



Schatten des Grauen Gebirges

Das vorliegende Spielmaterial wurde als **Erweiterung** für das **Grundspiel von Andor** konzipiert. Die Erweiterung ist eine Trilogie mit drei aufeinander aufbauenden Legenden. Mit diesem Dokument wird der Andor-Taverne und der Andor-Community

- die **1. Legende „Angriff der Wardraks“** mit **15** Karten,
- die **2. Legende „Aufstieg ins Graue Gebirge“** mit **22** Karten und
- die **3. Legende „Schwingen des Unheils“** mit **24** Karten

zur Verfügung gestellt. Die Artworks für die Legendenkarten stammen größtenteils von **Michael Menzel**. Die neuen Legendenkarten befinden sich als **Faltkarten** in dieser PDF. Um die Legenden mit Leben zu füllen, werden sie durch folgendes **neues Spielmaterial** ergänzt (vgl. die 1. Seite):

- Der neue **Held „Kaiden, der Kreaturenbändiger“** mit seiner **Tafel „Kaidens Kreatur“** und der **Tafel „Schimmernder Wardrak“**,
- **neue Gegenstände**,
- **neue Kreaturen**,
- ein **neues Sonnenaufgangsfeld**, damit ihr wisst, wie die neuen Kreaturen gezogen werden,
- der zum Aufstieg ins Gebirge notwendige, neue **Spielplan „Nördliches Graue Gebirge“**,
- eine neu konzipierte **erweiterte Kreaturentafel** mit dem neuen **Feld 80**.

Ihr findet die **neuen Kreaturen und Gegenstände hinter den Faltkarten der jeweiligen Legende**.

Tipp: die neuen **Kreaturen und Gegenstände** sind immer **hinter den zugehörigen Legendenkarten!** So müsst ihr nicht alle Legenden bzw. Kreaturen und Gegenstände auf einmal drucken!

Um euch einen **Überblick** über das entworfene, **neue Spielmaterial** zu geben, wird es nachfolgend kurz vorgestellt. Der Held Kaiden auf der Heldentafel ist **handgezeichnet** und stammt vom Autor dieser Erweiterung. Die Heldentafel, die Tafel Kaidens Kreatur und die Tafel Schimmernder Wardrak wurden ebenfalls von Autor dieser Legenden erstellt. Die weiteren Artworks für die Kreaturen auf den Tafeln stammen von Michael Menzel und dem Autor. Das Sonnenaufgangsfeld und die Kreaturentafel wurden nach dem gleichen Muster erstellt.

Die Balliste ist handgezeichnet und stammt vom Autor der Erweiterung. Das Brunnenplättchen (Gebirge) und das Fluggornest wurde auf Basis von Spielmaterial von Andor (Michael Menzel) erstellt. Bei den **Gegenständen** sind der Roteisenspeer, das Artefakt und die Wardrakfalle handgezeichnet von Autor der Erweiterung. Die Eisäxte wurden digital auf Basis Menzels Spitzhacke erstellt. Der Schwarze Tölpling, die Wurfaxt und die Holzstämmen stammen von Michael Menzel.

Bei den **Kreaturen** sind der junge Wardrak, Glorond, die Arpachenkriegerin, die Arpachenkönigin, die Schattensporne, die Dunkelweberin und Jrain handgezeichnete Bilder des Autors. Der Wardrak, der Leitwardrak, der Fluggor und die Brutmutter stammen von Michael Menzel. Wobei der Leitwardrak hier modifiziert wurde, um eine Figur ohne Sattel zu erstellen. Die Brutmutter stammt aus der Andor App „Geheimnis des Königs“, wobei hier jedoch eine stark modifizierte Form ohne Nest und mit ausgestreckteren, sichtbaren Flügeln von Autor der Erweiterung erstellt wurde.

Tipp: Druckt die Kreaturen im Idealfall auf dickeres Paper, um die Stabilität zu erhöhen. Laminieren schafft noch mehr Stabilität, es geht aber auch ohne. Um die Kreaturen auch ohne dickes Paper auf die Füße stellen zu können, empfiehlt sich folgendes. Klemmt, wie unten dargestellt, hinter die Kreatur einen Gegenstand aus der Andor Box.



Das Spielmaterial wird immer durch entsprechende Hinweise auf den Legendenkarten erläutert bzw. eingeführt. Gleichwohl soll das Wesentliche nachfolgend mit zusätzlichen Informationen, wie im **Begleitheft** des Grundspiels, erläutert werden. Ganz wesentlich ist dabei das neue Sonnenaufgangsfeld.

Das neue Sonnenaufgangsfeld (Schatten des Grauen Gebirges)



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.

1. Ereigniskarte ziehen und vorlesen

Wie im Grundspiel wird zunächst eine Ereigniskarte aufgedeckt und vorgelesen.

2. Gorgs ziehen

Danach werden die Gorgs bewegt. Fangt, wie im Grundspiel, stets auf der kleinsten Feldzahl an.

3. Skrale bewegen

4. Wardraks bewegen

Zieht zunächst die Wardraks von der kleinsten bis zur größten Feldzahl. Danach werden zusätzlich noch die Leitwardraks gezogen.

5. Trolle ziehen

6. Wardraks erneut ziehen

Zieht die Wardraks und dann die Leitwardraks erneut (wie unter 4.).

7. Arpachenkriegerinnen bewegen

Zieht nun die Arpachenkriegerinnen.

8. Schattensporne ziehen

Jetzt werden die Schattensporne bewegt.

9. - 11. Fluggor 3x ziehen

Die Fluggors werden nun dreimal hintereinander gezogen. Achtung: Die Kreaturen sind noch schneller als Wardraks und sorgen so für zusätzliche Dynamik und Überraschungen.

12. Brutmutter auf Nest: neuer Fluggor

Eine Brutmutter wird hier nicht gezogen. In dem Fall, dass eine Brutmutter auf einem Feld mit einem Fluggor Nest sitzt, wird bei Sonnenaufgang immer ein neuer Fluggor auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl gestellt. Die Nester sollten demnach schnellstmöglich zerstört werden.

13. Brunnen auffrischen

14. Der Erzähler wandert

Die größte Neuerung ist der **Spielplan „Nördliches Graue Gebirge“**. Ihr findet ihn im Format von zwei A4 Karten weiter hinten. Das Graue Gebirge wird dadurch breitflächig begehbar. Über die dazu entwickelten Spielmechaniken mit den Höhlenfeldern (mit den roten Würfelsymbolen), Feld 81 und den Hochgebirgsfeldern (blau und mit dem Bergsymbol), lernt ihr mehr während den Legenden. Ihr erfahrt durch die Legendenkarten, wann in welchen Legenden mit dem neuen Plan für das Nördliche Graue Gebirge gespielt wird!

Plan für das Nördliche Graue Gebirge

Links und rechts jeweils A4



Durch den neuen Plan „Nördliches Graue Gebirge“ wird die Kreaturenanzeige verdeckt. Deshalb wurde eine **neue Kreaturentafel** konzipiert. Die neue Kreaturentafel zeigt euch auch die Willenspunkte, die Stärkepunkte und Würfelanzahl aller neuer Kreaturen.

Die neue Kreaturentafel (Schatten des Grauen Gebirges)

Neuerung: Legendäre Kreaturen bzw. Mini-Bosse, deren Stärke mit der Spieleranzahl steigt

KREATURENTAFEL
Schatten des Grauen Gebirges

| | | | | | | | | | | |
|---|--|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | | | | | | |
| 0 | | 2 | 6 | 10 | 14 | Stärke legendärer Kreaturen steigt mit der Spieleranzahl | | | | |
| | | 2 2 | 4 4 | 6 6 | 6 6 | 7 7 | 7 7 | 8 8 | 8 8 | 8 8 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

Legendäre Kreaturen

Feld 80

für Legende 1, 2 & 3

nur für Legende 2 & 3

nur für Legende 3

Wichtig:
in **Legende 1** wandert der Erzähler nach jeder besiegten Kreatur
in **Legende 2** nach jeder zweiten und in **Legende 3** erst nach jeder dritten Kreatur

ANDOR

Neuerung: das neue **Feld 80** auf das die besiegten Kreaturen gestellt werden

Dazu gehören auch die neuen „Legendären Kreaturen“, deren Stärke mit der Spielerzahl variiert. Sie funktionieren somit wie Mini-Bosse, die nur in der Gruppe besiegt werden können. Ihr erhaltet für das Besiegen aber auch 7 bzw. 8 Gold bzw. Willenspunkte an Belohnung!

Das **neue Feld 80** befindet sich ebenfalls auch auf der neuen Kreaturentafel. **Legende 2** „Aufstieg der Wardraks“ bietet hier die Besonderheit, dass **zwei Kreaturen besiegt** werden können, ehe der Erzähler wandert. **In Legende 3** könnt ihr sogar **drei Kreaturen besiegen**, bis der Erzähler dadurch wandert!

Helden



Die Erweiterung bringt eine Überarbeitung für den **Zwerg** ins Spiel und führt mit dem **Kreaturenbändiger** einen vollständig neuen Helden ein.

Kram, der Zwerg

Die Sonderfähigkeit des Zwergs wird von vielen Seiten der Community intensiv diskutiert. Gegen nur ein Gold eine Stärke kaufen zu können, kommt mit dem Nachteil einmal zur Mine (Feld 71) laufen zu müssen. Die Sonderfähigkeit funktioniert dennoch solide im Grundspiel.

Da die vorliegende Erweiterung den Spielschwerpunkt von der Burg in Richtung Gebirge verlegt, hat die Fähigkeit nur noch Vorteile und keine Nachteile mehr. Deswegen wurde folgende neue Sonderfähigkeit eingeführt:

Die neue Sonderfähigkeit des Zwerges (Schatten des Grauen Gebirges)

| | | |
|--|--|---|
| <p>KRAM
Zwerg aus den Teifminen
Rang 7</p> <p>Sonderfähigkeit: Wenn Kram einen niedrigeren Würfelwert/Pasch hat als sein Gegner, kontert er und erhält in dieser Kampfunde 1 zusätzlichen Stärkepunkte. Das geht auch bei gemeinsamen Kämpfen. Kram kann an der Zwergenmine (Feld 71) die Wurfaxt für 2 Gold erwerben. Kontert er mit der Wurfaxt, erhält er sogar 3 zusätzliche Stärkepunkte.</p> |  |  <p>Wurfaxt</p> |
|--|--|---|

Insbesondere Gegen Bosse mit vielen Kreaturenwürfeln oder gar schwarzen Würfeln bleibt der Zwerg durch diese Fähigkeit häufig im Vorteil und wird der stärkste Held auf dem Schlachtfeld. Der Zwerg behält durch die **Wurfaxt**, die seine Fähigkeit weiter stärkt, sein Bezug zur Miene (Feld 71).



- 5) Kaiden kann durch die **Runensteine keinen schwarzen Würfel** erhalten, da er selbst nur über zwei Ablagefelder verfügt. Wenn ihr dennoch mit einem schwarzen Würfel spielen wollt, dann bändigt einen Wardrak (s. unten)!
- 6) Der Fuß von Kreaturen die Kaiden in einer **Wardrakfalle** bändigt, wird nicht auf Feld 80 gestellt.

Beispiele für gebändigte Kreaturen und das Kämpfen mit ihnen

Gor: Auf der "Kaidens Kreatur" Tafel wird mit einem Holzstein $2:2=1$ Stärke eingetragen. Der Gor hat laut Kreaturenanzeige (Andor I) 4 Willenspunkte. Tragt diese auf der Tafel "Kaidens Kreatur" ein. Kaiden erhält dadurch 2 zusätzliche rote Kreaturenwürfel. Im Kampf errechnet sich euer Kampfwert wie folgt:

Stärke Kaiden + Stärke Kreatur + höchster Würfelwert aus einem Wurf (1 Würfel von Kaiden, 2 vom Gor)

Die Würfel des Gors und Kaidens Würfel werden nicht separat gezählt! Zeigt der Würfel von Kaiden eine 4 und jene vom Gor eine 4 und eine 6, dann wäre der Würfelwert Kaidens eine 6. Trägt Kaiden einen Helm, wäre sein Würfelwert 8 (4+4). Lasst ihr den Gor einen Brunnen leeren, kommt er auf 7 Willenspunkte. Kaiden erhält dadurch also noch einen roten Kreaturenwürfel. Ihr müsst entscheiden, ob es mehr Sinn macht die Kreatur oder Kaiden mit Willenspunkten zu stärken.



Troll: Ein Troll hätte $14:2 = 7$ Stärke. Hier wird allerdings auf 6 Kreaturenstärke begrenzt. Ihr erhaltet aber 3 zusätzliche rote Kreaturenwürfel. Trolle sind stark, haben 3 Würfel und viele Willenspunkte. Sie sind meist die beste Wahl im späten Spiel. Die potenziell noch stärkeren Kreaturen Wardrak und Arrog sind wesentlich kostenintensiver.



Wardrak: Beim Wardrak gibt es immer nur 3 Kreaturenstärkepunkte (anstatt 5). Übernehmt ihr die 7 Willenspunkte von der Kreaturentafel, erhaltet ihr nur einen schwarzen Würfel. Schafft ihr es, den Wardrak auf 14 oder mehr Willenspunkte zu stärken, so erhaltet ihr sogar 2 schwarze Würfel (wie die Wildform).



Meereskreaturen: Nerax und Meerestroll geben Kaiden zunächst 2 Würfel. Kommen die Kreaturen auf 7 oder mehr Willenspunkten, erhalten Nerax und Meerestroll 3 Würfel. Nur der Arrog hat bei seinen gängigen 10 Willenspunkten sogar 4 Würfel. Schafft ihr es, dass euer Arrog auf 14 oder mehr Willenspunkte kommt, hat er sogar 5 Würfel (genau wie die Wildform). Einen Arrog zu zähmen ist sehr kostspielig. Es sollte deshalb sehr gut überlegt sein, zumal der große Vorteil (die Würfelanzahl) nur effektiv an Land genutzt werden kann.



Legendäre Kreaturen: Diese vier Kreaturen (Arpachenkriegerin, Schattensporne, Leitwardrak, Brutmutter) können nur unter besonderen Voraussetzungen gebändigt werden. Wie das Bändigen gelingt, erfahrt ihr während den Legenden des Schattens des Grauen Gebirges.

Umgang mit weiteren neuen Kreaturen

Aktuell könnt ihr mit Kaiden alle offiziellen Kreaturen bändigen. Falls in Zukunft weitere Kreaturen hinzukommen, könnt ihr euch die Werte zum Übernehmen mit diesen Randinformationen leicht selbst ermitteln:

- **Kreaturen mit roten Würfeln:** Die Willenspunkte, die Kaiden zum Bändigen braucht, entsprechen den Willenspunkten der Kreatur. Die Kreaturenstärke wird, wie gewohnt, durch 2 geteilt.
- **Kreaturen mit weissen Würfeln:** Die Willenspunkte, die Kaiden zum Bändigen braucht, entsprechen den Willenspunkten der Meereskreatur multipliziert mit 2. Die Kreaturenstärke wird, wie gewohnt, durch 2 geteilt.
- **Kreaturen mit großen schwarzen Würfeln:** Die Willenspunkte, die Kaiden zum Bändigen braucht, entsprechen den Willenspunkten der Kreatur multipliziert mit 2. Die Kreaturenstärke wird, wie beim Wardrak, durch 3 geteilt.

Bei Kommawerten wird gerundet.

Making-of

Aus der Idee eine Andor Kreatur zu schaffen, die mit 4 Schwarzen Würfeln würfelt, entstand die Idee zur ersten Legende „Angriff der Wardraks“. Danach kamen allerdings noch weitere Ideen hinzu, wie die Geschichte nach dem Angriff der Wardraks fortgeführt werden konnte. Obgleich für die Erstellung der Legenden einige Urlaubswochen benötigt wurden, machte das Ausarbeiten große Freude.

Das lag nicht zuletzt an den selbst gezeichneten Kreaturen, Gegenständen und dem Held Kaiden (s. unten). Diese wurden meist mit Aquarellfarbe gemalt und danach mit Buntstiften detailliert. Letzte Highlights wurden mit Acrylfarbe gesetzt.



Danksagung

Die Legenden sind häufig probegespield und weiterentwickelt worden. Das ging nur durch die Hilfe einiger scharfsinniger Helfer, denen ich an dieser Stelle Danke sagen möchte. Dahingehend gilt mein Dank Benni, der auch die unausgereiftesten Versionen der Legenden testete und aktiv die neuen Spielmechaniken mitweiterentwickelte und intuitiver gestaltete. Außerdem möchte ich mich für die Probespiele bei Danny, Elisa und Josh bedanken. Ohne Eure Mithilfe hätte ich die Legenden nie so weit entwickeln können, dass ich sie nun der Andor Community mit einem guten Gefühl zur Verfügung stellen kann.

Nicht zuletzt gilt mein Dank Michael Menzel für die Konzeption dieser grandiosen Spielmechaniken!



Das Spielmaterial und die Legenden

sind in vier Teile gegliedert:

- Zunächst folgen ab Seite 10 die **allgemeinen Unterlagen**, die für alle Legenden notwendig sind bzw. in allen gespielt werden kann. Beachtet insbesondere die **neue Checkliste 1-2!**
- Ab **Seite 18** folgt das Spielmaterial für **Legende 1**.
- Danach ab **Seite 30** kommt das Spielmaterial für **Legende 2**.
- Zuletzt ab **Seite 48** wird das Spielmaterial für **Legende 3** vorgestellt.

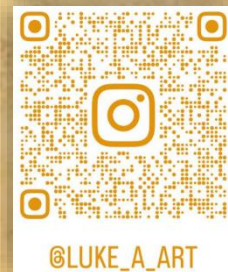


Der Autor



Lukas Koch, geboren 1991, hat diese Andor-Fan-Erweiterung konzipiert. Der promovierte Ingenieur arbeitet in der Forschung an der Verbesserung von Werkzeugmaschinen.

Kontaktiert mich
[instagram.com/luke_a_art](https://www.instagram.com/luke_a_art)



Lasst mir gerne
ein Feedback da!



Allgemeine Unterlagen

für alle Legenden



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Checkliste 1

Schatten des Grauen Gebirges



Führt diese Checkliste erst aus, wenn sie auf der jeweiligen Legendenkarte erwähnt wird.

- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der dazugehörigen Heldenfigur und erhält in der Farbe des Helden 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der Holzstein kommt auf 1 Stärkepunkt, die zweite Holzscheibe auf 7 Willenspunkte.
- Legt alle Kreaturen aus Andor I und jene aus Schattens des Grauen Gebirges bereit.
- Legt die roten und die großen schwarzen Würfel bereit.
- Nutzt für diese Legende die **neue Kreaturentafel** aus Schatten des Grauen Gebirges. Diese erleichtert euch das Spiel mit den neuen Gegnern. Außerdem ist das wichtige **neue Feld 80** mit dem Erzähler dort zu finden:
 - In **Legende 1** wandert der Erzähler nach jeder Kreatur.
 - In **Legende 2** nach jeder 2. Kreatur.
 - In **Legende 3** erst nach jeder 3. Kreatur.

Markiert das alte Feld 80 auf dem Andor-Spielplan mit einem X, insofern es nicht überdeckt wurde.

- Legt neben die neue Kreaturentafel den roten Holzstein für die Stärkepunkte und die rote Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen.

Lest nun auf Checkliste 2 weiter.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Checkliste 2

Schatten des Grauen Gebirges



- Nutzt das **neue Sonnenaufgangsfeld** aus Schatten des Grauen Gebirges. Legt es über das alte. Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben darauf.
- Mischt die goldenen Ereigniskarten und legt sie oberhalb des neuen Sonnenaufgangsfeldes bereit.
- Mischt die 15 Nebelplättchen und legt sie (verdeckt) wie folgt auf den Spielplan:
 - In **Legende 1** auf die Felder mit den Kreisen.
 - In **Legende 2** nehmt ihr die 2, die Willenspunkte geben, aus dem Spiel. Verteilt die übrigen 13 im Süden auf die Felder 22-31 sowie 33, 34 u. 35.
 - In **Legende 3** auf den wachsam Wald (Felder 47-63 mit Ausnahme von Feld 57 und 61).
- Legt die 4 Brunnenplättchen mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Verteilt alle Gegenstände auf der Ausrüstungstafel.
- Stellt den Erzähler auf das Feld A der Legendenleiste.
- Falls ihr mit dem Zwerg spielt, nutzt dessen neue Sonderfähigkeit und legt sie auf seine Heldentafel.
- Legt die zusätzlichen **Gegenstände** aus Schatten des Grauen Gebirges bereit.

Lest nun auf der Legendenkarte weiter.



KAIDEN

Kreaturenbändiger vom Skralberg

Rang 21

Sonderfähigkeit: Kaiden kann eine Kreatur **bändigen**, indem er sie im Kampf besiegt (auch bei gemeinsamen Kämpfen). Wieviele **Willenspunkte** er bei Kampfbeginn zum Bändigen welcher Kreatur **mindestens** benötigt, ist unten dargestellt. Für gezähmte Kreaturen erhältet ihr **keine Belohnung**. Der Fuß der Kreatur kommt auf **Feld 80**. Die Kreatur selbst kommt mit einem Fuß in Kaidens Farbe zurück aufs Feld. Sie wird mit Kaiden **mitbewegt** und unterstützt ihn im Kampf. Wenn ihr eine Kreatur zähmt, bringt die Tafel "Kaidens Kreatur" ins Spiel und lest dort weiter.

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

+



addiere die **Kreaturenstärke** von der Tafel "Kaidens Kreatur"

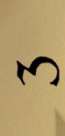
Willenspunkte und damit zähmbare Kreaturen



1



2



3



4



5



6

7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



Kaidens Würfel werden mit denen seiner Kreatur gewürfelt.



KAIDENS KREATUR

Die Kreatur kann einen Gegenstand tragen.

Stirb die Kreatur, fällt er auf ihr Feld.

Teilt die Stärke der Kreatur **durch 2** und tragt sie mit einem Holzstein ein (max. 6). Nur beim Wärdrak und Sumpftroll erhaltet ihr nur 3 Stärkepunkte. Tragt unten die **Willenspunkte** der Kreatur von der **Kreaturen-tafel** mit einer Holzscheibe ein. Erhaltet ihr Willenspunkte, bekommt sie entweder die Kreatur **oder** Kaiden. Die Kreatur verliert die gleichen Willenspunkte wie Kaiden und kommt bei 0 aus dem Spiel. **Addiert** im **Kampf** die **Kreaturenstärke** zu **Kaidens Stärke**. **Würfelt Kaidens Würfel mit den Würfeln der Kreatur (der höchste aller Würfel zählt)**. Bändigt ihr eine weitere Kreatur, kommt die zuvor Gezähmte aus dem Spiel.

1

2

3

4

5

6

Kreaturen-Würfel

nur

nur

nur

Meereskreaturen-Würfel

nur

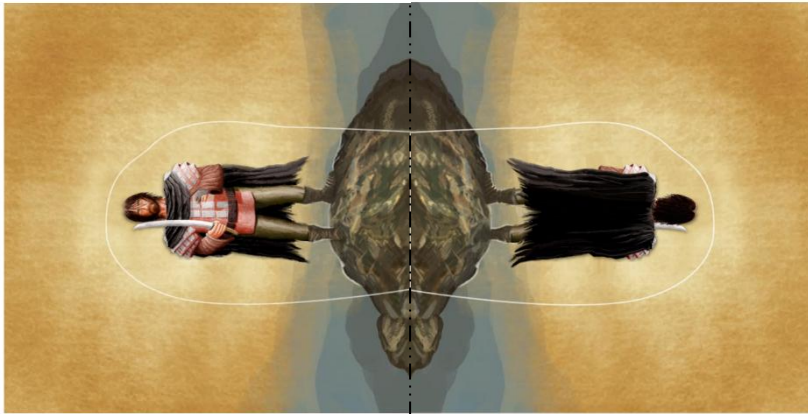
nur

nur

Willenspunkte der Kreatur

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | | | | |

Falten



Falten



SCHIMMERNDER WARDRAK

Der Wardrak kann einen Gegenstand tragen.



Der Gegenstand fällt auf sein Feld, wenn er stirbt.

Entwicklungsstufen

Verliert der Wardrak Willenspunkte, geht die **Entwicklungsstufe** bzw. die jeweilige Grundstärke **nicht** verloren. **Würfel** verliert er entsprechend der Anzeige.

1. Junger Wardrak
von 0-9 Willenspunkten



Die **Grundstärke** des Wardraks steigt mit den Willenspunkten



2. Wardrak
10-19 Willenspunkte



3. Leitwardrak
20-24 Willenspunkte



Der Wardrak startet mit **1 Stärkepunkt** (mit Holzstein eintragen). Er beginnt mit **2 Willenspunkten** (mit Holzscheibe eintragen) und **1 Würfel**. Erhältet ihr Willenspunkte, bekommt sie entweder der Wardrak **oder** Kaiden. Er verliert die gleichen Willenspunkte wie Kaiden und kommt bei 0 aus dem Spiel. **Addiert** im Kampf die **Kreaturenstärke** zu **Kaidens Stärke**. **Würfelt Kaidens Würfel mit den Würfeln des Wardraks (der höchste Wert aller Würfel zählt)**. Bändigt ihr eine weitere Kreatur, kommt die zuvor Gezähmte aus dem Spiel.

Sonderfähigkeit: Der Wardrak **wächst** durch **Willenspunkte** (s. unten). Ab **5** erhält der **junge Wardrak** einen weiteren roten Würfel. Ab **10** wird er zu einem erwachsenen **Wardrak**, seine Grundstärke steigt auf **3** und er würfelt mit einem großen schwarzen Würfel. Ab **15** kommt ein zweiter schwarzer Würfel hinzu. Ab **20** erreicht er mit **5** Grundstärke und drei großen schwarzen Würfeln als **Leitwardrak** sein volles Potential.

Würfel



Willenspunkte



1

2

3

4



5

6

7

8

9



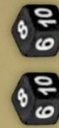
10

11

12

13

14



15

16

17

18

19



20

21

22

23

24

ab hier beginnt das Spielmaterial für

Legende

1



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks

A1

Diese Legende besteht aus 15 Karten:
A1, A2, C, F, N, „Leitwardrak“, „Prinz Thorald in Not“, „Der alte Grimbard 1“, „Der alte Grimbard 2“, „Der alte Grimbard 3“, „Neue Hinweise“ und vier Karten „Glorond“

Diese Legende spielt auf dem Andor-Spielplan (Vorderseite). Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste 1-2 Schatten des Grauen Gebirges** durch.

- Legt die zusätzlichen **Kreaturen** und **Gegenstände** aus „Angriff der Wardraks“ bereit.
- Erwürfelt mit einem roten (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1er Stelle) die Position von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**.
- Legt zusätzlich **Prinz Thorald** bereit.
- Legt die **Legendenkarten** „Leitwardrak“, „Prinz Thorald in Not“, „Der alte Grimbard 1“, „Der alte Grimbard 2“, „Der alte Grimbard 3“, „Neue Hinweise“ und die vier Karten „Glorond“ bereit.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben C, F und N.
- Legt die **Kreaturenplättchen** bereit. Nehmt alle Kreaturenplättchen, auf denen ein **Wardrak** auftaucht, aus dem Spiel (2 Stück). Entfernt Kreaturenplättchen, bei denen eine Kreatur auf einem **Feld** zwischen **40-50** auftaucht (3 Stück). Nehmt zusätzlich alle Kreaturenplättchen aus dem Spiel, bei denen sich eine Kreatur entlang des Pfeils bewegt (3 Stück). Entfernt zuletzt die Kreaturenplättchen mit einem „Troll auf Feld 22“ und „Troll auf Feld 36“ (2 Stück). Mischt nun die übrigen 5 Kreaturenplättchen verdeckt. Legt jeweils ein Kreaturenplättchen auf B, C, D, F, und H. Sie werden aufgedeckt, wenn der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks

A2

- Legt jeweils ein **Bauernplättchen** auf **Feld 24, 28** und **40 (2 Frauen, 1 Mann)**.
- Stellt einen **Gor** auf **Feld 21**. Zusätzlich kommt ein **Skral** auf **Feld 20**. Stellt weiterhin einen **Wardrak** auf **Feld 67** und einen weiteren **Wardrak** auf **Feld 68**.

Prinz Thorald war von einer langen Reise aus dem Grauen Gebirge zurückgekehrt. Der Prinz schrie um Hilfe, denn ein Leitwardrak war auf seiner Fährte.

Stellt jetzt **Prinz Thorald** auf **Feld 45**. Stellt zusätzlich einen **Leitwardrak** auf **Feld 45**. Markiert das Feld mit einem **Sternchen**.

Aufgabe:

Rettet Prinz Thorald vor dem Leitwardrak. Erreicht **Feld 45**, solange der **Erzähler auf A** steht. Zum Retten reicht ein einzelner, gut ausgestatteter Held.

Betretet ihr das markierte **Feld 45**, wird die **Karte „Leitwardrak“** vorgelesen.

Der Held mit dem höchsten Rang startet auf **Feld 38**. Alle anderen Helden würfeln mit einem Heldenwürfel, addieren 30 zu dem Wert und stellen ihre Figuren auf das entsprechende Feld (dadurch werden **keine** Nebelplättchen aktiviert). Der Held auf **Feld 38** beginnt.

- Die Gruppe erhält **4 Stärkepunkte, 4 Gold** und **2 Schilde**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks

C

Mit letzter Kraft durchschritt Prinz Thorald das Burgtor und verlor das Bewusstsein. Der Held verhinderte, dass er von seinem Pferd fiel. Aus seinem Gepäck kullerte dabei jedoch ein rundes, steinhartes Artefakt.

Prinz Thorald kommt aus dem Spiel. Legt das **Artefakt** auf die Rietburg. Es **bleibt** vorerst dort.

Lange werden wir die Wardraks nicht aufhalten können. Der Bauer Grimbard, so wurde in der Rietburg gemunkelt, kennt sich mit Wardraks aus. In den alten Tagen war er im Grauen Gebirge ein berühmter Söldner ...

Erwürfelt die Position von Grimbard mit einem Heldenwürfel. Addiert 50 dazu und legt **das letzte Bauernplättchen** auf das entsprechende Feld. Markiert das Feld mit einem **Sternchen**. **Ereigniskarten** haben keine Auswirkung auf den alten Grimbard.

Aufgabe:

Sucht Grimbard auf, bevor der Erzähler den Buchstaben **F** erreicht. Betretet ihr das Feld, wird die **Karte „Der alte Grimbard 1“** vorgelesen.

Mit Grimbards Rat könnte der Kampf gegen den gewaltigen Leitwardrak einfacher werden.

Aufgabe:

Besiegt den **Leitwardrak**, bevor er die Burg erreicht, sonst ist die Legende sofort verloren.

Lest dann die **Karte „Neue Hinweise“** vor.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks

F

Der Angriff kam nun zu seinem Höhepunkt. Glorond, der älteste und mächtigste der Horde, kam selbst aus dem Gebirge hinab. Er ist der Rudelführer der Wardraks.

Stellt **Glorond** auf Feld 70, zusätzlich **jeweils einen Wardrak** auf Feld 60, Feld 63 und Feld 68 (insgesamt 3 Wardraks).

Legendenziel:

Stopp den **Angriff der Wardraks** indem ihr **Glorond**, den Anführer der Horde, **besiegt**. Falls Glorond die Rietburg erreicht, ist die Legende sofort verloren. Wenn Glorond besiegt ist, stellt den Erzähler sofort auf N.

Glorond hat folgende Stärkepunkte:

Einfacher spielen:

2 Helden = 25, bei 3 Helden = 44, bei 4 Helden = 52.

Schwerer spielen:

2 Helden = 32, bei 3 Helden = 52, bei 4 Helden = 60.

Glorond würfelt mit **4 schwarzen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Glorond läuft wie die Wardraks **zwei Schritte entlang der Pfeile**. Zieht zuerst die Wardraks, dann den Leitwardrak und danach Glorond.

Mischt die vier **Karten „Glorond“** und legt sie **verdeckt** auf einen Stapel. Deckt die oberste der Karten nach einer Kampfrunde auf. Lest dann das entsprechende Resultat der Kampfrunde vor. Ihr verliert im Kampf gegen Glorond **keine Willenspunkte**, es sei denn, es wird auf der jeweiligen Karte erwähnt. Glorond ist besiegt, wenn alle **Karten „Glorond“** aus dem Spiel sind.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn Glorond besiegt und der Angriff der Wardraks vorerst gestoppt wurde.

Obwohl Glorond bezwungen wurde, kamen in den folgenden Tagen immer noch Wardraks vom Gebirge hinab. Weitere Kreaturen regten sich ebenso. Etwas schien sie anzutreiben.

König Brandur verlangte daraufhin eine Zusammenkunft auf der Rietburg. Der König forderte dabei die Anwesenheit von Kaiden dem Kreaturenbändiger, dem er eine Schlüsselrolle in der derzeitigen Situation nachsagte.

Autor: Lukas Koch
[instagram.com/luke_a_art](https://www.instagram.com/luke_a_art)

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn Glorond nicht besiegt oder die Rietburg überrannt wurde.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks



Leitwardrak

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held **Feld 45** betritt.

„Er verfolgt mich! Lenkt ihn ab!“ Prinz Thorald war verwundet und wurde von dem Leitwardrak in die Ecke gedrängt. Sein Ross war verwundet und lag am Boden. Der Leitwardrak beschnüffelte das Pferd, er schien nach etwas zu suchen.

Prinz Thorald bat euch darum den Leitwardrak abzulenken, damit er seinen Roteisenspeer unter seinem verwundeten Pferd hervorholen kann.

Aufgabe:
 Verschafft Prinz Thorald Zeit, indem ihr versucht, eine Kampfrunde gegen den **Leitwardrak** zu überstehen. Der Leitwardrak hat folgende **Stärkepunkte**:

2 Helden = 17, bei 3 Helden = 27, bei 4 Helden = 33 und 14 Willenspunkte.

Ein Leitwardrak würfelt mit **3 schwarzen Würfeln** solange er 14 oder mehr Willenspunkte hat (s. neue Kreaturentafel). Er wird, wie eine gewöhnliche Kreatur behandelt: Fallen seine Willenspunkte auf 13, hat er nur noch 2 schwarze Würfel und ab 6 Willenspunkten hat er nur noch einen. Besiegt ihr einen Leitwardrak erhaltet ihr **8 Gold** bzw. **8 Willenspunkte** als Belohnung und der Leitwardrak kommt auf Feld 80.

Der Leitwardrak **bewegt** sich wie die Wardraks **zwei Schritte** entlang des Pfeils. Er wird immer **nach** den Wardraks gezogen (s. neues Sonnenaufgangsfeld).

Deckt nach der Kampfrunde die **Karte „Prinz Thorald in Not“** auf.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks



Prinz Thorald in Not

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein
Held eine **Kampfrunde** gegen den
Leitwardrak übersteht.

Nachdem ihr den Wardrak abgelenkt habt, gelang es Prinz Thorald seinen Roteisenspeer zu bergen. Er nutzte das Überraschungsmoment und verwundete den Leitwardrak. Dieser stieß einen entsetzlichen Schrei aus und flüchtete Richtung Gebirge ...

Stellt den **Leitwardrak** zurück auf **Feld 70**.

„Wir wurden im Gebirge von Glorond angegriffen. Noch nie hatte ich solch einen gewaltigen Wardrak gesehen. Er hat mein gesamtes Gefolge innerhalb weniger Minuten aufgerieben. Nichts konnte ihn stoppen. Ich bin der letzte Überlebende, aber die Wardraks werden nicht von mir ablassen ...“

Der Prinz war so schwer verwundet, dass er keine zwei Tage mehr unter freiem Himmel überstehen würde.

Aufgabe:

Eskortiert Prinz Thorald zur Burg:

- Die Wardraks dürfen sein Feld **nicht erreichen**, sonst ist die Legende verloren.
- Betretet die Rietburg bevor der Erzähler den **Buchstaben C** erreicht. Markiert die Burg mit einem **Sternchen**.

Prinz Thorald kann von einem Helden **mitbewegt** werden. Der verwundete Prinz kann euch im Kampf **nicht unterstützen**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks



Der alte Grimbard 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr
das Feld mit dem Bauernplättchen des
alten Grimbards betretet.

Der alte Grimbard begrüßte die Helden mit donnerndem Gelächter.

„Ihr habt es mit einem Leitwardrak zu tun? Ohne gute Vorbereitung habt ihr keine Chance gegen eine solch mächtige Kreatur!“

Gimbard war außerdem der Überzeugung, dass **Leitwardraks** nur aus dem Gebirge hinabsteigen, wenn das **Wardraknest** in Gefahr ist.

„Ihr macht aber einen netten Eindruck. Ich bin im Kampf mit Wardraks erfahren, aber inzwischen zu alt, um selbst zu kämpfen. Bringt mich zu meinem alten Unterschlupf und ich werde euch Jünglingen zeigen, wie man gegen Wardraks kämpft.“

Aufgabe:

Eskortiert Grimbard schnellstmöglich zu seinem alten Unterschlupf (**Feld 22**).

Dort angekommen, lest auf der **Karte „Der alte Grimbard 2“** weiter.

Hinweis: Mit dem kampferfahrenen Grimbard könnt auch Felder mit Kreaturen überschreiten.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks



Neue Hinweise

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der
erste Leitwardrak besiegt wurde.

Aus der Rietburg kam ein Bote und überbrachte den Helden Kunde von König Brandur: Das Artefakt scheint die Wardraks anzulocken. Der alte Grimbard sollte wissen, was es damit auf sich hat.

Zeitgleich wurde aus dem südlichen Wald berichtet, dass Grimbard von einem wutentbrannten, zweiten Leitwardrak überfallen wurde. Er könne sich nicht mehr lange in seinem Unterschlupf verschanzen.

Stellt einen Leitwardrak auf **Feld 22**.

Ihr könnt das Artefakt jetzt **aufnehmen**. Bringt es zu Grimbard.

Aufgabe:

Rettet den alten Grimbard, indem ihr den **zweiten Leitwardrak besiegt**. Zeigt danach Grimbard das **Artefakt**, um weitere Hinweise zu erhalten. Der **wutentbrannte Leitwardrak** hat folgende **Stärkepunkte**:

2 Helden = 20, bei **3 Helden = 30**, bei **4 Helden = 36** und **14 Willenspunkte**.

Der **wutentbrannte Leitwardrak** bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Abgesehen davon ist der Kampf mit dem wutentbrannten Leitwardrak identisch mit dem ersten Leitwardrak (s. Karte „Leitwardrak“).

Wenn ihr den zweiten Leitwardrak besiegt habt und das Artefakt auf **Feld 22** liegt, deckt die **Karte „Der alte Grimbard 3“** auf.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks



Der alte Grimbard 2

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ihr
Gimbard zu seinem Unterschlupf auf
Feld 22 bringt.

Gimbard verschwand in einer Höhle ... er kam wieder hervor mit Ausrüstung, die in den alten Tagen speziell für den Kampf mit Wardraks entwickelt wurde.

„Stellt zunächst eine Falle, um den Wardrak zu schwächen ... ist der Wardrak in der Grube, empfehle ich euch den Roteisenspeer zum Überwältigen der Kreatur.“

Ihr erhaltet folgende Gegenstände:

- **1x Roteisenspeer** (gegen Wardraks, Leitwardraks und auch **Glorond**): Der Roteisenspeer verleiht dem Träger im Kampf gegen **Wardraks** dauerhaft **4 Stärkepunkte**.
- **1x Wardrakfalle** (gegen Wardraks, **Leitwardraks**):
 1. Kann auf **angrenzende Felder** gestellt werden. Markiert das Feld mit einem **Sternchen**.
 2. Stellen kostet **1 Stunde** auf der Tagesleiste. Die Falle bleibt im **Inventar** des Helden. **Würfelt** mit einem Heldenwürfel und legt ihn auf die Falle.
 3. **Bis zu 2 Wardraks**, die bei Sonnenaufgang das Feld betreten, fallen in eine Grube und **werden nicht weiterbewegt**. Legt sie auf dem Spielplan um. Entfernt danach das Sternchen vom Feld.
 4. Zieht von den **Willenspunkten** der Wardraks den Würfelwert der Falle ab (sie verlieren einen Würfel).
 5. Wardraks, die darin **besiegt** werden, kommen aus dem Spiel (**Erzähler** schreitet **nicht** voran). Ihr erhaltet **dennoch Belohnung**. Nicht besiegte Wardraks ziehen beim darauffolgenden Sonnenaufgang normal weiter.
 6. Die Falle kann nur **2x gestellt** werden (Vorder- und Rückseite) und kommt danach **aus dem Spiel**.

Denkt daran die **Karte „Neue Hinweise“** vorzulesen, falls ihr den Leitwardrak besiegt.




DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks



Der alte Grimbard 3

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der **zweite Leitwardrak besiegt** wurde.

Der alte Grimbard kam aus dem Unterschlupf hervor, er wirkte aber nicht erschrocken, sondern vielmehr begeistert. „Hätte nicht gedacht, dass ich einen von denen nochmal sehe! Mehr davon, los!“

Stellt Grimbards Figur auf einen Heldenfuß. Er kann mit einem Helden **mitbewegt** werden und unterstützt die Gruppe im Kampf mit **+5 Stärkepunkten**.

„Artefakt?! Dass ich nicht lache! Das Ding ist ein verdammtes Wardrakei! Die Wardraks suchen sicher danach! Deswegen kommen auch die größeren Wardraks vom Gebirge hinab.“

In diesem Moment zerbrach das Ei und ein schimmernder Schatten verschwand blitzschnell im Unterholz. Der Grund für den Angriff war gefunden, doch konnte der Angriff nun nicht mehr abgewendet werden. „Wenn Wardraks im Rudel angreifen, dann müsst ihr den Rudelführer überwältigen. Schafft ihr das, löst sich der Angriff auf!“

Nehmt das **Artefakt** aus dem Spiel.

Prinz Thorald war den Helden heimlich gefolgt. Nachdem er die Worte des alten Grimbards hörte, kam er hervor. „Ich wusste nicht, was das Artefakt wirklich war ... jetzt ergibt alles Sinn. Ich danke Euch. Ich kann selbst noch nicht kämpfen. Doch ich kann Euch meinen Roteisenspeer überlassen.“

Ihr erhaltet jetzt von Prinz Thorald einen **zweiten Roteisenspeer**.




DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks




Glorond

Diese Karte wird nach einer Kampfrunde mit Glorond aufgedeckt.

Kampfunde gewonnen!
Wenn Glorond unterliegt, kommt diese Karte aus dem Spiel.

Gleichstand
Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde verloren!
Wenn Glorond die Kampfunde gewinnt, verliert die Gruppe dauerhaft **1 Stärkepunkt**.
Danach kommt die Karte unter den Stapel.






DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1


Angriff der Wardraks




Glorond

Diese Karte wird nach einer Kampfunde mit Glorond aufgedeckt.

Kampfunde gewonnen ... aber Glorond zeigte nun seine Kampferfahrung ...
Dreht die Würfel von Gloronds Wurf mit den Werten **6** und **8** auf den Kopf! Aus **6** wird eine **10** bzw. aus **8** eine **12**.




Speerwurf: Ihr **könnt** auf Gloronds Reaktionen die **Roteisenspeere werfen**. Pro Speer erhaltet ihr zusätzlich + 10 Stärkepunkte (insgesamt 4 + 10 = **14 Stärke**). Geworfene Roteisenspeere kommen aber **aus dem Spiel!**



Wenn Glorond euch nun überlegen ist, verliert die Gruppe insgesamt **5 Willenspunkte** und die Karte kommt unter den Stapel. Nur wenn ihr ihm noch immer überlegen seid, **kommt diese Karte aus dem Spiel**.

Gleichstand
Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde verloren!
Wenn Glorond die Kampfunde gewinnt, verliert die Gruppe insgesamt **7 Willenspunkte**.
Danach kommt die Karte unter den Stapel.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks



Glorond

Diese Karte wird nach einer Kampfrunde mit Glorond aufgedeckt.

Kampfrunde gewonnen ... aber Glorond zeigte nun seine Standhaftigkeit ...

Alle Würfel Gloronds, **außer** jene mit dem Wert 10, werden erneut gewürfelt.



Speerwurf: Ihr **könnt** auf Gloronds Reaktionen die **Roteisenspeere werfen**. Pro Speer erhaltet ihr zusätzlich + 10 Stärkepunkte (insgesamt 4 + 10 = **14 Stärke**). Geworfene Roteisenspeere kommen aber **aus dem Spiel!**



Wenn Glorond euch nun überlegen ist, verliert jeder Held **2 Willenspunkte** und die Karte kommt unter den Stapel. Nur wenn ihr ihm noch immer überlegen seid, **kommt diese Karte aus dem Spiel.**

Gleichstand

Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfrunde verloren!

Wenn Glorond die Kampfrunde gewinnt, verliert jeder Held **3 Willenspunkte**.

Danach kommt die Karte unter den Stapel.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

1

Angriff der Wardraks



Glorond

Diese Karte wird nach einer Kampfrunde mit Glorond aufgedeckt.

Kampfrunde gewonnen ... aber Glorond zeigte nun seine Standhaftigkeit ...

Alle Würfel Gloronds, die **nicht Teil des höchsten Würfelwerts/Pasches** sind, werden erneut gewürfelt.



Speerwurf: Ihr **könnt** auf Gloronds Reaktionen die **Roteisenspeere werfen**. Pro Speer erhaltet ihr zusätzlich + 10 Stärkepunkte (insgesamt 4 + 10 = **14 Stärke**). Geworfene Roteisenspeere kommen aber **aus dem Spiel!**



Wenn Glorond euch nun überlegen ist, verliert jeder Held **2 Willenspunkte** und die Karte kommt unter den Stapel. Nur wenn ihr ihm noch immer überlegen seid, **kommt diese Karte aus dem Spiel.**

Gleichstand

Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfrunde verloren!

Wenn Glorond die Kampfrunde gewinnt, verliert jeder Held der Gruppe **3 Willenspunkte**.

Danach kommt die Karte unter den Stapel.



(1) Falten



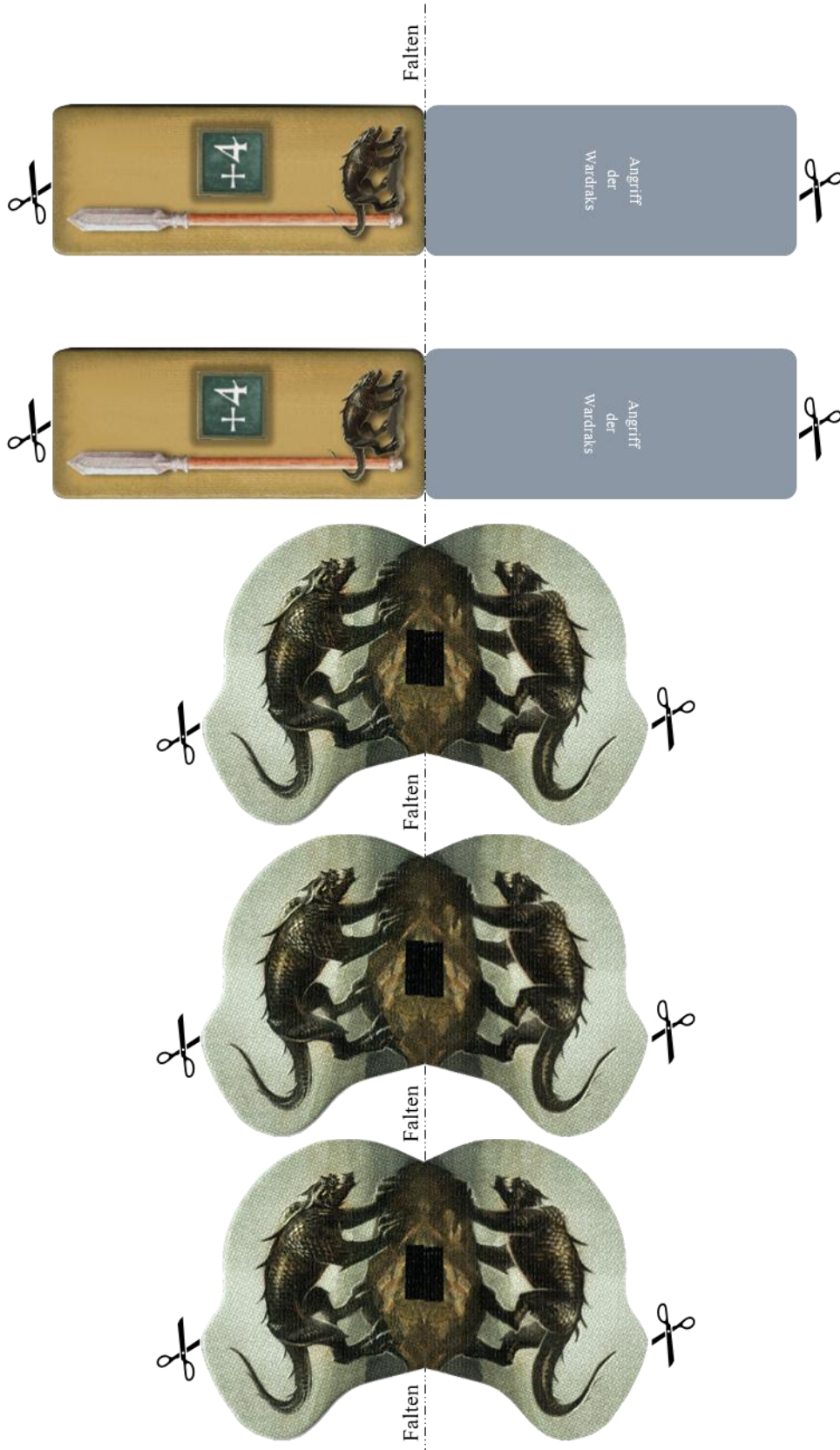
(2) Kleben



(3) Trocknen



(4) Ausschneiden



(1) Falten



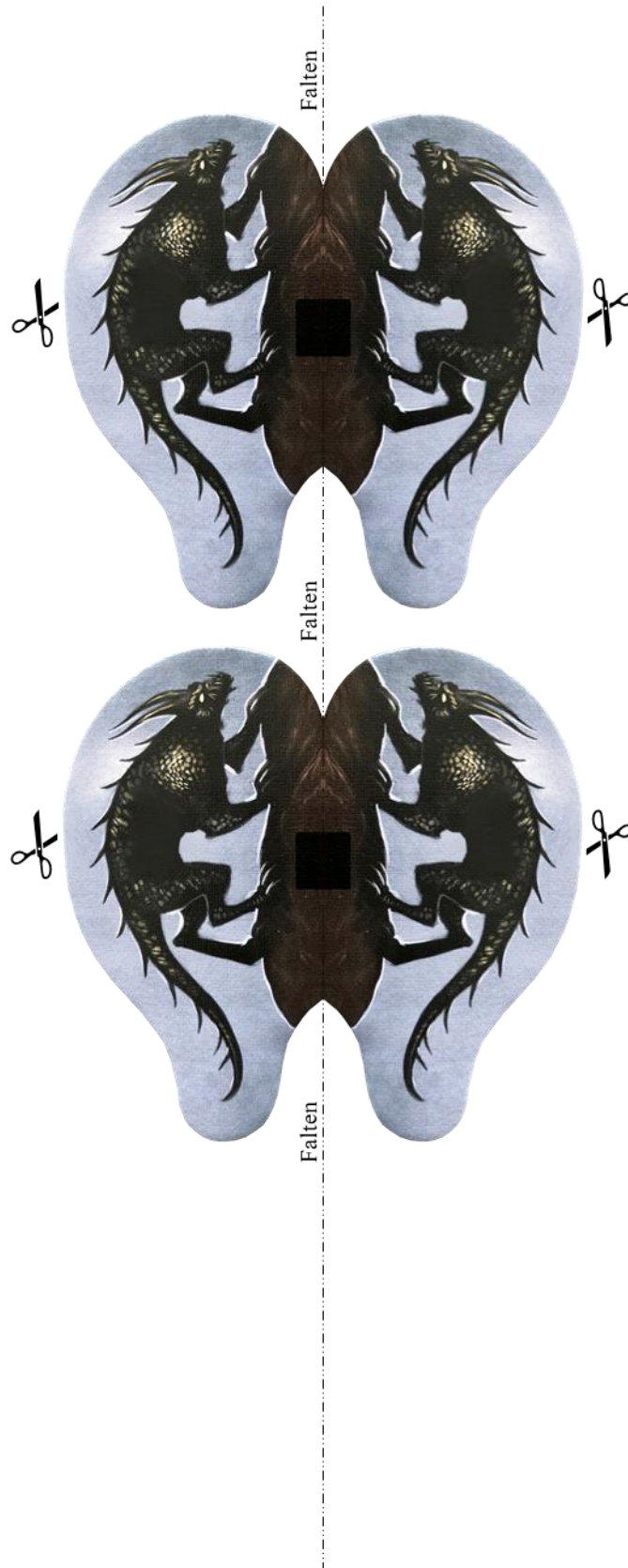
(2) Kleben



(3) Trocknen



(4) Ausschneiden



(1) Falten



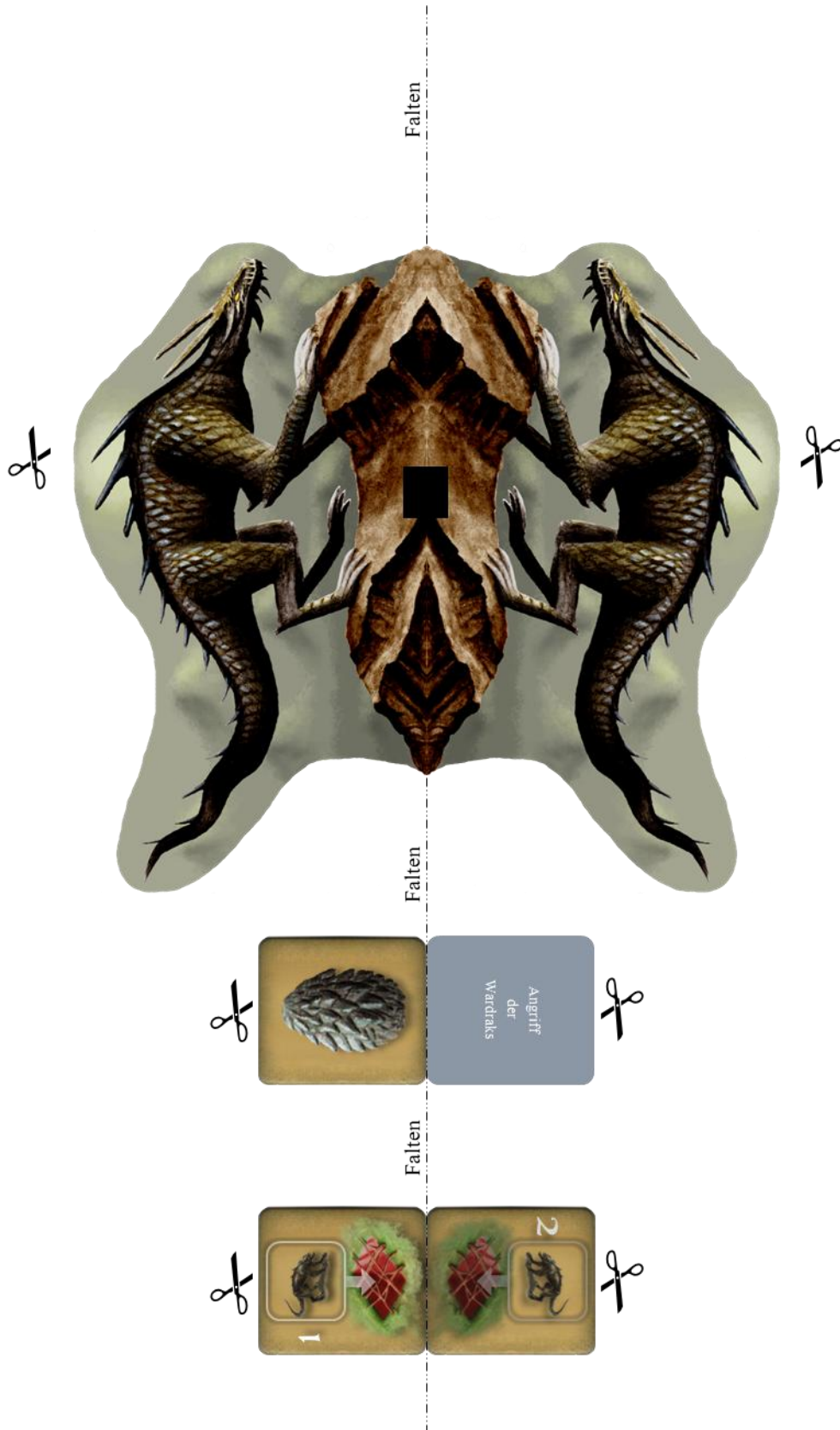
(2) Kleben



(3) Trocknen



(4) Ausschneiden



ab hier beginnt das Spielmaterial für

Legende

2



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge

A1

Diese Legende besteht aus **22** Karten:
 A1, A2, A3, C1, C2, E, H, N, „Junger Wardrak“,
 „Merrick der Kartograph“, „Kartographierung des
 Grauen Gebirges“, „Zwergische Handfertigkeiten 1“,
 „Zwergische Handfertigkeiten 2“, „Wagnis im
 Gebirge 1“, „Wagnis im Gebirge 2“, 5x „Höhlen-
 bewohner des Grauen Gebirges“, „Arpachenkönigin“
 und „Dunkelweberin“

Diese Legende spielt auf dem Andor-Spielplan (Vorderseite). Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste 1-2 Schatten des Grauen Gebirges** durch.

- Erwürfelt mit einem roten (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1er Stelle) die Position von **5 der 6 Runensteine**.
- Legt die **Geröllplättchen** bereit.
- Legt die **Legendenkarten** „Junger Wardrak“, „Merrick der Kartograph“, „Kartographierung des Grauen Gebirges“, „Zwergische Handfertigkeiten 1“, „Zwergische Handfertigkeiten 2“, „Wagnis im Gebirge 1“, „Wagnis im Gebirge 2“, 5x „Höhlenbewohner des Grauen Gebirges“, „Arpachenkönigin“ und „Dunkelweberin“ bereit.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben C, E, H und N.
- Erwürfelt die Position von **2 Gors** mit einem Kreaturenwürfel:
 - Addiert beim 1. Gor **20** dazu und stellt ihn auf das entsprechende Feld.
 - Fügt beim 2. Gor **30** zum Würfelwert dazu.
- Stellt einen weiteren **Gor** auf **Feld 17**.
- Stellt jeweils einen **Skral** auf **Feld 52** und **Feld 55**.
- Ein **Troll** kommt auf **Feld 38**.
- Stellt zuletzt einen **Wardrak** auf **Feld 67**.
- Legt **3 Bauernplättchen** auf die **Felder 40, 64** und **72**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge

A2

- Denkt daran, dass ihr in dieser **Legende 2 Gegner besiegen** könnt, ehe der **Erzähler wandert** (s. neue Kreaturentafel mit dem neuen **Feld 80**).
- Legt die **Tafel „Schimmernder Wardrak“** und den neuen Spielplan für das **Nördliche Graue Gebirge** bereit. **Beides kommt erst später ins Spiel**.
- Es wird empfohlen, diese Legende mit dem neuen **Helden Kaiden dem Kreaturenbändiger** zu spielen. Es geht aber auch ohne!

Nach dem **Angriff der Wardraks** fanden sich die Andori in einer misslichen Lage. König Brandur verlangte eine Zusammenkunft auf der Rietburg.

Das Rietland brannte. König Brandur gab zu bedenken, dass es weiteren Angriffen der Wardraks nicht mehr lange standhalten könnte. Obgleich das Oberhaupt der Wardraks besiegt wurde, stiegen immer noch Wardraks vom Grauen Gebirge in das Rietland hinab. Dieser Umstand deckte sich nicht mit den Erfahrungen des alten Grimbarbs.

Der Grund des Angriffs war das entwendete Wardrakei. Als dieser Missstand während des Angriffs erkannt wurde, schlüpfte der junge Wardrak und verschwand im Unterholz des Südlichen Waldes. Würde man die Kreatur finden und ins Wardraknest zurückbringen, könnte dem Angriff womöglich doch noch ein Ende gesetzt werden.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge

A 3

Legendenziel:

Bringt den **jungen Wardrak** zurück zum **Wardraknest** (Feld 100), ehe der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht. Stellt den **Erzähler** auf **N**, wenn er dort ankommt.

Hinweis: Die Position von Feld 100 ist noch nicht bekannt.

Findet den jungen Wardrak so schnell wie möglich! Dieser hatte sich offenbar im Nebel südlich der Rietburg versteckt. Geht dem Hinweis nach, dass Reka die Kreatur zu sich gelockt hatte.

Aufgabe:

Findet **Reka** im Nebel und betretet ihr Feld, ehe der Erzähler den Buchstaben **C** erreicht. Um den Wardrak nicht zu verschrecken, darf **nur ein einzelner Held** Rekas Feld betreten. Sucht vorzugsweise mit **Kaiden** nach Reka.

Wenn ihr Rekas Feld betretet, wird die **Karte „Junger Wardrak“** vorgelesen.

Alle Helden **starten** nach der Zusammenkunft direkt auf der Rietburg (**Feld 0**).

- Die Gruppe erhält **1 Stärkepunkt** und **1 Schild**.
- Der Held mit dem **höchsten Rang** beginnt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge

C 1

Insbesondere der westliche Teil des Rietlandes nahm großen Schaden durch den Angriff der Wardraks. Würden weitere Kreaturen die Brücken ins westliche Rietland überschreiten, käme es schon sehr bald zu Ernteausfällen, die die Rietburg direkt betreffen würden.



das westliche Rietland

Alle Kreaturen, die im **westlichen Rietland** stehen, wenn der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht, werden sofort auf die goldenen Schilde gesetzt. Gleiches gilt für Kreaturen, die danach die Brücken überqueren und **Feld 16** bzw. **Feld 38** betreten.

Der junge Wardrak konnte von den Andori gefunden werden, was Hoffnung in ihren Herzen sähte. Doch was nun? Der Wardrak muss zurück zu seinem Nest gebracht werden. Der Aufstieg ins Graue Gebirge war mit vielen Gefahren verbunden, doch viel problematischer war, dass die genaue Position des Nests den Andori nicht bekannt war.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge

C₂

Die genaue Lage des Wardraknests muss bestimmt werden. Sucht nach einem Kartographen. Merrik, ein Kartograph vom Baum der Lieder, war gerade bei den Zwergen in Cavern zu Besuch.

Aufgabe:

Sucht Merrik in Cavern (**Feld 71**) auf, ehe der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

Markiert Feld 71 mit einem **Sternchen**. Wenn ihr Feld 71 betretet, lest die **Karte „Merrik der Kartograph“** vor.

Die Kreaturen im Umkreis witterten die Schwäche der Andori.

Stellt einen **Troll** auf **Feld 59** und einen **Skral** auf **Feld 61**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge

E

Weitere Kreaturen verließen das Graue Gebirge fluchtartig. Ein geflügelter Unhold schien sie aufgescheucht zu haben. Auch diese Kreaturen machten das Rietland zu ihrem Ziel, da sie leichte Beute witterten.

- Ein **Troll** kommt auf **Feld 60**.
- Ein **Skral** wird auf **Feld 28** gestellt.
- Stellt zuletzt einen **Gor** auf **Feld 55**.

Versucht das westliche Rietland zu verteidigen. Aber behaltet eure **Aufgabe** und das **Legendenziel** im Auge!

Hinweis: Falls ihr mit Kaiden spielt, vergesst nicht den Holzstein des schimmernden Wardraks zu versetzen, wenn er mehr als 10 bzw. 20 Willenspunkte erhält. Tauscht außerdem seine Figur auf dem Feld entsprechend zum Wardrak bzw. Leitwardrak!



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge

H

Alle Kreaturen innerhalb des westlichen Rietlandes werden nun auf die goldenen Schilde versetzt.



das westliche Rietland

Das gilt auch für alle Kreaturen, die von nun an bei Sonnenaufgang die Brücken überqueren und **Feld 16** bzw. **Feld 38** betreten.

Jetzt müssen die äußeren Grenzen verteidigt werden!

Los!



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ihr mit dem jungen Wardrak das Wardraknest erreicht habt.

Nun wurde ersichtlich, weshalb immer noch Wardraks in das Rietland stürmten. Das Wardraknest wurde angegriffen. Die Abwesenheit des Rudelführers Glorond machte das Nest verwundbar. Jrain, der König der Fluggors, war gekommen. Die im Nest verbliebenen Wardraks flüchteten vor den schwarzen Schwingen des riesenhaften Fluggors. Der schimmernde Wardrak, nun wieder seinen Instinkten folgend, stellte dem Rudel nach und verließ die Helden.

Das Wardraknest war ein idealer Ausgangspunkt für Angriffe der Fluggors auf das Rietland.

Die Helden unterbunden durch ihr Kommen zumindest vorerst einen Angriff der Fluggors, doch wie sollte der gewaltige Jrain gestoppt werden?

Autor: Lukas Koch

[instagram.com/luke_a_art](https://www.instagram.com/luke_a_art)

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn die Helden das Wardraknest nicht erreicht haben. Eine Horde Fluggors, angeführt von einer Kreatur mit gewaltigen Schwingen, griff das Rietland überraschend an und hinterließ nur Schutt und Asche.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Junger Wardrak

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held das Feld von Hexe Reka betritt.

Reka erkannte frühzeitig den Wert des jungen Wardraks. Dieser im Licht schimmernde Wardrak könnte größer und stärker werden als ein gewöhnlicher Wardrak.

Stellt den jungen Wardrak zu Reka auf einen roten Fuß. Steht bereits eine Kreatur auf dem Feld, wird sie entlang der Pfeile versetzt.

Der **junge Wardrak** hat **2 Willenspunkte** und **2 Stärkepunkte**. Er würfelt mit **1 roten Kreaturenwürfel**. Die Hexe Reka unterstützt den Helden mit **+4 Stärkepunkten**. Der weitere Verlauf dieser Legende ist davon abhängig, welcher Held gegen den jungen Wardrak kämpft.

Aufgabe (Kaiden):

Bändigt den jungen Wardrak (s. Kaidens Heldentafel).

Wenn ihr das geschafft habt, bringt anstatt der Tafel „Kaidens Kreatur“ die **Tafel „Schimmernder Wardrak“** ins Spiel und lest dort weiter. →

Hinweis: Vergesst nicht den Fuß der Kreatur nach dem Bändigen auf Feld 80 zu stellen. Fallen die Willenspunkte des Wardraks auf **0**, ist die Legende sofort verloren.

Aufgabe (jeder andere Held):

Besiegt den jungen Wardrak. Dafür erhaltet ihr **8 Gold**.

Der Fuß des jungen Wardraks kommt auf Feld 80, aber der Junge Wardrak kommt danach auf einen Heldenfuß und wird mit einem Helden **mitbewegt**.

Führt den jungen Wardrak mit euch. Bringt ihn zum **Wardraknest**, um den Angriff der Wardraks zu beenden.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Merrik der Kartograph

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ihr Cavern (Feld 71) zum ersten Mal betretet.

Der Kartograph Merrik erkannte an den Augen der Andori schnell den Ernst der Lage. Zügig überprüfte er das Kartenmaterial, welches er mit sich führte. Er wird damit schnellstmöglich eine geeignete Karte für euch anfertigen.

Ihr könnt mit Merriks Ergebnissen rechnen, sobald der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

Legt die **Karte „Kartographierung des Grauen Gebirges“** rechts neben die Legendenleiste.

Der **Pfeil** der Karte sollte auf den Buchstaben **H** zeigen. Lest die Karte vor, sobald der **Erzähler H** erreicht.

Merrik wollte den Helden aber auch jetzt schon helfen. Er übergab ihnen einen Edelstein, den er von den Zwergen als Bezahlung erhalten hatte.

Ihr erhaltet jetzt einem **Edelstein**. Der Edelstein hat den Wert **2**. Wie gewohnt, laufen Kreaturen bei Sonnenaufgang auf ein angrenzendes Feld mit Edelstein. Alternativ kann er beim Händler wie Gold verwendet werden.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Kartographierung des Grauen Gebirges

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den
Buchstaben H erreicht.

Lest erst die **Legendenkarte H** vor.

Merrick übergab den Helden eine detaillierte Karte für das nördliche Graue Gebirge.

Legt den neuen **Spielplan „Nördliches Graue Gebirge“** unten rechts auf die Andor-Karte. Achtet darauf, dass sie unten am Spielfeld und an der Bergkette (oben links) **bündig** abschließt.

- Das **Wardraknest** ist lokalisiert (Feld 100).
- Stellt einen **Wardrak** auf **Feld 100**.
- Das neue **Brunnenplättchen (Gebirge)** kommt auf **Feld 77**.
- Legt ein **Geröllplättchen** aufgedeckt auf **Feld 81**. Es kann durch die Aktion kämpfen, wie im Grundspiel, von einem angrenzenden Feld aus, entfernt werden.
- Erwürfelt die Position von **1 Heilkraut**. Addiert zum Wert eines Heldenwürfel **72** und legt es auf das entsprechende Feld.
- Das nördliche Graue Gebirge hat **2 Besonderheiten**:
 - Entfernt ihr das Geröllplättchen auf **Feld 81** (von Feld 78 oder 84), kann ein Held für **1 Stunde** auf der Tagesleiste durch den alten Mineneingang nach Cavern (**Feld 71**) reisen. Das geht auch **andersherum**.
 - **Hochgebirgsfelder** (blau, Feldzahl 90+) sind vorerst **nicht betretbar**.

Lest jetzt weiter auf der **Karte „Zwergische Handfertigkeiten 1“**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Zwergische Handfertigkeiten 1

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den
Buchstaben H erreicht.

Ein Zwerg aus Cavern trat vor die Heldengruppe.

„Ihr benötigt spezielle Eisäxte für den Aufstieg zum Wardraknest im Hochgebirge. Wir Beschichten diese mit Arpachengut, einem hochfesten, gut haftenden Werkstoff. Arpachengut entsteht beim Häutungsprozess dieser Höhlenbewohner.“

Arpachen sind Kreaturen, die nur zur Futtersuche aus ihren unterirdischen Bauwerken kommen.

„Wir wissen, dass sie den schwarzen Tölpling gerne fressen. Der Pilz ist eigentlich nur im Winter zu finden. Aber wir haben hier noch ein paar getrocknete Exemplare.“

Ihr erhaltet jetzt einen **Schwarzen Tölpling**.

„Geht mit dem Pilz Richtung Gebirge. Ein schwacher Wind bläst aus Nordwesten, damit zieht der Duft des Pilzes direkt zu einem Höhleneingang südlich des Verlassenen Turms.“

Aufgabe:

Bringt den **Schwarzen Tölpling** auf **Feld 65** und legt ihn dort nieder. Markiert **Feld 65** mit einem Sternchen.

Lest dann die **Karte „Wagnis im Gebirge 1“** vor.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Wagnis im Gebirge 1

Deckt diese Karte auf, wenn ihr mit dem Schwarzen Tölpling Feld 65 betretet.

Die Helden spürten plötzlich eine dunkle Präsenz in der Nähe des Verlassenen Turms. Sie merkten, dass ihr Kommen unerwünscht war. Sie wussten jedoch, dass es kein Zurück mehr gab. Der Junge Wardrak muss zurückgebracht werden. Sie legten den Schwarzen Tölpling auf einen Felsvorsprung. Der Wind blies dessen Geruch in Richtung der Höhle südlich des Turms. Doch plötzlich spürten die Helden wieder die dunkle Präsenz. Der Wind heulte stürmisch auf. Der Duft des Pilzes verteilte sich im gesamten nördlichen Grauen Gebirge und auch im Rietland. In mehreren Höhlen des Gebirges regten sich unheilvolle Gestalten. Etwas schreckliches war geschehen.

Bringt jetzt die **5 Karten „Höhlenbewohner des Grauen Gebirges“** verdeckt ins Spiel. Mischt die Karten. Danach kommen die untersten **2 Karten aus dem Spiel.**

Geht mit den übrigen **3 Karten „Höhlenbewohner des Grauen Gebirges“** wie folgt vor:

- 1) Deckt **1 Karte „Höhlenbewohner des Grauen Gebirges“** auf.
- 2) Würfelt mit einem **Kreaturenwürfel**.
- 3) Stellt die Kreatur von der Karte 1) auf das **Feld im nördlichen Graue Gebirge**, welches mit dem Kreaturenwürfel ermittelt wurde. Sollte schon eine Kreatur auf dem Feld stehen, wird erneut gewürfelt.
- 4) **Wiederholt** 1) bis 3) für die anderen beiden Karten.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wagnis im Gebirge 2“. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Wagnis im Gebirge 2

Deckt diese Karte auf, wenn ihr mit dem Schwarzen Tölpling Feld 65 betretet.

Durch die dunklen Künste der Präsenz im Verlassenen Turm, machten sich die Kreaturen des Grauen Gebirges nun auch auf den Weg ins Rietland.

Die Geschöpfe des Grauen Gebirges werden wie gewöhnliche Kreaturen entlang der Pfeile versetzt. Sie werden nach den Warkdraks gezogen (s. neues Sonnenaufgangsfeld).

Besiegt die **Arpachen**, um Arpachengut zu gewinnen. Falls **Schattenspornen** hervorgekrochen sind, müsst ihr diese ebenso um jeden Preis besiegen.

Die Kenntnis davon, dass diese uralten mächtigen Spornen, so nahe am Rietland hausen, könnte im Volk schnell zu Unruhen führen.

Aufgabe:

Besiegt die **3 Kreaturen**.

Geht danach zurück nach Cavern (**Feld 71**) und lest die **Karte „Zwergische Handwerkskunst 2“** vor.

Tipp: Ihr könnt diese Legende mit **Kaiden** spielen, ohne den jungen Wardrak zu bändigen. Dann könnt ihr die **Arpachenkriegerin** und die **Schattensporne** bändigen. Dazu müsst ihr den Schwarzen Tölpling auf das Feld der Kreatur legen und sie dann besiegen. Kaiden benötigt zum Bändigen 17 Willenspunkte. Die Arpachenkriegerin erhält 4 Kreaturenstärke und 2 schwarze Würfel. Die Schattensporne erhält 6 Kreaturenstärke und 3 rote Kreaturenwürfel, wobei die Würfel mit den Werten , wie bei der Wildform, auf den Kopf gedreht werden.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Zwergische Handfertigkeiten 2

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ihr Cavern (Feld 71) zum zweiten Mal betretet.

Die Zwerge fertigen mit dem Arpachengut Handwerkszeug, mit dem der Aufstieg ins Hochgebirge gelingen würde. „Wir nennen sie Eisäxte. Sie beißen sich in Stein und Eis gleichermaßen, wie die mächtigen Klauen der Arpachen.“

Ihr erhaltet jetzt die **Eisäxte**. Ein Held mit den Eisäxten kann nun die blauen Hochgebirgsfelder betreten!

... doch die Helden erschauerten. Erneut kam das Graue Gebirge in Bewegung. Wutentbrannt stieg eine Kreatur aus den Tiefen des Grauen Gebirges hervor, um die gefallenen ihrer Schar zu rächen.

Zählt die besiegten **Arpachen** und **Schattenspornen**. Dementsprechend deckt ihr die folgende Karte auf und lest dort weiter.

Habt ihr 2 oder gar 3 Arpachen besiegt, deckt die Karte „Arpachenkönigin“ auf.

Habt ihr 2 Schattenspornen besiegt, deckt jetzt die Karte „Dunkelweberin“ auf.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Höhlenbewohner des Grauen Gebirges

Deckt 3 dieser Karten auf, nachdem der Schwarze Tölpling sein Ziel erreicht hat.

Der Geruch des schwarzen Tölplings lockte aus der Höhle eine ausgewachsene Arpachenkriegerin.



Die **Arpachenkriegerin** würfelt mit **2 großen schwarzen Würfeln** und hat **16 Willenspunkte**. Ihr erhaltet **7 Gold** oder **Willenspunkte** als Belohnung (s. Kreaturentafel).

Die **Stärke** der Arpachenkriegerin ist abhängig von der Spieleranzahl:

2 Helden = 9, bei 3 Helden = 21, bei 4 Helden = 27.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



**Höhlenbewohner
des Grauen Gebirges**

Deckt 3 dieser Karten auf, nachdem der Schwarze Tölpling sein Ziel erreicht hat.

Nicht der Geruch des schwarzen Tölplings weckte diese grauenhaften Höhlenbewohner, sondern die Erinnerung an die Pilzsammler, die wegen des Tölplings in die Berge kamen.



Die **Schattensporne** würfelt mit **3 roten Kreaturenwürfeln** und hat **10 Willenspunkte**. Die magiegetränkten Netze der Kreatur führen dazu, dass **Würfel** mit den Werten \square , \square und \square **auf dem Kopf** gedreht werden.

Ihr erhaltet **7 Gold** oder **Willenspunkte** als Belohnung (s. Kreaturentafel). Die **Stärke** der Schattensporne ist abhängig von der Spieleranzahl:

2 Helden = 16, bei 3 Helden = 28, bei 4 Helden = 34.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



**Höhlenbewohner
des Grauen Gebirges**

Deckt 3 dieser Karten auf, nachdem der Schwarze Tölpling sein Ziel erreicht hat.

Der Geruch des schwarzen Tölplings lockte aus der Höhle eine ausgewachsene Arpachenkriegerin.



Die **Arpachenkriegerin** würfelt mit **2 großen schwarzen Würfeln** und hat **16 Willenspunkte**. Ihr erhaltet **7 Gold** oder **Willenspunkte** als Belohnung (s. Kreaturentafel).

Die **Stärke** der Arpachenkriegerin ist abhängig von der Spieleranzahl:

2 Helden = 9, bei 3 Helden = 21, bei 4 Helden = 27.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



**Höhlenbewohner
des Grauen Gebirges**

Deckt 3 dieser Karten auf, nachdem der Schwarze Tölpling sein Ziel erreicht hat.

Nicht der Geruch des schwarzen Tölplings weckte diese grauenhaften Höhlenbewohner, sondern die Erinnerung an die Pilzsammler, die wegen des Tölplings in die Berge kamen.



Die **Schattensporme** würfelt mit **3 roten Kreaturenwürfeln** und hat **10 Willenspunkte**. Die magiegetränkten Netze der Kreatur führen dazu, dass **Würfel** mit den Werten **☐, ☐ und ☐ auf dem Kopf** gedreht werden.

Ihr erhaltet **7 Gold** oder **Willenspunkte** als Belohnung (s. Kreaturentafel). Die **Stärke** der Schattensporme ist abhängig von der Spieleranzahl:

2 Helden = 16, bei 3 Helden = 28, bei 4 Helden = 34.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



**Höhlenbewohner
des Grauen Gebirges**

Deckt 3 dieser Karten auf, nachdem der Schwarze Tölpling sein Ziel erreicht hat.

Der Geruch des schwarzen Tölplings lockte aus der Höhle eine ausgewachsene Arpachenkriegerin.



Die **Arpachenkriegerin** würfelt mit **2 großen schwarzen Würfeln** und hat **16 Willenspunkte**. Ihr erhaltet **7 Gold** oder **Willenspunkte** als Belohnung (s. Kreaturentafel).

Die **Stärke** der Arpachenkriegerin ist abhängig von der Spieleranzahl:

2 Helden = 9, bei 3 Helden = 21, bei 4 Helden = 27.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Arpachenkönigin

Wutentbrannt, nach dem Verlust ihrer Kriegerinnen, stieg die Arpachenkönigin aus den Tiefen ihres Baues an die Erdoberfläche.

Stellt die **Arpachenkönigin** auf **Feld 78**. Die Arpachenkönigin **muss besiegt** werden, um weiter ins Graue Gebirge aufsteigen bzw. **Feld 99** betreten zu können. Sie bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Die **Arpachenkönigin** hat folgende **Stärkekpunkte**:

Einfacher spielen:

2 Helden = 18, bei 3 Helden = 33, bei 4 Helden = 41.

Schwerer spielen:

2 Helden = 22, bei 3 Helden = 37, bei 4 Helden = 45.

Sie würfelt **immer** mit **3 großen schwarzen Würfeln** und hat **24 Willenspunkte**.

Für das **Besiegen** erhaltet ihr weder Belohnung noch schreitet der Erzähler voran.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

2

Aufstieg ins Graue Gebirge



Dunkelweberin

In den Abgründtiefen des grauen Gebirges gab es Kreaturen, die dort seit den ältesten Tagen ihr Unwesen trieben. Eine dieser Kreaturen war die Dunkelweberin, von der die Andori glaubten, dass sie die Mutter des Spornengeschlechtes im Grauen Gebirge war.

Stellt die **Dunkelweberin** auf **Feld 78**. Die Dunkelweberin **muss besiegt** werden, um **Feld 99** betreten zu können. Sie bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Die Dunkelweberin hat folgende **Stärkekpunkte**:

Einfacher spielen:

2 Helden = 25, bei 3 Helden = 40, bei 4 Helden = 48.

Schwerer spielen:

2 Helden = 30, bei 3 Helden = 45, bei 4 Helden = 53.

Sie würfelt **immer** mit **4 roten Kreaturenwürfeln** und hat **18 Willenspunkte**. Die magiegetränkten Netze der Kreatur führen dazu, dass **Würfel** mit den Werten \square , \square und \square **auf dem Kopf** gedreht werden.

Für das **Besiegen** erhaltet ihr weder Belohnung noch schreitet der Erzähler voran.

(1) Falten



(2) Kleben



(3) Trocknen



(4) Ausschneiden



Falten



Falten



Falten

Falten

(1) Falten



(2) Kleben



(3) Trocknen



(4) Ausschneiden



(1) Falten



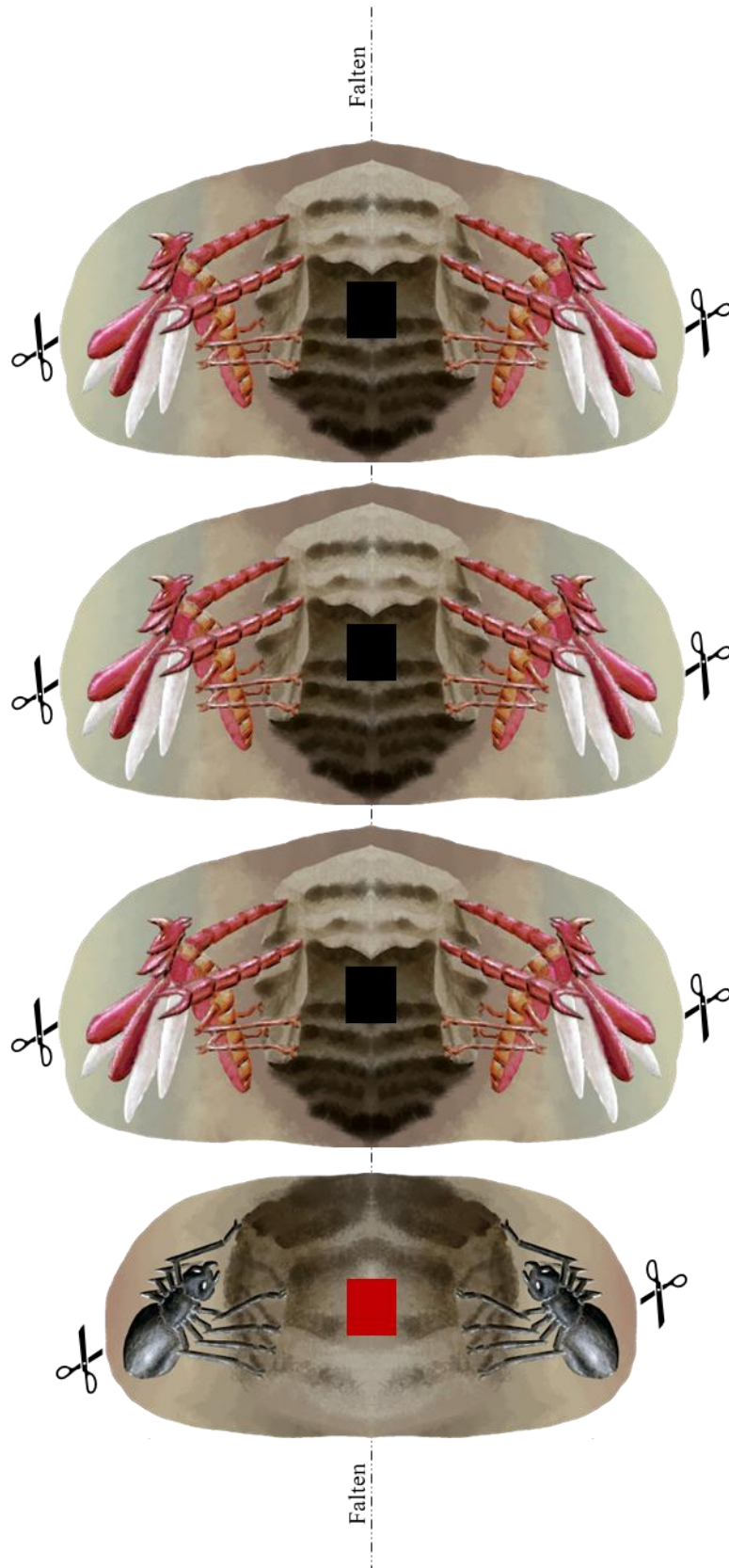
(2) Kleben



(3) Trocknen



(4) Ausschneiden



(1) Falten



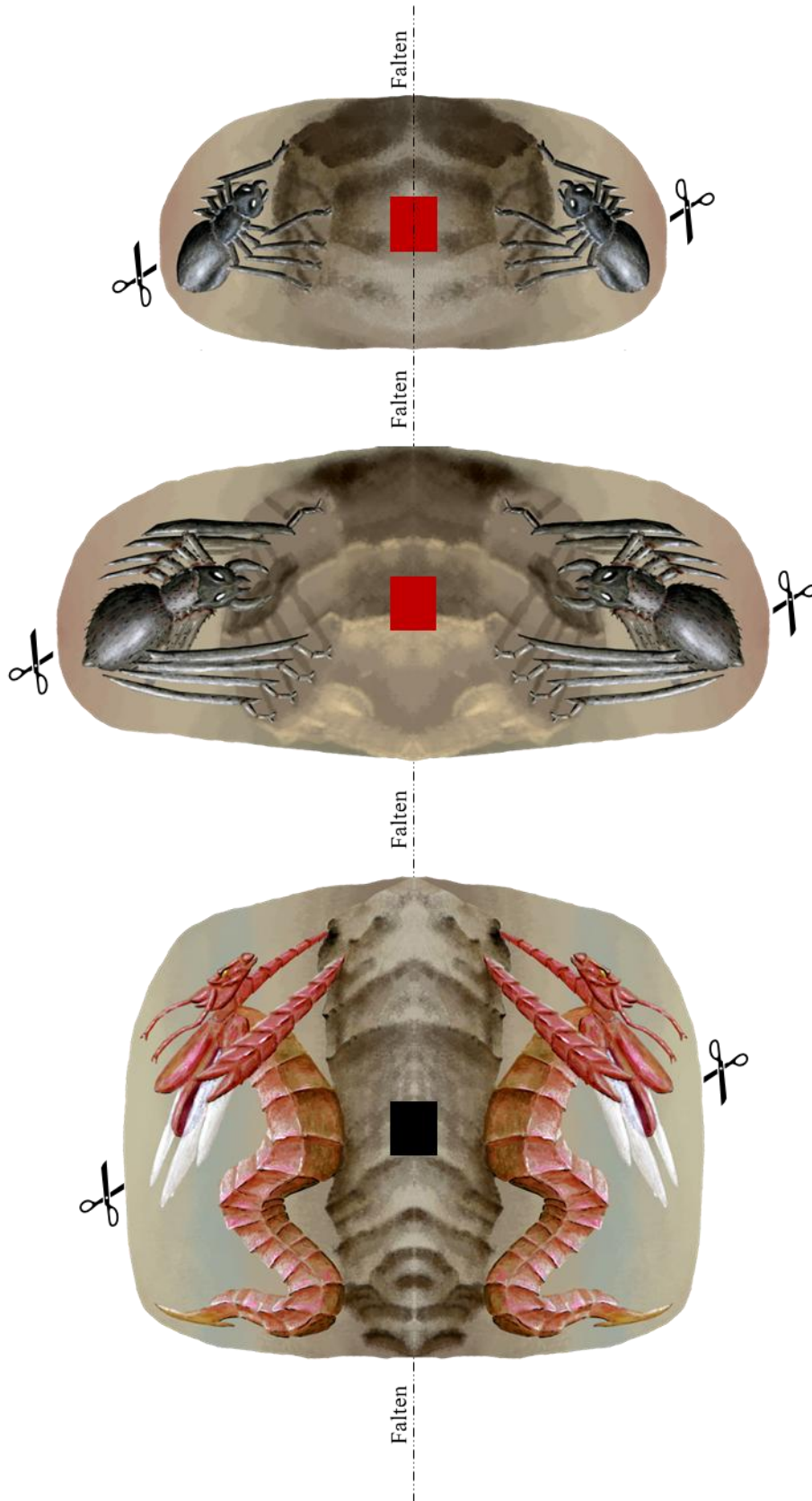
(2) Kleben

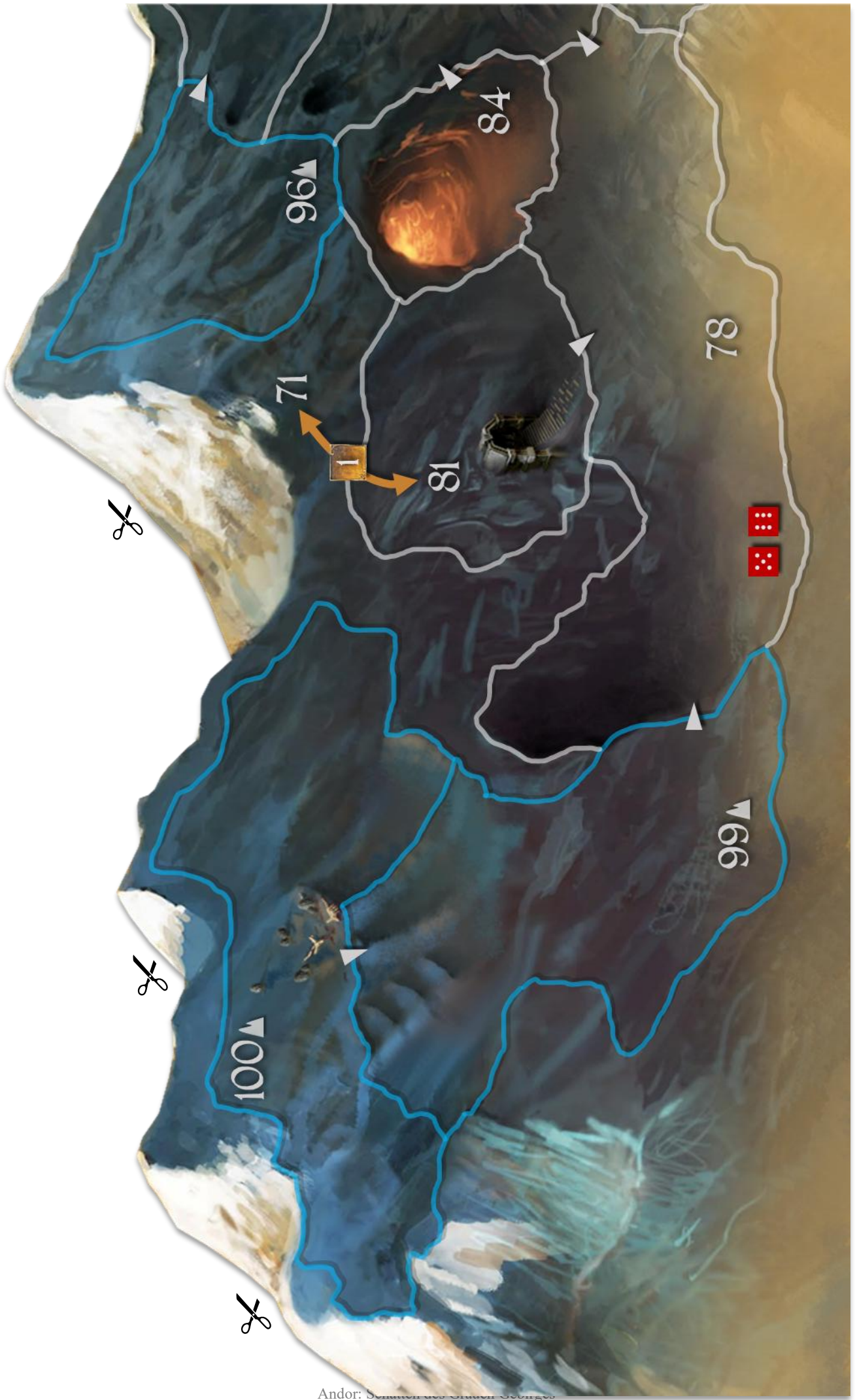


(3) Trocknen

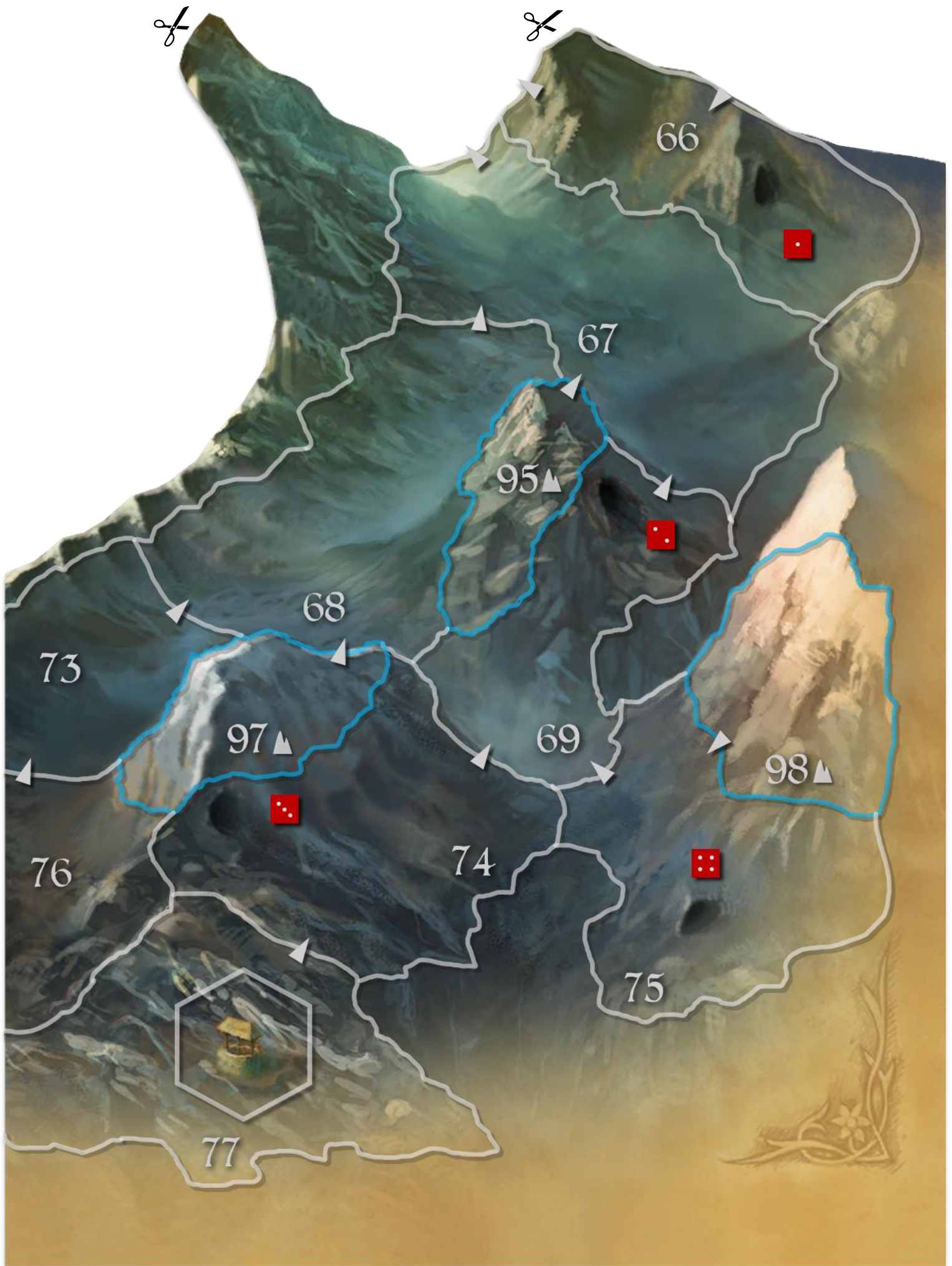


(4) Ausschneiden





Andor: Schichten der Glacial Geologie



ab hier beginnt das Spielmaterial für

Legende

3



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

A1

Diese Legende besteht aus **24** Karten:
A1, A2, A3, A4, B1, B2, E, G, J1, J2, N, N2, „Rekas Illusion“, „Balliste“, „Brutmutter 1“, „Brutmutter 2“, „Eisige Höhen“, „Sattelfest“, 5x „Jrain“ und „Unheilsschwingen“

Legt den neuen **Spielplan „Nördliches Graue Gebirge“** unten rechts auf die Andor-Karte. Achtet darauf, dass er an der Bergkette (oben links) **bündig** abschließt.

- Das **Brunnenplättchen (Gebirge)** kommt auf **Feld 77**.
- Legt das **Geröllplättchen** mit dem **Wert 2** aufgedeckt auf **Feld 81**. Es kann durch die Aktion kämpfen, wie im Grundspiel, von einem angrenzenden Feld aus, entfernt werden.
- Mischt die übrigen **Geröllplättchen** und legt sie auf einem Stapel verdeckt bereit.
- Erwürfelt die Position von **1 Heilkraut**. Addiert zum Wert eines Heldenwürfel **72** und legt es auf das entsprechende Feld.

Das nördliche Graue Gebirge hat **2 Besonderheiten**:

- Entfernt ihr das Geröllplättchen auf **Feld 81** (von Feld 78 oder 84 aus), kann ein Held für **1 Stunde** auf der Tagesleiste durch den alten Mineneingang nach Cavern (**Feld 71**) reisen. Das geht auch **andersherum**.
- **Hochgebirgsfelder** (blau, Feldzahl 90+) sind nur durch einen Helden mit den **Eisäxten** begehbar.
- Erwürfelt die Position von **zwei 2er-Holzstämmen** und **einem 4er-Holzstamm** mit einem Heldenwürfel. Addiert jeweils **54** und legt den Stamm auf das entsprechende Feld. Wie in Andor II werden die Holzstämmen beim Tragen links neben den Holzstein auf der Stärkeleiste gelegt. Ein Holzstamm mit dem Wert 2 kann so z. B. nur von einem Helden mit mindestens 3 Stärkepunkten getragen werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

A2

Die Bogenschützin (**Chada**) wird für diese Legende empfohlen. Es geht aber auch ohne.

Führt nun die Anweisungen auf der **Checkliste 1-2 Schatten des Grauen Gebirges** aus.

- Denkt daran, dass ihr in dieser **Legende 3 Gegner besiegen** könnt, ehe der **Erzähler wandert** (s. neue Kreaturentafel mit dem neuen **Feld 80**).
- Erwürfelt die Position von **5 der 6 Runensteine** mit einem **Heldenwürfel**. Geht dabei wie folgt vor:
 - Addiert beim ersten Wurf 10 und legt den Runenstein auf das entsprechende Feld.
 - Beim 2. Wurf wird 20 und beim 3. Wurf 30 addiert.
 - Addiert beim 4. Wurf 53 und beim 5. Wurf 72.
- Legt die **Legendenkarten** „Rekas Illusion“, „Balliste“, „Brutmutter 1“, „Brutmutter 2“, „Eisige Höhen“, „Sattelfest“, 5x „Jrain“ und „Unheilsschwingen“ bereit.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben B, E, G, J und N.
- Stellt jeweils einen **Gor** auf die **Felder 41, 44, 55 und 62** (insgesamt 4).
- Jeweils ein **Skral** kommt auf **Feld 46 und Feld 60**.
- Ein **Troll** kommt auf **Feld 58**.
- Legt **Bauernplättchen** auf die **Felder 40 und 64**.

Ein Falke überbrachte den Helden Kunde von König Brandur. Das Tier sah mitgenommen aus, als hätte es kämpfen müssen. König Brandur führte in der Nachricht aus, dass das westliche Rietland weiterhin um jeden Preis verteidigt werden müsse, zumindest bis die Ernte eingeholt und in der Burg gesichert sei.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

A 3

Alle Kreaturen, die die Brücken in das **westliche Rietland** überqueren und **Feld 16** bzw. **Feld 38** betreten, werden sofort auf die goldenen Schilde versetzt.



das westliche Rietland

Aufgabe:

Verteidigt das **westliche Rietland** bis die Ernte eingeholt wurde. Dies gelingt den Bauern, wenn der Erzähler den Buchstaben **G** erreicht.

Hinweis: Ihr könnt **Bauern** außerhalb des westlichen Rietlandes nach Cavern (Feld 71) in Sicherheit bringen. Sie werden dann als **goldene Schilde** verwendet.

Ein Schwarm Fluggore war gekommen. Sie nutzten die eisigen Höhen des grauen Gebirges als Ausgangspunkt für ihre Angriffe. Den geflügelten Kreaturen wohnte offenbar eine ungewöhnliche Intelligenz inne: Der Schwarm unterlag einer Hierarchie, an deren Spitze der kolossale Jrain stand, der auch als König der Fluggore bekannt war.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A4**. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

A 4

- Stellt **Jrain** auf den Buchstaben **C** der Legendenleiste.
- Wenn der Erzähler dort ankommt, wird die **Karte „Unheilsschwingen“** vorgelesen. Legt die Karte neben der Legendenleiste, mit dem Pfeil auf C zeigend, bereit.

Die Helden sahen, wie sich im Nördlichen Grauen Gebirge eine von Jrains mächtigsten Dienerinnen einnistete: eine gewaltige Fluggor-Brutmutter.

- Stellt Fluggor **Nester** auf die **Felder 98** und **100**.
- Stellt eine **Fluggor-Brutmutter** auf das Fluggor Nest auf **Feld 98**.
- Stellt zusätzlich einen **Fluggor** auf **Feld 75**.

Fluggors können nur mit einem Bogen angegriffen werden. Das gilt auch für **Brutmütter** und **Jrain** selbst. Die flinken **Fluggors** ziehen bei Sonnenaufgang **3 Felder** entlang der Pfeile (s. neues Sonnenaufgangsfeld). Eine **Brutmutter** bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Steht sie jedoch auf einem **Nest**, wird bei **Sonnenaufgang immer ein Fluggor** auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten Feldzahl** gestellt (hier: Feld 75).

Aufgabe:

Vertreibt die **Brutmutter**. Betretet dazu **Feld 75** mit einem Helden mit **Bogen**. Lest dann die **Karte „Brutmutter 1“** vor.

Alle Helden **starten** auf **Feld 78** im Grauen Gebirge.

- Die Gruppe erhält **1 Trinkschlauch**, **3 Stärke**, **1 Schild**, **1 Bogen** und **2 Gold**.
- Der Held mit dem **höchsten Rang** beginnt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

B 1

Während des Aufstiegs ins Graue Gebirge wurden die Helden von einer Präsenz im Verlassenen Turm nahezu überlistet. Sie wussten, dass die Angriffe nicht zum Erliegen kommen würden, ehe auch jene Gefahr gebannt wurde. Der Verlassene Turm war allerdings durch einen mächtigen Schutzzauber verriegelt. Die Helden erblickten bislang auf der Turmspitze nur eine dunkle Gestalt, deren Gesicht von einer Kapuze verborgen wurde. Die dunkle Präsenz erkannte sogleich, dass das Rietland nun noch verwundbarer war und lenkte weitere Kreaturen Richtung Westen.

Stellt einen Skral auf **Feld 76** und **Feld 84**. Vergesst nicht das **Ziehen der Fluggors** bzw. **danach** einen **weiteren Fluggor** auf das **angrenzende Feld** der **Brutmutter** mit der niedrigsten Zahl zu stellen (s. Sonnenaufgangsfeld). Denkt daran, dass der Erzähler in dieser Legende erst nach der 3. besiegten Kreatur wandert.

Tipp: Wenn ihr mit Kaiden einen **Fluggor bändigt**, könnt ihr andere fliegende Kreaturen ohne Bogen angreifen, d.h. ihr könnt alle Würfel gleichzeitig werfen und auch den Helm verwenden. Wenn Kaiden einen Fluggor bändigt und dann mit 18 Willenspunkten eine Brutmutter besiegt, könnt ihr diese ebenso bändigen.

Jrain flog nun häufiger in das westliche Rietland. Er wurde mit Holz in den Krallen gesichtet. Was hatte er damit vor?

In jenem Moment trat der **alte Grimbard** vor einen der Helden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

B 2

„Solch gewaltige Fluggore habe ich seit den alten Tagen nicht mehr gesehen! Die dunkle Präsenz im Turm macht die Situation noch wesentlich brenzlicher. Vermutlich handelt es sich sogar um einen dunklen Magier. Weder die dunkle Präsenz noch die Brutmutter kann von euch direkt angegriffen werden. Aber sie könnten sich gegenseitig angreifen... der Verlassene Turm ist vor Bodenangriffen geschützt. Nicht jedoch vor Angriffen aus der Luft. Lasst mich Euch meinen Meisterplan vorstellen.“

Aufgabe: Grimbards Meisterplan

Der **Meisterplan** des alten Grimbards sieht vor, die Nestflucht der Brutmutter strategisch gegen die Dunkle Präsenz auf dem Verlassenen Turm (Feld 83) zu nutzen.

1. Um die Brutmutter auf Feld 100 aufscheuchen zu können, braucht ihr eine **Balliste** mit hoher **Reichweite**. Grimbard hat die Pläne für deren Bau den Schmiedemeistern in **Cavern (Feld 71)** übergeben. Die Zwerge brauchen für den Bau allerdings Holz (2 Helden: 2 Holz; 3 Helden: 4 Holz; 4 Helden: 6 Holz). Bringt das Holz nach Cavern, ehe der Erzähler den Buchstaben **G** erreicht. Legt die **Karte „Balliste“** neben die Legendenleiste mit dem Pfeil auf den Buchstaben **G** zeigend. Lest die Karte vor, wenn das Holz auf Feld 71 liegt und der Erzähler **G** erreicht.
2. Die Brutmutter fliegt nach dem Aufschrecken auf den Verlassenen Turm (Feld 83), wenn sie dort ein Nest vermutet. Dazu muss sie **getäuscht** werden. Findet hierzu die Hexe im Nebel, ehe der Erzähler den Buchstaben **G** erreicht. Wenn ein Held ihr Feld betritt, lest die **Karte „Rekas Illusion“** vor.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

E

Die Dunkle Präsenz im Verlassenen Turm ließ die Grundfesten des Nördlichen Grauen Gebirges erzittern. Gewaltige Wesen aus längst vergangenen Tagen regten sich in Höhlenschlunden.

Erwürfelt die Position einer **Arpachenkriegerin** und einer **Schattensporne**. Würfelt mit einem **Kreaturenwürfel** und stellt die Kreatur auf das entsprechende Feld im Nördlichen Grauen Gebirge (wichtig: bei gleichem Würfelwert wird erneut gewürfelt). Steht bereits eine Kreatur auf dem entsprechenden Feld, wird die neue Kreatur entlang der Pfeile versetzt.

Die **Arpachenkriegerin** würfelt mit **großen schwarzen Würfeln** (s. Kreaturentafel) und hat folgende Stärkepunkte:

2 Helden = 9, bei 3 Helden = 21, bei 4 Helden = 27.

Die **Schattensporne** würfelt mit **roten Kreaturenwürfeln** (s. Kreaturentafel). Die magiegetränkten Netze der Kreatur führen dazu, dass **Würfel** mit dem Wert \square , \square und \square **auf dem Kopf** gedreht werden. Die **Stärke** der **Schattensporne**:

2 Helden = 16, bei 3 Helden = 28, bei 4 Helden = 34.

Ihr erhaltet für beide Kreaturen **7 Gold** oder **Willenspunkte** als Belohnung (s. Kreaturentafel).



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

G

Lest erst die **Karte „Balliste“** vor.

Obgleich Jrain immer häufiger über dem Rietland gesichtet wurde, konnte die Ernte erfolgreich eingeholt werden! Das lockerte die Stimmung und erhöhte die Motivation der Helden.

Alle Helden erhalten jetzt **3 Willenspunkte**. Kreaturen können die Brücken nun wieder überschreiten und setzen ihren Weg bis zur Burg (**Feld 0**) fort, ehe sie auf die goldenen Schilde gesetzt werden. Das verschaffte den Helden **Zeit**, um ins Nördliche Graue Gebirge aufzusteigen.

Aufgabe:

Besiegt die **Fluggor Brutmutter**, ehe der Erzähler den Buchstaben **J** erreicht.

Betretet dazu zunächst mit einem Helden an der **Balliste Feld 78**. Lest dann die **Karte „Brutmutter 2“** vor.

Die Kreaturen im Umkreis erkannten, dass die Helden nun im Gebirge zugange waren und kamen aus ihren Verstecken.

Stellt einen **Skral** auf **Feld 31**. Außerdem kommt jeweils ein **Troll** auf **Feld 26**, **Feld 29** und **Feld 51**.

Einige Bauern schafften den Weg nicht mehr zurück in die sicheren Burgmauern.

Legt **Bauernplättchen** auf **Feld 10** und **Feld 17**. Diese Bauern können sowohl in die Burg (Feld 0) als auch die **Taverne (Feld 72)** gebracht werden und gelten dann als **goldene Schilde**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

J₁

Vergesst nicht das Versetzen des Stärke-Holzsteins der **Balliste**, wenn ihr eine Legendäre Kreatur (s. Kreaturentafel) wie die Brutmutter besiegt.

Die Helden erreichte die Neuigkeit, dass Jrain das Holz immer an einen bestimmten Ort schleppte. Nun endlich verstanden sie seine Machenschaften: Er baute Nester, die seinen Dienerinnen als Brutstätte dienten. Er versorgte die Nester mit Nahrung, bis die Brut durch ihre schiere Anzahl das umliegende Gebiet ins Chaos stürzte.

Erwürfelt die Position eines Fluggor Nests mit einem Kreaturenwürfel:

☐, ☐ → **Feld 12**; ☐, ☐ → **Feld 22**; ☐, ☐ → **Feld 30**

Stellt eine **Brutmutter** auf das Nest. Sie bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Gleichwohl wird bei Sonnenaufgang, wie im Gebirge, ein **Fluggor** auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl gestellt.

Optionale Aufgabe:

Besiegt die zweite **Brutmutter**. Sie wird vom Nest nicht fliehen, da noch kein Weiteres im Spiel ist.

Vorstöße seitens Prinz Thorald zeigten, dass diese Kreatur Geröll auf Angreifer niederprasseln lässt.

Der Kampf funktioniert wie jener im Gebirge (s. Karte „Brutmutter 2“). Jedoch wird zusätzlich in jeder Kampfrunde das oberste **Geröllplättchen** des Stapels aufgedeckt und zum Würfelwert **addiert**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J2. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

J₂

Jrain flog erneut mit Holz und Geröll ins Rietland. Doch dieses Mal trugen seine Schwingen ihn zur Reitburg und er landete hinter den Mauern. Die Besatzung war erschüttert und konnte der riesenhaften Kreatur wenig entgegensetzen. Offenbar begann Jrain mit dem Bau eines weiteren Nests im Innern der Burg!

Stellt **Jrain** auf die Rietburg (Feld 0).

Nun können keine weiteren **Bauern** mehr auf die Burg gebracht werden. Sie können jedoch weiterhin in die Taverne gebracht werden (s. Legendenkarte G). Die **Karte „Unheilsschwingen“** kommt aus dem Spiel.

Legendenziel:

Besiegt **Jrain**, um die Fluggore zu stoppen. Jrain beendet den Bau des Nests auf der Rietburg, wenn der Erzähler den Buchstaben N erreicht. Kommt Jrain zuvor, um die Legende zu gewinnen. Stellt den Erzähler dann auf N.

Jrain hat folgende Stärkepunkte:

Einfacher spielen:

2 Helden = 35, bei 3 Helden = 45, bei 4 Helden = 53.

Schwerer spielen:

2 Helden = 40, bei 3 Helden = 50, bei 4 Helden = 58.

Jrain würfelt mit **5 roten Kreaturenwürfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Mischt die fünf **Karten „Jrain“** und legt sie **verdeckt** auf einem Stapel. Deckt die Oberste nach einer Kampfrunde auf. Lest dann das Resultat der Kampfrunde vor. Ihr verliert im Kampf gegen Jrain nur die auf den Karten angegebenen **Willenspunkte**. Jrain ist besiegt, wenn alle **Karten „Jrain“** aus dem Spiel sind.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

Rekas Illusion

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ihr Reka im Nebel gefunden habt.

„Ich nehme seine Präsenz schon länger wahr. Der dunkle Magier im Verlassenen Turm hat offenbar Kontrolle über das Wetter. Dunkle Magier beherrschen auch mächtige Täuschungszauber, womit der Vorfall mit dem Wardrakei erklärt werden könnte. Womöglich kann er sogar Kreaturen durch seine Willenskraft lenken.“

Die Helden erläuterten daraufhin den **Meisterplan** des alten Grimbards.

Ihr wollt eure Gegner gegeneinander ausspielen und benötigt dazu also meine Hilfe. Eine Brutmutter kann womöglich mit einem Illusionszauber getäuscht werden. Um einen Illusionszauber nutzen zu können, muss ich allerdings in die Nähe des Verlassenen Turmes.

Reka kann nun mit einem Helden **mitbewegt** werden.

Aufgabe:

Eskortiert Reka zu **Feld 64**, ehe ihr die **Brutmutter** auf Feld 100 aufschreckt.

Wenn sie dort ankommt, startet sie mit ihrem Illusionszauber. Daraufhin legt ihr ein Fluggor-Nest auf **Feld 83**.

Reka bleibt danach auf Feld 64 und ihr könnt den Trank der Hexe bei ihr kaufen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

Balliste

Deckt diese Karte auf, wenn das Holz nach Cavern (**Feld 71**) gebracht wurde und der Erzähler danach den Buchstaben **G** erreicht.

Stellt die Balliste auf **Feld 71** (grauer Heldenfuß).

- Die Balliste kann von einem Helden mitbewegt werden.
- Ein Held an der Balliste kann fliegende Kreaturen ohne Bogen angreifen.
- Die Balliste hat die Besonderheit, dass damit **über ein Feld hinweg geschossen** werden kann. **Feld 100** ist damit in **Reichweite** von Feld 78.
- Wie mit dem Bogen muss der Held an der Balliste seine Würfel **nacheinander** Werfen. **Die beiden zuletzt geworfenen Würfel werden addiert** (wie in Andor II).

Die Balliste gewährt **zusätzliche Stärke/Boni** (s. unten). Legt auf **1 Stärke** einen Holzstein. Durch das **Besiegen Legendärer Kreaturen** (s. Kreaturentafel) wird der Holzstein eins nach rechts versetzt (+1 Stärke).



Legt auf **1 Reservebolzen** einen Holzstein. Bei **2 und 4** Stärkepunkte erhaltet ihr einen zusätzlichen Reservebolzen (+1) zum **Abwehren** und **Bekämpfen** von **Jrain**.

Ab **3** kann die Balliste von **zwei Helden** genutzt werden. Die zusätzliche Stärke wird dadurch nicht verdoppelt.

Ab **5** werden die **drei** zuletzt geworfenen **Würfel addiert**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Brutmutter 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ihr die Brutmutter auf Feld 75 mit einem Bogen steht.

Sobald die Brutmutter die Helden in Reichweite erspähte, erhob sie sich in die eisigen Höhen und flog davon.

Stellt die **Brutmutter** auf das Fluggor-Nest auf **Feld 100**. Wenn keine Fluggor Brutmutter im Nest sitzt, erscheint auf **Feld 75** kein Fluggor mehr bei Sonnenaufgang. Stattdessen wird nun ein Fluggor auf **Feld 99** bei Sonnenaufgang gestellt (das drittletzte Symbol auf dem neuen Sonnenaufgangsfeld).

Die Helden begriffen, dass eine Brutmutter nur angreifen wird, wenn Sie nicht auf ein weiteres Nest fliehen kann.

Um die Rückkehr der Brutmutter zu verhindern, muss das **Nest** zerstört werden. Nun zeigte sich die List der Fluggore: die Brutmutter kann auf **Feld 100** nicht aufgescheucht werden, da die **Reichweite** Eurer Bögen nicht ausreicht, um sie dort anzugreifen.

Aufgabe:

Zerstört das Fluggor-Nest auf **Feld 98**. Das Nest hat **10 Willenspunkte**. Ist das Nest besiegt, kommt es aus dem Spiel (es gibt keine Belohnung und der Erzähler wandert nicht).

Denkt daran, dass die **Hochgebirgsfelder** (Feldzahl 90+) nur mit den Eisäxten betreten werden können. Ihr könnt das Nest allerdings von Feld 75 aus mit einem Bogen angreifen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Brutmutter 2

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ihr Reka auf **Feld 64** eskortiert habt und mit einem Helden an der Balliste **Feld 78** betretet.

Erneut erhob sich die Brutmutter aus ihrem Nest. Sie flog richtig Norden, direkt in Richtung des Verlassenen Turmes. Die Spitze des Turmes wirkte aus der Entfernung wie ein Fluggor-Nest. Die gewaltige Brutmutter landete dort mit donnerndem Getöse. Mit ihrer Landung verletzte sie den dunklen Magier der abgelenkt seine Zauber wirkte. Er zog sich ins Innere der Berge zurück.

Das illusorische **Nest** auf Feld 83 kommt aus dem Spiel. Stellt die **Brutmutter** auf **Feld 83**.

Sie wird euch angreifen, wenn vorher das Nest (10 WP) auf **Feld 100** zerstört wurde. **Reka unterstützt** euch (**nur in diesem Kampf!**) gegen die Brutmutter mit **+10 Stärkepunkten**.

Aufgabe:

Besiegt die **Brutmutter**, ehe der Erzähler den Buchstaben **J** erreicht. Sie hat folgende **Stärkepunkte**:

2 Helden = 20, bei **3 Helden = 30**, bei **4 Helden = 36** und **18 Willenspunkte**.

Die Fluggor Brutmutter würfelt mit **4 roten Kreaturenwürfeln** solange sie 14 oder mehr Willenspunkte hat. Sie verliert Würfel entsprechend ihrer Willenspunkte auf der Kreaturentafel. Besiegt ihr eine Brutmutter erhaltet ihr **8 Gold** bzw. **8 Willenspunkte** als Belohnung und die Brutmutter kommt auf **Feld 80**. Eine Fluggor Brutmutter bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Vergesst die zusätzliche Stärke der **Balliste** nicht.

Wenn ihr mit **Kaiden** spielt und die Brutmutter besiegt habt, könnt ihr auf der **Karte „Sattelfest“** weiterlesen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ihr Jrain besiegt und damit den Vorstoß der Fluggors gestoppt habt.

Ihr habt die Erweiterung „Schatten des Grauen Gebirges“ erfolgreich gemeistert und schlussendlich sogar den gewaltigen Jrain zu Fall gebracht.

Herzlichen Glückwunsch! Vielen Dank fürs Spielen!

Wenn ihr mit Kaiden gespielt habt **und** die Legende mit dem Wardrak beendet habt, könnt ihr nun auf der **Legendenkarte N2** weiterlesen.

Autor: Lukas Koch

[instagram.com/luke_a_art](https://www.instagram.com/luke_a_art)

*Die Legende nahm ein böses Ende, wenn die Helden Jrain nicht besiegen konnten.
Eine Brutmutter ließ sich im Inneren der Brug nieder. Die Rietburg stank nach der Brut der entsetzlichen Kreaturen. Jrain erhob sich vom Bergfried und flog auf die Helden zu. Diese verstanden nun, dass sie Kämg Brandur nicht mehr wiedersehen würden.*



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils

N2

Ihr habt die Legende in der schwierigeren Fassung mit Kaiden dem Kreaturenbändiger und dem Schimmernden Wardrak abgeschlossen. Dafür gebührt Euch eine besondere Belohnung.

Ihr könnt Kaiden in allen Legenden von nun an mit folgender, zusätzlicher **Sonderfähigkeit** spielen:

Wenn ihr bereits einen **Wardrak** gebändigt habt und mit diesem einen weiteren **Wardrak** besiegt und bändigt, könnt ihr die **Tafel „Schimmernder Wardrak“** ins Spiel bringen und mit dieser, anstelle Eurer normalen Tafel „Kaidens Kreatur“, weiterspielen. Addiert zu den **aktuellen Willenspunkten** eures Wardraks 7 (die des anderen Wardraks) und tragt die Summe auf der Tafel „Schimmernder Wardrak“ ein. Der Schimmernde Wardrak startet dann mit entsprechender Grundstärke und Würfelanzahl.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Eisige Höhen

Deckt diese Karten auf, wenn ihr mit
Kaiden Feld 100 erreicht.

Die Wardraks in der Umgebung pirschten sich langsam an Kaiden heran. Kaiden erkannte die Gefahr und zog sein Schwert. Der erste Wardrak stürzte sich auf ihn. In jenem Moment sprang ein gewaltiges Untier über ihn und warf den Wardrak zu Boden. Kaiden erkannte die Kreatur: es war der Schimmernde Wardrak, der sich nun schützend vor ihn stellte.

Insofern Kaiden 20 Willenspunkte hat, könnt ihr nun die **Tafel „Schimmernder Wardrak“** ins Spiel bringen.

Das kostet euch kein weiteres Gold. Der Schimmernde Wardrak startet direkt als **Leitwardrak**. Stellt einen Leitwardrak auf einen Heldenfuß in Kaidens Farbe auf Feld 100. Er wird als gebändigte Kreatur behandelt und kann mit Kaiden mitbewegt werden. Er startet mit **5** Stärkepunkten, **20** Willenspunkten und **3** großen schwarzen Würfeln. Eine zuvor gebändigte Kreatur kommt aus dem Spiel.



Kaiden kann mit dem Wardrak die **Balliste nicht benutzen**. Jedoch kann die Kreatur angreifenden Fluggors mit gewaltigen Sätzen nachstellen. Fliegende Kreaturen können so **ohne Bogen** angegriffen werden (ihr könnt die Würfel gleichzeitig werfen).



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Sattelfest

Diese Karte wird vorgelesen, wenn die
Brutmutter besiegt wurde und mit Kaiden
gespielt wird.

Wenn Kaiden **18** oder mehr Willenspunkte hat und die Kreatur mit einem Fluggor besiegt hat, kann er eine **Brutmutter** nach dem Besiegen bändigen (ihr erhaltet dann aber keine Belohnung).

Tragt dann auf der **Tafel „Kaidens Kreatur“** **6** Stärkepunkte und **18** Willenspunkte ein. Sie verwendet ein spezielles Würfelsystem: Mit mehr als **14** Willenspunkten hat sie **4** Würfel.

Sonderfähigkeiten:

- Wie mit dem Fluggor könnt ihr andere fliegende Kreaturen **ohne Bogen** angreifen, d.h. ihr könnt alle Würfel gleichzeitig werfen und den Helm verwenden.
- Kaiden kann auf der gewaltigen Kreatur reiten und **Flüsse** an Stellen **ohne Brücke überqueren** (z. B. von Feld 46 auf Feld 32 für 1 h auf der Tagesleiste).
- **Bauern** können so auch über Felder mit Kreaturen getragen werden.

Alternativ zum Erhalten der Belohnung (8 Gold) oder dem Bändigen könnt ihr eine **riskante 3. Alternative** wählen: Nehmt die 8 Gold aus dem Spiel, damit Kaiden von Reka die **Eisäxte** und den Hinweis erhält, dass im Gebirge wieder Wardraks gesichtet wurden. Markiert **Feld 100** mit einem Sternchen. Wenn ihr es mit **Kaiden** betretet, lest die **Karte „Eisige Höhen“** vor.

Vorsicht: Der Weg bis zu **Feld 100** ist derart lang, dass dadurch der **Erfolg** der Legende **gefährdet** wird! Außerdem macht die Reise nur Sinn, wenn **Kaiden** dort über volle **20 Willenspunkte** verfügt!



DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Jrain

Diese Karte wird nach einer Kampfrunde mit Jrain aufgedeckt.

Kampfrunde gewonnen!
Wenn Jrain unterliegt, kommt diese Karte aus dem Spiel.

Gleichstand
Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfrunde verloren!
Wenn Jrain die Kampfrunde gewinnt, verliert die Gruppe dauerhaft **1 Stärkepunkt**.
Danach kommt die Karte unter den Stapel.





DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Jrain

Diese Karte wird nach einer Kampfrunde mit Jrain aufgedeckt.

Kampfrunde gewonnen!
Wenn Jrain unterliegt, kommt diese Karte aus dem Spiel.

Gleichstand
Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfrunde verloren!
Wenn Jrain die Kampfrunde gewinnt, verliert die Gruppe insgesamt **7 Willenspunkte**.
Danach kommt die Karte unter den Stapel.






DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Jrain

Diese Karte wird nach einer Kampfrunde mit Jrain aufgedeckt.

Kampfrunde gewonnen ... doch Jrain brach in jenem Moment eine Zinne aus der Burgmauer und warf sie auf die Helden.

Deckt nun das oberste **Geröllplättchen** auf und **addiert** den Wert zu Jrains Kampfwert.



Reservebolzen: Ihr **könnt** auf Jrains Reaktion einen **Reservebolzen abfeuern**. Pro Bolzen erhaltet ihr zusätzlich + **10 Stärkepunkte**. Reduziert die Anzahl der Bolzen auf der **Karte „Balliste“** entsprechend!



Wenn Jrain euch nun überlegen ist, verliert jeder Held **2 Willenspunkte** und die Karte kommt unter den Stapel. Nur wenn ihr ihm noch immer überlegen seid, **kommt diese Karte aus dem Spiel**.

Gleichstand

Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfrunde verloren!

Wenn Jrain die Kampfrunde gewinnt, verliert jeder Held **3 Willenspunkte**.



Danach kommt die Karte unter den Stapel.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Jrain

Diese Karte wird nach einer Kampfrunde mit Jrain aufgedeckt.

Kampfrunde gewonnen ... doch Jrain erkannte nun die Schwachstelle der Helden und griff die Balliste von hinten an.

Der **höchste Würfelwert Jrains** wird nun doppelt gezählt. Das gilt auch für **Päsche**.



Reservebolzen: Ihr **könnt** auf Jrains Reaktion einen **Reservebolzen abfeuern**. Pro Bolzen erhaltet ihr zusätzlich + **10 Stärkepunkte**. Reduziert die Anzahl der Bolzen auf der **Karte „Balliste“** entsprechend!



Wenn Jrain euch nun überlegen ist, verliert jeder Held **2 Willenspunkte** und die Karte kommt unter den Stapel. Nur wenn ihr ihm noch immer überlegen seid, **kommt diese Karte aus dem Spiel**.

Gleichstand

Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfrunde verloren!

Wenn Jrain die Kampfrunde gewinnt, verliert jeder Held der Gruppe **2 Willenspunkte**.



Danach kommt die Karte unter den Stapel.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Jrain

Diese Karte wird nach einer Kampfrunde mit Jrain aufgedeckt.

Kampfrunde gewonnen ... doch Jrain drehte rechtzeitig ab und griff nach einem der Helden ...

Alle Helden würfeln nun mit einem **Heldenwürfel**. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Der Held mit dem niedrigsten Wert verliert **5 Willenspunkte** und wird von Jrain auf die Heldengruppe geworfen!

Addiert zu Jrains Kampfwert die **Grundstärke** des Helden.



Reservebolzen: Ihr **könnt** auf Jrains Reaktion einen **Reservebolzen abfeuern**. Pro Bolzen erhaltet ihr zusätzlich + **10 Stärkepunkte**. Reduziert die Anzahl der Bolzen auf der **Karte „Balliste“** entsprechend!



Wenn Jrain euch nun überlegen ist, verliert jeder Held **2 Willenspunkte** und die Karte kommt unter den Stapel. Nur wenn ihr ihm noch immer überlegen seid, **kommt diese Karte aus dem Spiel**.

Gleichstand

Die Karte kommt unter den Stapel.

Kampfrunde verloren!

Wenn Jrain die Kampfrunde gewinnt, verliert jeder Held **3 Willenspunkte**. Danach kommt die Karte unter den Stapel.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schatten des Grauen Gebirges

3

Schwingen des Unheils



Unheilsschwingen

Diese Karte wird aktiviert, nachdem der Erzähler ein Feld mit Jrain erreicht.

Jedes Mal, wenn der Erzähler ein **Feld mit Jrain** erreicht, wird mit einem **Kreaturenwürfel** gewürfelt:

- Jrain erkannte den Wert der Falken für die Andori und stellte ihnen nach.
- Alle **Falken** kommen jetzt aus dem Spiel.

Jrain erspähte einen unachtsamen Helden und warf Geröll nach ihm!

- Alle Helden würfeln mit einem **Heldenwürfel**. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Der Held mit dem niedrigsten Wert wird vom Geröll getroffen. Das kostet ihn **3 Willenspunkte**.

Jrain erkannte, dass die Kreaturen den Andori Schwierigkeiten bereiteten.

- Der **Gor** auf der höchsten Feldzahl wird von Jrain **3 Felder** entlang der Pfeile versetzt. Wenn kein Gor vorhanden ist, wird ein **Skral** versetzt.

Mit der **Balliste** könnt ihr einen **Reservebolzen** abfeuern (Holzstein nach links verschieben), um Jrains Aktion zu **verhindern**.



Nach der Aktion wird **Jrain immer drei Felder** auf der Legendeneiste weiterversetzt. Wenn der Erzähler das jeweilige Feld erreicht, wird diese Karte **erneut ausgeführt (Buchstaben C, F, I)**.



(1) Falten



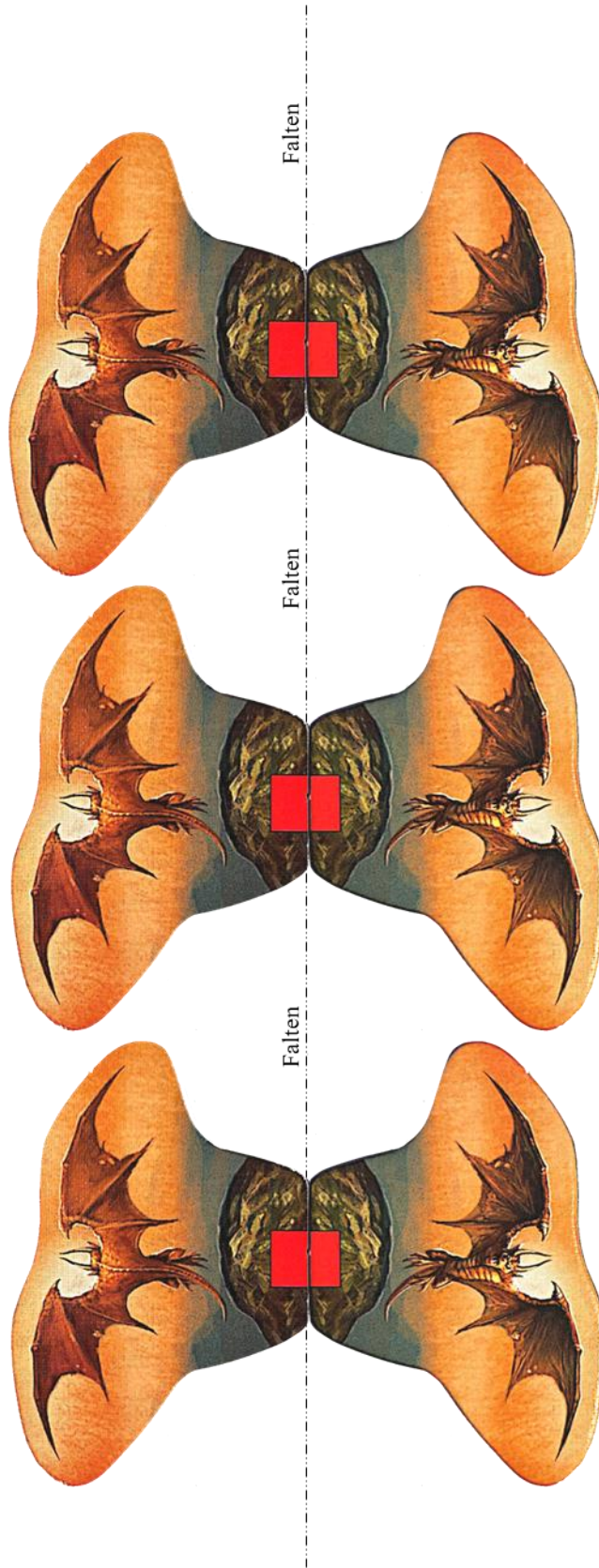
(2) Kleben

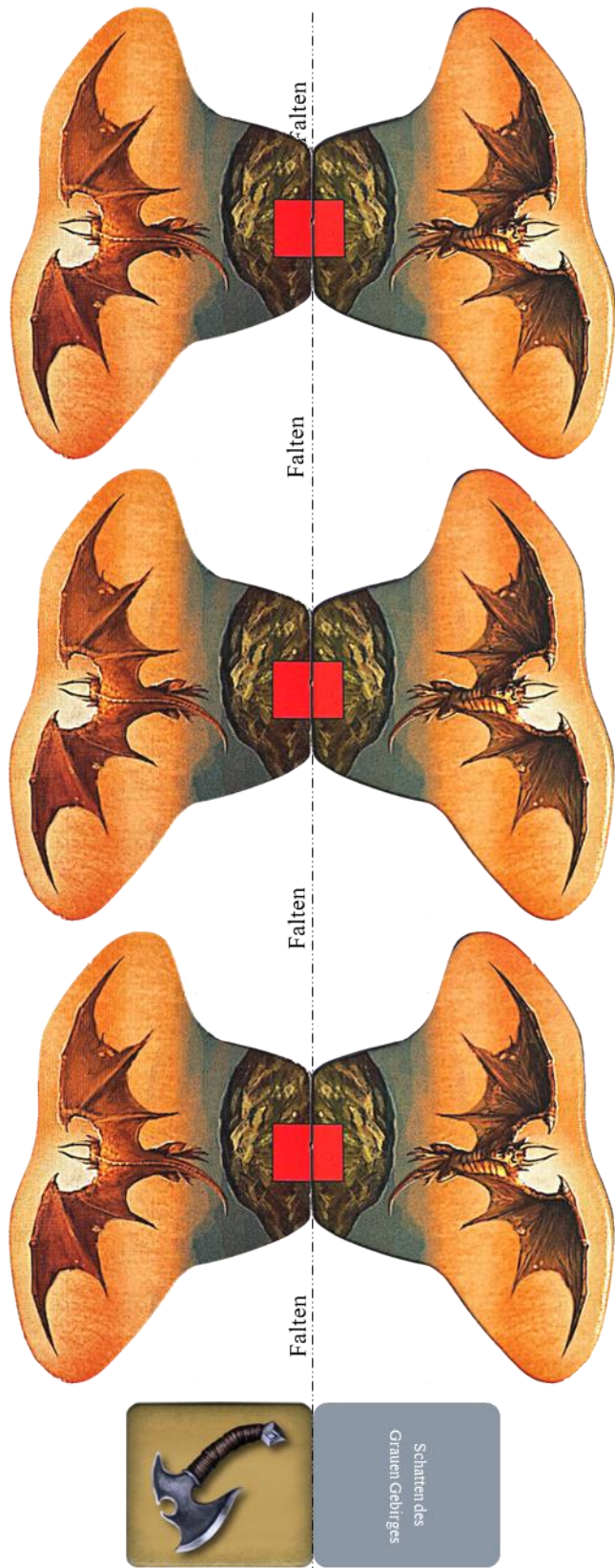


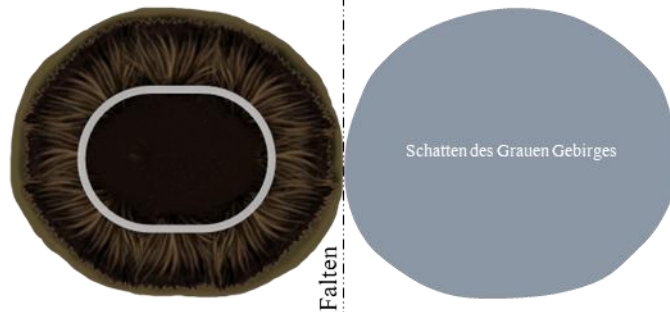
(3) Trocknen



(4) Ausschneiden







Falten



Falten

