonderfähigkeit.)

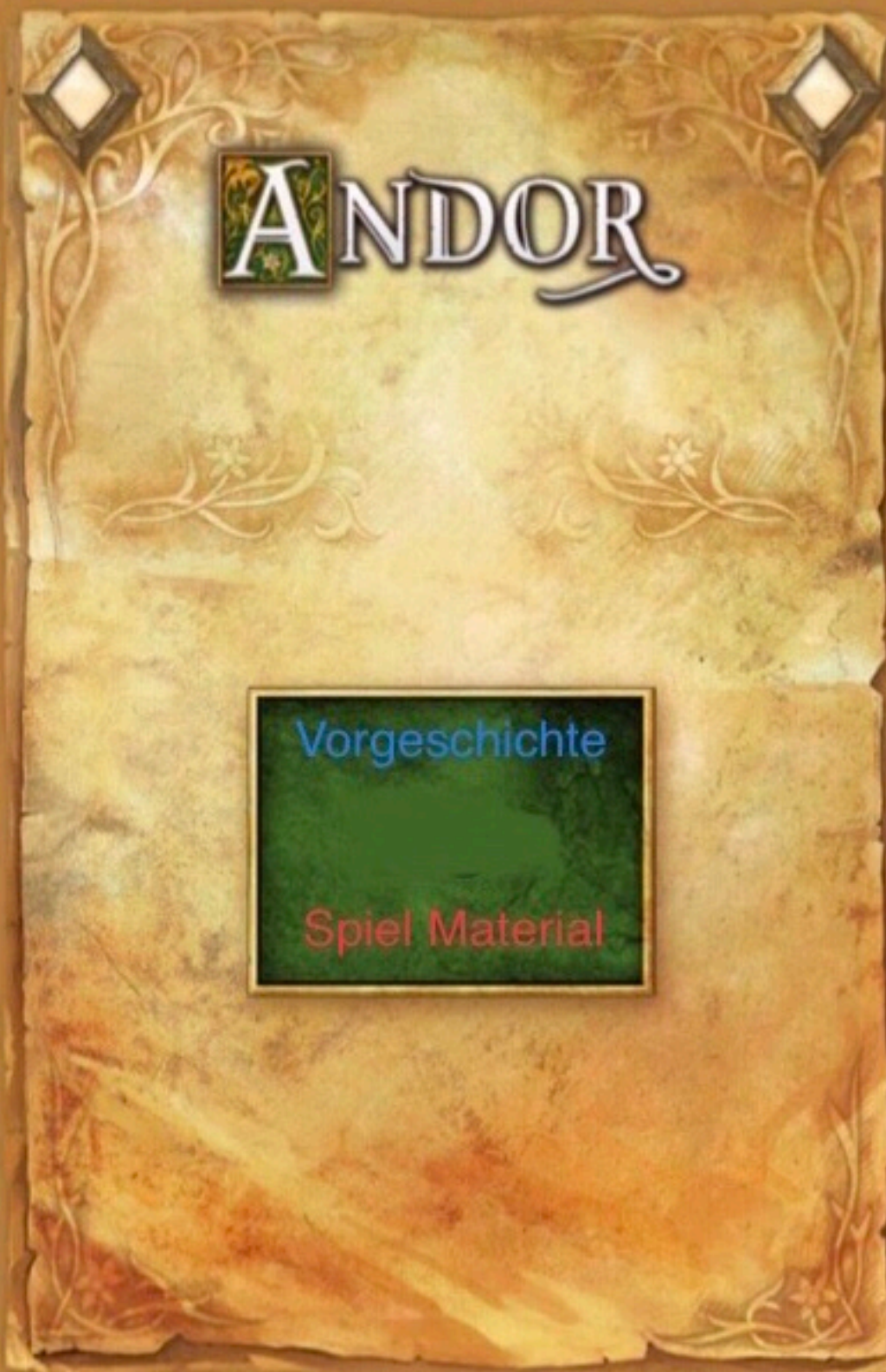
-Boord: Nachzulesen auf seiner Karte die steinernen drei.

-Hedda: Nachzulesen auf ihrer Karte die steinernen drei.

-Garah: Nachzulesen auf ihrer Karte die steinernen drei.

Hinweis: der negative Effekt des Fürsten bzw. der Fürstin dem/der ihr euch angeschlossen habt, wird nicht ausgeführt.

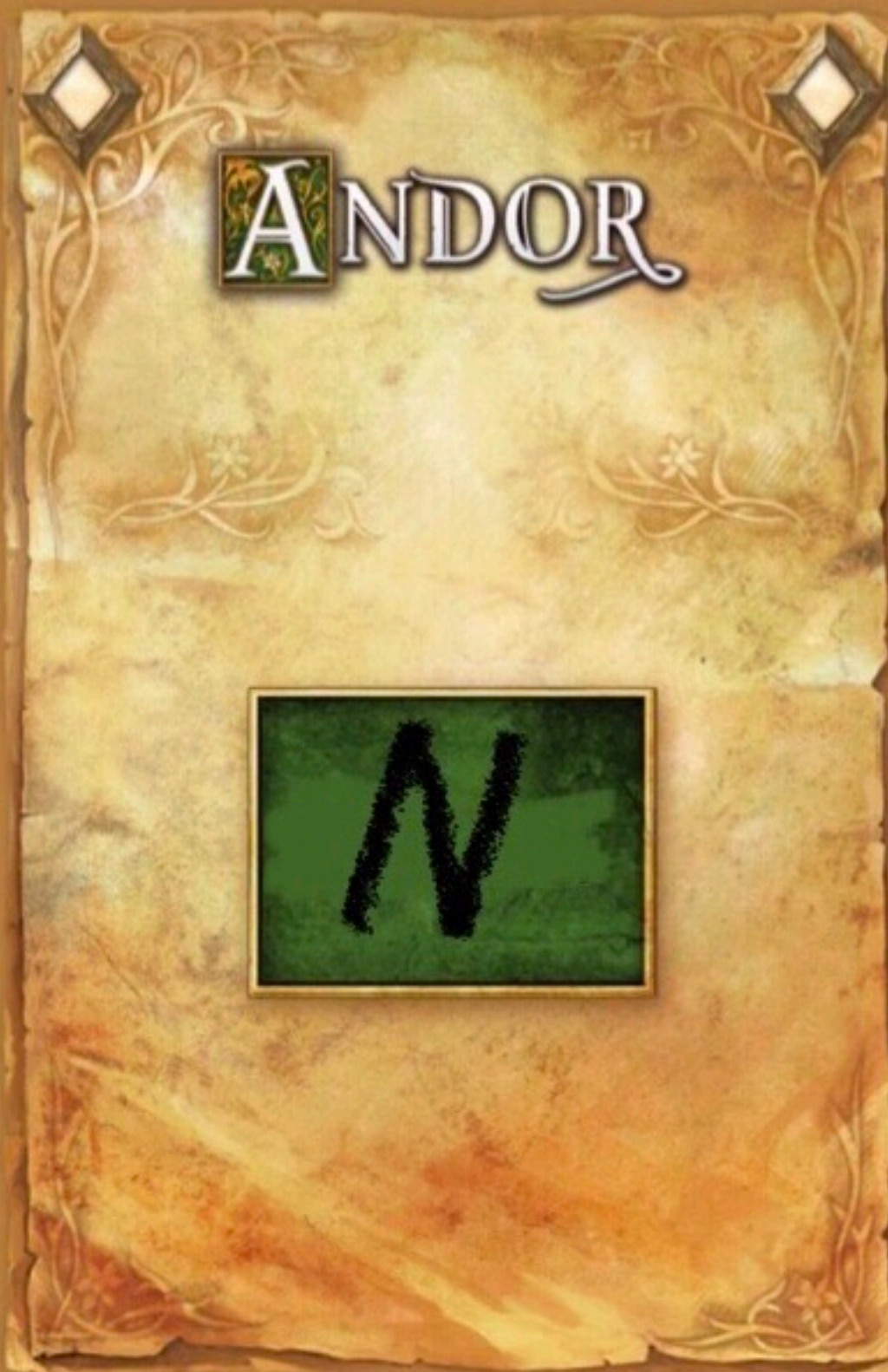
Hinweis zwei: die Auswirkungen beziehen sich nicht auf die Fürsten. Zum Beispiel haben die Fürsten durch Boord nicht mehr SP oder die Helden im Kampf gegen einen Fürsten durch Zor nicht weniger SP.



Die Helden saßen gerade in der Taverne bei einem Humpen Meet und unterhielten sich über ihren Rückzug aus dem Barbarenland, als es ein poltern aus dem grauen Gebirge gab. Kram schrie: „Cavern!“ Und so machten sich die Helden auf den Weg nach Cavern.

Benötigtes Material:

- Andor Grundspiel
- Verschollene Legenden alte Geister
- verschollene Legenden düstere Zeiten
- Wenn möglich: eine Heldenerweiterung



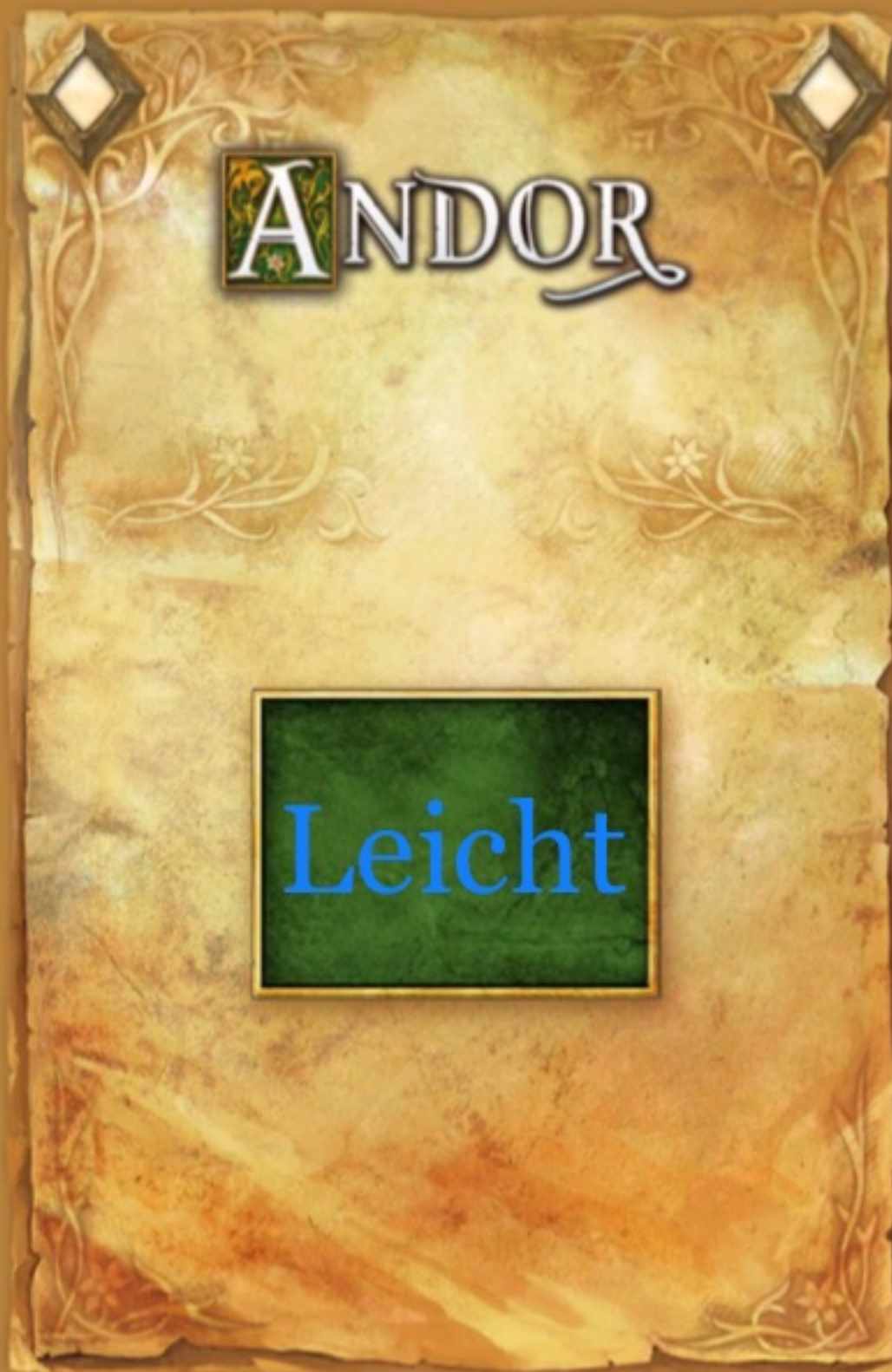
Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn die drei Zwergenfürsten, denen ihr euch nicht angeschlossen habt besiegt wurden.

Nach den vielen Schlachten brach der Fürst zusammen. Er meinte, dass nun sein Cousin die Krone Caverns Erben würde. Die Helden wollten ihm Helfen doch er sagte: „Nein! Reist zurück in Eure Zeit und guckt was in diesem Reich geschehen ist!“ Also sprangen die Helden durch das Zeitportal. Doch was wahr das?

Fortsetzung folgt.

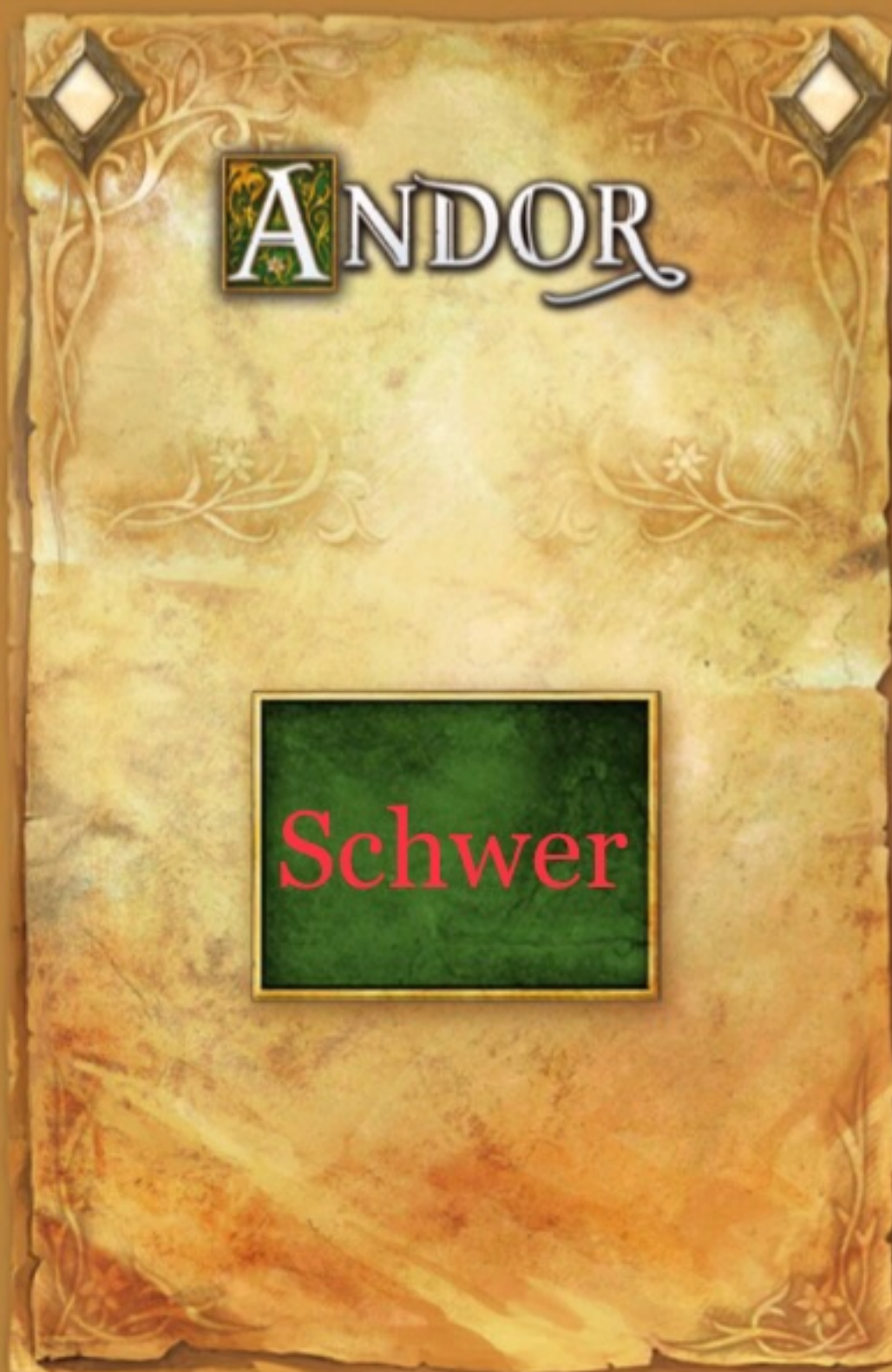
Die Heldengruppe blieb für immer und ewig in der Vergangenheit stecken und der Krieg hauste noch zwei Jahrhunderte.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn die drei Fürsten denen ihr euch nicht angeschlossen habt nicht besiegt wurden.



Je mehr Punkte ihr von dieser Liste befolgt, desto leichter wird die Legende:

- Spielt mit dem Zwerg
- Bei der Karte A: Stellt den Zwerg auf Feld 3, 8 oder 32.
- Bei der Karte „der Zwerg“: der Held erhält zwei Trinkschläuche.
- Bei der Karte B: legt nur drei Geröllplättchen auf Feld 67.
- Aktiviert die Karte D erst nach dem ihr die Karte E durchgeführt habt.
- bei der Karte „die Vier“: Zor: Bei Sonnenaufgang verliert die Heldengruppe 3WP statt der Held bei dem der Drache ist nur 3WP.



Je mehr Punkte ihr von dieser Liste befolgt, desto schwerer wird die Legende:

- Spielt ohne den Zwerg (oder mit dem Zwerg in der Andor App Version)
- Bei der Karte „der Zwerg“: der Held erhält keinen Trinkschlauch.
- Nutzt Pergamente wie in Legende vier Bei der Brücke über die Schlucht.
- Bei der Karte A: Stellt den Zwerg auf Feld 6 oder 11.
- Aktiviert die Karte D bei C
- bei der Karte „die Vier“: Zor: Bei Sonnenaufgang verliert die Heldengruppe fünf WP statt der Held bei dem der Drache ist nur 3WP
- Bei der Karte „der Zwerg“: der Held erhält keinen Trinkschlauch.
- Legt, wenn der Erzähler Feld F erreicht 2 Geröllplättchen auf Feld 69
- bei Heddas Sonderfähigkeit darf sie, sobald sie ins Spiel kommt nur drei, statt vier 3WP Plättchen verteilen.