

DIE LEGENDEN VON ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

A 1

Diese Legende besteht aus 12 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, A6, C, F, N,
1 Karte „Drachenfeuer“, 1 Karte „Zurück aus den Tiefminen“, 1 Karte „Feuer und Wasser“

DIE LEGENDEN VON ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

A 2

DIE LEGENDEN VON ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

A 3

DIE LEGENDEN VON ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

A 4

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das „N“-Plättchen auf den Buchstaben „N“ und **Sternchen** auf C, F und N.
Legt das „**Baum der Lieder**“-Plättchen auf Feld 63. Für jede Kreatur, die Feld 0 oder Feld 63 erreicht, wird das „N“-Plättchen sofort ein Buchstabenfeld weiter nach unten gesetzt. Die Kreatur kommt danach aus dem Spiel.
- Stellt die Figur **Hexe Reka** auf Feld 63.
- Stellt je 1 **Arbak** auf die Felder 47, 52 und 57.
- Legt je 1 **Rietgrasblüte** auf die Felder 41, 45 und 65.
- Legt das kleine Arbaksymbol auf den rechten der beiden Wardraks auf dem Sonnenaufgang-Feld. Sobald bei Sonnenaufgang dieses Symbol an die Reihe kommt, werden **alle liegenden Arbaks** wieder aufgestellt.
- Legt das Plättchen „Feld 37“ so auf den Plan, dass die Felder 35 und 53 miteinander **verbunden** sind.
Hinweis: In dieser Legende gibt es keine Quelle.
- Stellt die **Tulgori** auf Feld 64.
- Stellt **Gors** auf die Felder 9, 16 und 67, **Skrale** auf die Felder 5 und 12 und einen **Troll** auf Feld 24.
- Der Held mit dem **kleinsten** Rang stellt seine Heldenfigur auf Feld 17. Danach stellen die Helden mit dem jeweils höheren Rang ihre Figuren in folgender Reihenfolge auf die Felder 36, 68, 22, 67 und 40.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔

Die Legende wird auf der Spielplan-Rückseite gespielt.

Befolgt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste der Erweiterung** „Die Verschollenen Legenden – Alte Geister“. Ersetzt die goldenen Ereigniskarten durch die silbernen. Mischt die 10 Ereigniskarten „Geheimer See“ und legt den Stapel neben Feld 11. Sortiert aus den Nebelplättchen die Gors, den Trank der Hexe und den Trinkschlauch aus. Legt die übrigen Nebelplättchen gemischt und verdeckt auf die Nebelfelder. Die Felder 43, 47, 52 und 57 bleiben frei.

Legt von der Andor-Ausrüstungstafel 1 **Trank der Hexe** und 4 **Trinkschläuche** und von der Karte „Tulgorischer Handel“ den **Knochenhelm** neben dem Spielplan bereit. Legt 1 **Helm**, 1 **Schild**, 1 **Bogen**, 1 **Falken** und 1 **Sand der Temm** auf Feld 71. Diese 5 Gegenstände können dort für je 2 Gold gekauft werden. Legt **alle übrigen** Gegenstände, die Andor-Ausrüstungstafel und die Karte „Tulgorischer Handel“ in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Legende **nicht** mehr benötigt.

Hinweis: Nutzt ein Held im Geheimen See erfolgreich die Karte Nr. 9, wählt er einen Gegenstand von Feld 71.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit:

- die Zwergenstatue „Zor“, 3 „Die Schätze der Tulgori“, das Plättchen „Feld 37“, 1 „Baum der Lieder“-Plättchen
- 1 Casamatuc, 3 Erdplättchen, 4 Feuerplättchen
- 1 roten Edelstein, 1 Pergament „Wert 10“, 1 „Gift“, 3 Runensteine (2 davon mit **gleicher** Farbe)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔

Sobald der letzte Arbak vom Plan genommen wurde, wird auch das kleine Arbak-Plättchen vom Sonnenaufgang-Feld entfernt.

Danach **erhält** der Held, der den letzten Runenstein eingesetzt und den Arbak vom Plan genommen hat, 1 **Trank der Hexe**.

Aufgabe 1:

Alle 3 Arbaks müssen in ihre Bäume zurückkehren, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht.

Die Helden hatten noch nicht darüber gesprochen, wer zu Reka gehen würde, da erreichte sie bereits der nächste Hilferuf. Vor wenigen Tagen hatten die Tulgori ihr Lager abgebrochen. Sie wollten Andor verlassen, doch nun hatten sie sich im Dunkel der Mine verirrt.

Aufgabe 2:

Die Tulgori müssen die Mine verlassen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht.

Legt 1 **Sternchen** auf Feld 60 und die 3 **Schätze der Tulgori** zwischen die 1. Stunde der Tagesleiste und Feld 60 des Spielplans. Sobald die Tulgori auf Feld 60 stehen, verlassen sie Andor, und die Figur kommt **aus dem Spiel**. Der Held auf Feld 60 erhält anschließend sofort nach Wahl 2 **der 3 Schätze der Tulgori**. Der dritte Schatz kommt aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➔

Nach dem Sieg über die drei Statuen hielten sich die Helden noch immer in der Mine der Schildzwerge auf und halfen bei den Reparaturen. Der Tunnel am westlichen Tor war schwer beschädigt worden und die Quelle war versiegt. Niemand wusste, wie lange es dauern würde, ehe der Tunnel in sich zusammenbrach. Auch die Brücke zum Roteisenstein war nur notdürftig repariert worden.

Legt das Pergament offen auf das kleine Feld neben die **Alte Brücke**. Ein Held kann die Brücke nur passieren, wenn er mindestens 10 Willenspunkte besitzt.
Hinweis: Die Kreaturen beachten das Pergament nicht.

Im Morgengrauen hatte die Helden eine Nachricht von Reka erreicht. Noch immer griffen die Arbaks im Wald die Menschen an. Reka wollte dafür sorgen, dass sie in ihre Bäume zurückkehrten und hatte die Helden um Hilfe gebeten.

Jeder Held kann ab sofort die Aktion „**Reka bewegen**“ nutzen und sie für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen (auch mehrmals pro Zug). Die Helden müssen im Nebel 3 **Runensteine finden**. Sobald ein Held ein Nebelplättchen „1 Gold“ aktiviert, erhält er **anstelle** des Goldes 1 **Runenstein**. Steht ein Held zusammen **mit Reka** auf dem Feld eines Arbaks, kann der Held 1 Runenstein abgeben. Dann kehrt dieser Arbak in seinen Baum zurück und kommt aus dem Spiel. Das Abgeben des Runensteins ist eine **Aktion** und kostet den Helden 1 **Stunde** auf der Tagesleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

A 5



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

A 6



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

C



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

F

Legendenziele:

Zor muss besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht. Sobald er besiegt wurde, rückt der Erzähler auf „N“ vor.
Alle 3 Arbaks müssen in ihre Bäume zurückkehren. Die Tulgori müssen die Mine verlassen.

Der Kampf gegen Zor verläuft wie der Kampf gegen Kreaturen.

Zor hat **10 Willenspunkte**. Je nach Anzahl der Helden hat er folgende **Stärkepunkte**:

2 Helden = 20, 3 Helden = 30, 4 Helden = 40.

Zor beginnt den Kampf mit **3 roten** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Hat Zor **weniger** als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln.

Deckt nun die Karte „Drachenfeuer“ auf und legt sie offen neben den Spielplan. Der Kampfwert Zors verändert sich entsprechend der Anweisungen auf der Karte.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Gruppe** erhält **2 Stärkepunkte, 2 Gold**, den **Knochenhelm** und **1 Rietgrasblüte**.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Wichtig: Sinken die Willenspunkte eines Helden auf 0, wird der Held vom Plan genommen und ist nicht mehr im Spiel. Auch dann muss das Legendenziel erfüllt werden, das der Heldenzahl zu Beginn entspricht.

- Stellt **Trolle** auf die Felder **5** und **38**.

Ein weiteres Drachenfeuer flammte unweit des Geheimen Sees auf. Dann erfüllte ein ohrenbetäubendes Grollen die Mine. Der Tunnel am westlichen Tor stürzte ein, und ein viertes Feuer erhellte die Dunkelheit.

Nehmt das **Plättchen „Feld 37“** vom Spielplan.

Figuren darauf werden auf das passende Feld des Plans gestellt.

Legt je **1 Feuerplättchen** auf die Felder **15** und **35**.

Stellt **1 Wardrak** auf Feld **24** und legt den **Edelstein** dazu. Der Wardrak hat die üblichen Willenspunkte und Würfel und folgende Stärkepunkte: bei **2 Helden = 10**, bei **3 Helden = 12** und bei **4 Helden = 14**. Der Wardrak kann nicht mit dem Takuri-Spiegel versetzt werden. Wurde der Wardrak besiegt, kann der Edelstein eingesammelt werden. Dabei wird **kein** Feuerstoß ausgelöst. Die Helden erhalten die normale Belohnung und der Erzähler rückt 1 Feld vor.

Ein Held, der den Edelstein auf einem Feld mit Feuerplättchen ablegt, darf das Feuer entfernen. Der Edelstein hat in dieser Legende **keine** andere Funktion. Der Wardrak bewegt den Edelstein bei Sonnenaufgang mit sich. Betritt oder überquert er dabei ein Feld mit Feuer, kommt der Edelstein aus dem Spiel. Das Feuer und auch der Wardrak verbleiben auf dem Spielplan. *Hinweis: Mit dem letzten Arbak wird auch das kleine Arbak-Symbol vom Sonnenaufgang-Feld entfernt, und der Wardrak bewegt sich wieder zweimal.*

Lest weiter auf der Karte

„**Feuer und Wasser**“.



Plötzlich dröhnten Alarmhörner durch die stickige Luft. „Drachenfeuer!“, rief einer der Zwerge voller Entsetzen. „Zor ist erwacht!“ Fürst Hallgard hatte den Helden die Geschichte der vier Geschwister erzählt. Zor hatte einst enge Freundschaft mit den Drachen geschlossen, und nun hatte die letzte der Statuen Horngords Halle verlassen.

Stellt die Statue **Zor** auf Feld **28**.

Aufgabe 3:

Zor muss besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht.

Legt **1 Feuerplättchen** auf Feld **29**.

Legt das **Gift** auf Feld **65**. Ein Held kann es dort kaufen. Das Gift kostet bei **2 Helden = 2 Gold**, bei **3 Helden = 3 Gold** und bei **4 Helden = 4 Gold**. **Steht** ein Held auf dem Feld des Feuers, kann er das Gift abgeben (aus dem Spiel) und das Feuerplättchen vom Spielplan nehmen. Dadurch wird verhindert, dass Zor im Kampf stärker wird. Betritt ein Held ein Feuerplättchen oder versetzt seine Figur mit Hilfe des Takuri-Spiegels auf ein solches Feld, ohne dass er das Feuer sofort entfernt, muss er seinen Zeitstein eine Stunde vorrücken (zusätzlich zur Aktion „Laufen“).

Das Gift kann **nicht** gegen Kreaturen eingesetzt werden. Die Kreaturen ignorieren Zor und das Feuer.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.



- Stellt **1 Gor** auf Feld **20** und **Skrale** auf **13** und **24**.

Ein zweites Drachenfeuer flammte auf, und Zor erwachte zum Leben.

Legt **1 Feuerplättchen** auf Feld **12**. Ein Held auf diesem Feld wird auf ein beliebiges benachbartes Feld versetzt. Stülpt den roten Markierungsring über den Erzähler. Ab sofort bewegt sich Zor bei **jeder** Bewegung des Erzählers auf **kürzestem** Weg zu dem Feuerplättchen, das ihm am nächsten liegt. Sobald Zor ein Feuer erreicht, kommt das Plättchen aus dem Spiel. Gibt es kein Feuer mehr, bleibt Zor stehen. Zor und die Kreaturen ignorieren einander.

„Geht in die Schatzkammer“, sagte einer der Zwerge. „Dort findet ihr einen Casamatic, mit dessen Hilfe ihr in die Tiefminen gelangt. Die Zwerge dort wissen Rat.“

Legt den **Casamatic** auf Feld **6**. Ein Held, der Feld **6** betritt oder bereits dort steht, gelangt in die Tiefminen. Er muss dann sofort seinen Willenspunkte-Anzeiger auf **9 Willenspunkte** rücken und den **Casamatic** auf die „10“ seiner Willenspunkte-Leiste legen.

Hinweis: Bis zum Ende der Legende kann der Held nur noch höchstens 9 Willenspunkte besitzen.

Anschließend stellt der Held seine Figur auf den Hahn im Sonnenaufgang-Feld und beendet seinen Tag. Beim folgenden Sonnenaufgang wird vor der ersten Aktion die **Karte „Zurück aus den Tiefminen“** vorgelesen. Erst dann erfahrt ihr, auf welchem Feld der Held zurückkehrt und wie ihr ein weiteres Feuer entfernen könnt.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue

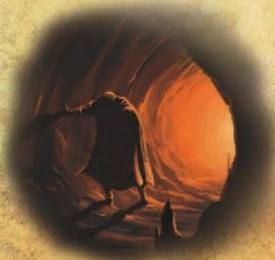


Drachenfeuer

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue



Zurück aus den Tiefminen

Diese Karte wird bei Sonnenaufgang vorgelesen, **nachdem** ein Held den Casamatuc genutzt hat.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Die vierte Statue



Feuer und Wasser

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Im Verlauf der Legende kommen alle 4 Feuer ins Spiel. Abweichend von den Anweisungen auf der Karte A6 gelten für die Statue im Kampf die folgenden Regeln:

Zu Zors Kampfwert wird der Wert des **höchsten** Heldenwürfels **addiert**.



Zor erhält für jeden Helden eurer **Gruppe** **2 zusätzliche Willenspunkte**, kann dabei aber insgesamt höchstens 20 Willenspunkte haben.



Zor nutzt im Kampf anstelle der roten die **schwarzen** Würfel.

Die Anzahl richtet sich dabei nach seinen Willenspunkten (siehe Kreaturenanzeige).

Zor erhält für jeden Helden eurer **Gruppe** **2 Stärkepunkte** hinzu.



Entfernen die Helden ein Feuerplättchen vom Spielplan, wird es auf diese Karte gelegt, und zwar auf das Feld, welches den Gegenstand zeigt, mit dessen Hilfe das Feuer entfernt wurde.

Jede Auswirkung, die mit einem Feuerplättchen abgedeckt wurde, gilt im Kampf **nicht** mehr.

Beispiel: Ein Held steht auf Feld 29, gibt das Gift ab, nimmt das Feuer vom Plan und legt es auf dieser Karte auf das Feld, auf dem das Gift abgebildet ist. Im Kampf gegen Zor wird dann kein Heldenwürfel mehr addiert.

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... alle 3 Arbaks in ihre Bäume zurückgekehrt sind und ...
... die Tulgori die Mine verlassen haben und ...
... Zor besiegt wurde.

Die letzten Flammen der Drachenfeuer verloschen, und von der Zwergenstatue blieb nicht mehr als Staub im Dunkel der Mine. Als die Helden wenig später Cavern verließen und ins Rietland zurückkehrten, waren die Tulgori bereits weitergezogen und hatten Andor verlassen. Die Helden hofften, dass sie nicht zu weit nach Süden gelangten. Die Krahder machten sicher keinen großen Unterschied, woher ihre Sklaven kamen. In den Wäldern war wieder Ruhe eingekehrt, und der Herbst war golden, ehe er einem langen Winter wich. Die Helden dachten noch oft zurück an ihre Zeit mit den Tulgori, an die Arbaks, an Meres und die Zwergenstatuen, eine Zeit, die später oft die Tage der „Alten Geister“ genannt wurde.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... nicht alle 3 Arbaks in ihre Bäume zurückgekehrt sind oder ...
... die Tulgori die Mine nicht verlassen haben oder
... Zor nicht besiegt wurde.

Das Wasser des Sees begann zu leuchten, als wolle die Mine selbst den Helden gegen die Drachenfeuer helfen.

Legt **je 1 Trinkschlauch** auf Feld **11** und an die Buchstaben „H“, „J“ und „K“. Ein Held auf Feld 11 kann den ersten Trinkschlauch einsammeln. Erreicht der Erzähler einen Trinkschlauch, gilt Folgendes:

Befinden sich auf Feld 11 **kein** Held und **kein** Trinkschlauch, wird der neue Trinkschlauch auf Feld 11 gelegt. Andernfalls kommt er auf das Sonnenaufgang-Feld. Erst beim nächsten Sonnenaufgang wird dieser Trinkschlauch auf Feld 11 gelegt, vorausgesetzt, dort befinden sich weder ein Held noch ein anderer Trinkschlauch.

Die Helden müssen **volle** Trinkschläuche auf einem Feld mit Feuerplättchen ablegen, um das Feuer zu entfernen: bei **2 Helden** = 2, bei **3 Helden** = 3 und bei **4 Helden** = 4.

Übrige Trinkschläuche dürfen für die Aktion „Laufen“ genutzt werden.


Betritt ein Held ein Feuerplättchen und legt dort sofort einen oder mehrere Trinkschläuche ab, muss er für das Betreten dieses Feldes seinen Zeitstein **nicht** vorrücken. Das Feuer darf jedoch erst entfernt werden, wenn alle geforderten Trinkschläuche dort abgelegt wurden.

*Hinweis: Die Ereigniskarten „Geheimer See“ werden nur 1 x genutzt. Sollte der Stapel aufgebraucht sein, kann der See ungehindert passiert werden. Wird die Karte Nr. 10 als Letzte aktiviert, **muss** der Held die Willenspunkte abgeben (oder eine Schildseite einsetzen).*

Eine Nacht lang war der Held bei den Zwergen der Tiefminen gewesen. Sie hatten ihm von Zor, dem Feuer der Drachen und einer ganz besonderen Erde berichtet, mit der sich Drachenfeuer auslöschten ließ.

Der Held, dessen Figur auf dem Sonnenaufgang-Feld steht, würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die entsprechende Auswirkung vor:

   Stellt die Heldenfigur auf Feld **20**.
Legt **je 1 Erdplättchen** auf diese Felder: bei **2 Helden** auf 27, bei **3 Helden** auf 27 und 67, bei **4 Helden** auf 4, 27 und 67.

   Stellt die Heldenfigur auf Feld **30**.
Legt **je 1 Erdplättchen** auf diese Felder: bei **2 Helden** auf 68, bei **3 Helden** auf 64 und 68, bei **4 Helden** auf 39, 64 und 68.

Jeder Held, der auf einem Feld mit Erdplättchen steht, darf das Plättchen einsammeln. Es wird auf ein **freies kleines** Ablagefeld der Heldentafel gelegt. Allerdings kann **nur der Held, der den Casamatic trägt**, mit Hilfe der Erde ein Feuer löschen. Hat dieser Held alle jetzt ins Spiel gebrachten Erdplättchen auf einem Feld mit Feuer abgelegt, kann er das Feuerplättchen vom Spielplan entfernen. Es wird dann auf das entsprechende Feld der Karte „Drachenfeuer“ gelegt.

Hinweis: Der Falke darf Erdplättchen transportieren.