

DER KAMPF UM CAVERN

DAS LETZTE ABENTEUER BEVOR **DIE REISE IN
DEN NORDEN** BEGANN...

Die Ära des Sternenschildes mündete in die Zeit, die später „Königsfrieden“ genannt wurde. In diesen scheinbar friedlichen Jahren ereignete sich in Cavern, dem Reich der Schildzwerge, eine große Schlacht.

Idee und Zeichnung
Michael Menzel

Alles begann mit der Krönung König Thoralds auf der Rietburg. Ihm zollten die Andori weit weniger Hochachtung als einst seinem Vater Brandur. Wussten doch alle, dass der Frieden nicht ihm, sondern den Helden von Andor zu verdanken war. Diese hatten nun allerdings ausgedient.

Thorn, der Krieger, war an der Burg geblieben und widmete sich der Pferdezucht. **Chada, die Bogenschützin**, folgte indes der Hexe Reka quer durch das Land und erlernte bei ihr die Kunst des Heilens.

Eara, die Zauberin, vermisste Hadria, ihre Heimat. Sie hatte das Gefühl ihre Aufgabe in Andor sei erfüllt. Jeden Tag stand sie mit Merrik, dem Kartographen, an der Küste und wartete auf ein Schiff, das sie nach Norden brächte.

Komm schon, Mädchen!

Der Frieden legte sich über Chadas Abenteuerlust wie Schnee über ein abgeerntetes Feld.

Kram, der Zwerg, hatte derweil eine Audienz beim König, denn ein wichtiges Anliegen beschäftigte ihn. Er wurde von **Orfen dem Wolfskrieger** begleitet:

Herr, die **Schilde aus alter Zeit** sind Eigentum der Schildzwerge. Jetzt, da das Land Frieden hat, besteht kein Grund mehr sie hier zu behalten.

Das sehe ich anders, mein guter Kram. **Wir** haben den **Bruderschild** wiedergefunden. Und es war **mein Vater**, der einst den **Sternenschild** im Grauen Gebirge gegen Tarok eingesetzt hat. Es war Schicksal, dass die Schilde zu uns gekommen sind. Zum Wohle aller Andori, **auch zu dem der Schildzwerge**, haben **wir** sie gegen allerlei Bedrohungen eingesetzt!



Wir? Soweit ich weiß, hast du während alledem nur Gildas Met gekostet.

Herr, die Schildzwerge sind ein unabhängiges Volk. Fürst Hallgard erkennt euch auch nicht als seinen König an. Ihr seid geduldet, mehr nicht.



Wollt ihr denn wirklich einen Krieg mit den Schildzwergen anzetteln, nur wegen der Macht zweier Schilde?



Haltet euch da raus, Wolfskrieger!

Ich werde von den Schildzwergen **nur geduldet**, sagst Du? Kram, ich schätze dich, aber vergiss nicht mit wem du sprichst.

Überbringe Fürst Hallgard folgende Botschaft: **Die Schilde bleiben in der Rietburg.** Doch sollte das Volk der Schildzwerge jemals unsere Hilfe und die der Schilde benötigen, werden wir ihm helfen – wie wir es immer getan haben. Das schwöre ich. Nun geht!



Kram verließ wütend die Halle.

Einen feinen König haben wir uns da auf den Thron gesetzt. Ach, die Burgluft bekommt mir einfach nicht! Ich komme mit dir nach Süden. Wird Zeit, dass ich der guten Gilda einen Besuch in der Taverne abstatte.



Nach drei Tagen erreichten der Wolfskrieger und der Zwerg die Taverne zum Trunkenen Troll. Dort trennten sich ihre Wege, denn Kram wollte möglichst schnell nach Cavern.

Und dann geschah es!



Schon als Kram die Marktbrücke überquerte, konnte er die Rauchschwaden erkennen ...

CAVERN!

Einige Tage später, weit im Norden an der Küste Andors, entdeckten Eara und Merrik endlich die Segel eines Schiffes am Horizont.

Da! Ein Schiff Eara! Endlich!

Doch fast im selben Augenblick bemerkte Eara den Falken. Er trug eine Nachricht für sie ...

... und als sie die Nachricht entrollte, stockte ihr der Atem!

*Kreaturen überall.
Die Mine brennt!
Hilfe! Kram.*

Ich muss zu Thorn. Mit seinen Pferden kommen wir schneller zur Mine!

Eara! Wo willst du hin?

Kurz darauf erreichte Eara die Rietburg. Sie fand Thorn bei den Ställen und erzählte ihm von Krams Botschaft.

Wir müssen sofort los!

Ja. Sattel zwei Pferde und bring sie zum Tor. Ich gehe zum König und hole die Schilde!

ZZZZZ

Cavern wird angegriffen! Kram hat uns um Hilfe gebeten. Wir müssen sofort handeln. Los, sag' wo du die Schilde hast, Eile ist geboten!

Thorald! Cavern brennt. Wir brauchen die Schilde!

???

Was, was ist denn?

Hm, ein sonderbarer Zufall ist dies, nicht wahr...

Was?

Nun, gerade noch vor wenigen Tagen hatte der gute Kram mich um die Schilde gebeten. Und plötzlich besteht große Gefahr in Cavern und er braucht die Schilde. Glaubt ihr, ich lasse mich hinter's Licht führen?



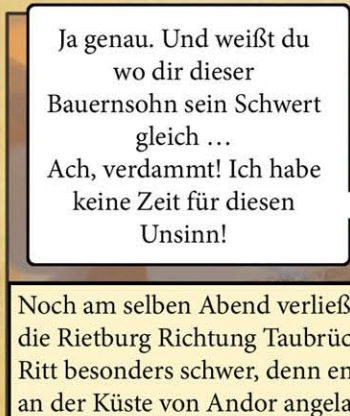
Was? Bist Du irre geworden?



Schweig, Thorn! Wie sprichst Du mit deinem König? Du bist nur ein Bauernsohn mit einem Schwert, mehr nicht!



Ja genau. Und weißt du wo dir dieser Bauernsohn sein Schwert gleich ... Ach, verdammt! Ich habe keine Zeit für diesen Unsinn!



Du solltest hoffen, dass wir zurückkehren, denn dieser Frieden ist nicht von Dauer.



Das solltest sogar du wissen!

Noch am selben Abend verließen Thorn und Eara die Rietburg Richtung Taubrücke. Eara fiel dieser Ritt besonders schwer, denn endlich war ein Schiff an der Küste von Andor angelandet. Dies war ihre Chance gewesen nach Hause zu gelangen. Doch nun würde Merrik ohne Eara in See stechen.



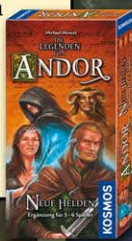
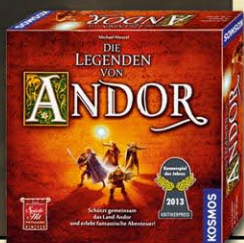
Als sie am nächsten Morgen die Taubrücke erreichten, mussten sie die Tiere zurücklassen, denn Pferde konnten die Brücke nicht überqueren.



Eara und Thorn marschierten einige Stunden durch den Wachsam Wald. Manch einer behauptet, dass sie dort auf weitere Helden stießen ...



Für die Bonus-Legende wird nur das Material aus dem Grundspiel benötigt. Mit der Ergänzung "Neue Helden" könnt ihr das Abenteuer auch mit bis zu 6 Helden erleben!



Und einen weiteren halben Tag später erreichten sie endlich den nördlichen Mineneingang. Kampflärm drang aus dem Inneren und ein gräßlicher Geruch von Feuer und Angst lag in der Luft.



Und hier beginnt die Bonus-Legende: "Der Kampf um Cavern"



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Der Kampf um
Cavern**

A 1

Diese Legende besteht aus den Karten
A1, A2, A3, A4, B, D, F, N1, N2
Erstes Tageslicht, Thronsaal und
6 Altes Wissen

Diese Legende spielt auf der Spielplanrückseite.
Wichtig: In dieser Legende **muss** ein Spieler den Helden **Kram** spielen.

Befolgt die Anweisungen auf der Checkliste mit folgenden Abweichungen:
In dieser Legende werden **keine Nebelplättchen** auf den Spielplan gelegt und es werden **keine Ereigniskarten** benötigt, **außer den 10 grünen Ereigniskarten "Geheimer See"**. Legt diese Karten auf das Ablagefeld neben dem Geheimen See.

- Legt **Sternchen** auf **B, D, F und N** der Legendenleiste.
- Stellt eure Heldenfiguren auf Feld 60.
- Nur der Held Kram legt seine Figur auf Feld 67 (liegt oberhalb der Kreaturenanzeige). Erst wenn die anderen Helden den ersten Tag beendet haben nimmt er am Spiel teil.
- Legt 1 verdeckten Edelstein auf Feld 6.
- Legt 8 Geröllplättchen bereit.
- Legt den Gegenstand Gift bereit.
- Legt 6 Pergamente verdeckt bereit.
- Legt die 6 Karten "Altes Wissen" bereit.
- Stellt die Figur "Schildzwerge" auf Feld H der Legendenleiste bereit.

Dunkel lag der Mineneingang vor den Helden. Würden sie rechtzeitig kommen, um Kram zu helfen? Die Mine barg neben reichen Schätzen und Edelsteinen auch so manches Altes Wissen. Hatten es die die Kreaturen darauf abgesehen?

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Der Kampf um
Cavern**

A 2

- Legt 6 Pergamente auf folgende Felder: 10, 20, 27, 37, 40 und 42 (alle in der Mine).
- Stellt je einen Gor auf diese Pergamente.

Wichtig: Diese Gors auf den Pergamentplättchen bewegen sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Pergamente:

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Pergamentplättchen steht, kann er es aufnehmen, sobald die Kreatur darauf besiegt wurde. Mit dem Fernrohr oder mit dem Raben (vom Helden Fenn) können sie vorzeitig aufgedeckt werden. Die Zahl auf der Rückseite gibt an welche Karte "Altes Wissen" der Held aufdecken kann. Er darf das Pergament auf seiner Heldentafel ablegen und dieses Alte Wissen **1x im Spiel** einsetzen. Danach kommt es aus dem Spiel. Natürlich kann er dieses Pergament auch einem anderen Helden geben.

Aufgabe:

Versucht Pergamente zu erlangen, denn jedes Alte Wissen birgt einen großen Vorteil. Es ist aber euch überlassen **wie viele** Pergamente ihr erringt.

- Erwürfelt jetzt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von 2 Heilkräutern und von 5 der 6 verdeckten Runensteine. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle an, der Heldenwürfel die 1er-Stelle.

Beispiel: Rot 4, Heldenwürfel 2 = ein Runenstein wird verdeckt auf das Feld 42 gelegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



WICHTIG: In dieser Legende wird ein Held, dessen Willenspunkte auf 0 sinken, vom Plan genommen. Dieser Held ist nicht mehr im Spiel. Seine Ausrüstung wird auf dem Feld abgelegt, auf dem er zuletzt stand.

Der Gestank der Kreaturen wehte den Helden aus dem Mineneingang entgegen.

Würfelt jetzt mit einem roten Würfel und lest anschließend die Auswirkung vor.

Stellt Gors auf die Felder 3, 18, 19, 35 und 36.

Stellt Skrale auf die Felder 15 und 17.

Stellt Gors auf die Felder 8, 12, 14, 17 und 19.

Stellt Skrale auf die Felder 13 und 34.

WICHTIG: Kreaturen, die Feld 0 erreichen, bleiben dort einfach stehen. Auf Feld 0 können in dieser Legende mehrere Kreaturen stehen.

Hinweis: Die Abbildung des "N"-Plättchens auf Feld 0 hat in dieser Legende keine Bedeutung.

Ausrüstung (außer Kram):

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Außerdem werden **2 Stärkepunkte** und ein **Falke** auf die Gruppe verteilt (Der Held Kram kann davon nichts bekommen).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



- Legt die Karte erstes Tageslicht bereit. Sie wird vorgelesen, wenn die Helden den ersten Tag beendet haben, noch bevor die Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld durchgegangen werden.
- Legt zur Erinnerung ein Sternchen **links vom Feuersymbol** des Sonnenaufgang-Feldes.

Was auch immer geschehen würde, die anderen Helden würden Kram nicht im Stich lassen!

Der Held, der auf Feld 60 steht und den höchsten Rang hat, beginnt.

*Nur falls ihr sie nicht mehr parat habt, findet ihr hier die Regeln für **Feuerstoß** und **Geheimer See**:*

*Bei einem **Feuerstoß** würfelt ein Held nacheinander mit den drei roten Würfeln. Den ersten Würfel legt er auf das Ablagefeld vor das Feld 10, den zweiten vor das Feld 20 und den dritten vor das Feld 30. Der Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so vielen Feldern entlang der Pfeile, wie die gewürfelte Zahl angibt.*

Steht ein Held auf einem der betroffenen Felder, verliert er Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Der Einsatz eines Schildes schützt ihn vor dem Schaden. Kreaturen sind von einem Feuerstoß nicht betroffen. Ein Feuerstoß wird in dieser Legende bei jedem Sonnenaufgang ausgelöst (siehe Feuersymbol).

*Sobald ein Held den **Geheimen See** betritt, muss er seine Bewegung dort beenden und sofort die oberste Ereigniskarte „Geheimer See“ vorlesen.*



Ein Donnern erschütterte die Mine. Der Südliche Mineneingang war geborsten und riesige Gesteinsbrocken versperrten den Ausgang.

- Legt je nach Spielerzahl Geröllplättchen offen auf Feld 71:
2 Spieler = alle bis auf die 2x 8er (Gesamtwert = 32)
3 Spieler alle bis auf 1x 8er (Gesamtwert = 40)
4 Spieler = alle (Gesamtwert = 48)

Geröll blockiert Feld 71:

Helden können das Feld mit Geröllplättchen nicht betreten. Um das Geröll zu entfernen, muss der Kampfwert der Helden mindestens so groß sein, wie die Zahl auf **allen Geröllplättchen**.

Das muss in einer Kampfrunde erreicht werden. Es können nicht (wie sonst) einzelne Geröllplättchen nacheinander entfernt werden.

Beispiel:

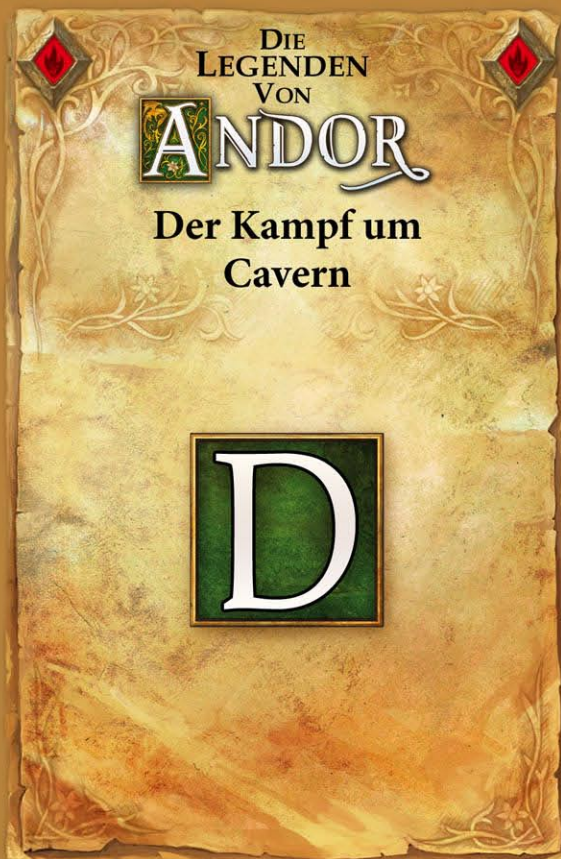
2 Helden müssen in einer Kampfrunde einen Kampfwert von 32 erreichen oder übertreffen.

Helden können die Geröllplättchen von dem **angrenzenden Feld** aus entfernen. Das gilt als Aktion "Kämpfen". Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet jeden am Kampf beteiligten Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste. Die entfernten Geröllplättchen kommen aus dem Spiel.

Wenn das Geröll entfernt wurde, können die Helden das Feld 71 betreten.

Info für 5-6 Spieler:

Solltet ihr mit der Spielvariante "**Schwarzer Herold**" spielen, stellt ihn jetzt zu dem Geröll. Er erhöht den zu erreichenden Kampfwert.



Tiefes Brüllen erklang. Ein Troll zwängte sich durch die schmalen Gänge Caverns.

Erwürfelt die Position von einem Troll indem ihr mit einem schwarzen und einem roten Würfel würfelt und beide Werte addiert.

Beispiel:

Schwarzer Würfel 12 + roter Würfel 5 = Feld 17

Stellt einen weiteren Troll auf den Buchstaben G der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diese Felder erreicht, erwürfelt ebenfalls mit einem schwarzen und einem roten Würfel die Position dieses Trolls.



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der Kampf um Cavern

F

Immer mehr Kreaturen stoben aus den dunklen Vorsprüngen der Mine hervor. Es schien, als wollten sie das gesamte Zwergenvolk vernichten.

Würfelt jetzt mit einem roten Würfel und lest anschließend die Auswirkung vor.

Stellt Gors auf die Felder 4 und 33.
Stellt einen Skral auf Feld 11.
Legt 1 Gift auf Feld 9.

Stellt Gors auf die Felder 9 und 17.
Stellt einen Skral auf Feld 11.
Legt 1 Gift auf Feld 12.

Stellt Gors auf die Felder 12 und 48.
Stellt einen Skral auf Feld 11.
Legt 1 Gift auf Feld 17.

Zur Erinnerung "Gift":

Der Held setzt das Gift im Kampf nach dem Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur ein. Es hat **zwei** Wirkungen:

1. Wenn die Kreatur unterliegt, verliert sie nicht nur die Differenz beider Kampfwerte, sondern fällt sofort auf 0 Willenspunkte.

2. Für eine mit Gift besiegte Kreatur gibt es keine Belohnung. Die Kreatur wird nicht auf das Feld 80 gelegt, sie kommt aus dem Spiel. Der Erzähler geht kein Feld weiter auf der Legendenleiste.



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der Kampf um Cavern

Altes Wissen

7

Der Geheimgang



Der Geheimgang:

Kein Zwerg konnte von sich behaupten, alle Gänge des labyrinthischen Caverns zu kennen. Um so erstaunlicher war es, dass dieses Pergament überraschende Abzweigungen und Geheimgänge offenbarte.

Der Träger dieses Pergaments kann seine Heldenfigur auf ein beliebiges anderes Feld versetzen, **außer Feld 71**. Das ist eine freie Handlungsmöglichkeit (wie Gegenstand benutzen), daher muss er nicht am Zug sein, um dies machen zu können.

Wichtig: Die Figur "Schildzwerge" oder andere Helden können ebenfalls auf diese Weise mitbewegt werden, wenn sie mit dem Pergamentträger auf demselben Feld stehen.

Zwergenhistorie (nicht spielrelevant):

Der wohl berühmteste Geheimgang ist "Nehals Gang". Nur wenigen ist es bisher geglückt, ihn zu finden. Doch sagt man, dass er von Kreatoks Schmiede unter dem Fluss hindurch direkt zum Krallenfels führt. Es heißt, Nehal der Drache habe ihn selbst gegraben.





DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der Kampf um Cavern

Altes Wissen

8



Das Licht der Gemmen



Das Licht der Gemmen:
Macht lag in den Edelsteinen Caverns. Jeder Zwerg wusste das, doch nur noch dieses alte Pergament zeugte von der Kunst, ihre Macht in Stärke zu verwandeln.

Ein Held kann dieses Pergament zusammen mit einem Edelstein abgeben. Dann erhält er den Wert dieses Edelsteins als Stärkepunkte.

Zwergenhistorie (nicht spielrelevant):
Der wertvollste Edelstein, der je in der Mine der Schildzwerge gefunden wurde, war "Das Drachenaugen". Dieser schwarze Kristall wurde erst nach dem Kampf um Cavern vom Fürsten entdeckt, geschliffen und dann den Silberzwerge im Norden zum Geschenk gemacht. Näheres dazu erfahrt ihr in der Erweiterung "Die Reise in den Norden".



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der Kampf um Cavern

Altes Wissen

10



Die verborgene Falltür



Die verborgene Falltür:
Die Zwerge von einst hatten ihr Reich auf viele Weisen geschützt. Doch scheinbar nur auf diesem alten Pergament war die Position einer alten mechanischen Falltür beschrieben.

Ein Held, der auf einem Feld in der Mine steht (**außer Feld 0 und 11**), kann dieses Pergament abgeben. Eine Kreatur, die auf seinem aktuellen Feld steht wird dann vom Spielplan genommen. Für diese Kreatur gibt es keine Belohnung. Die Kreatur wird nicht auf das Feld 80 gelegt, sie kommt aus dem Spiel. Der Erzähler geht kein Feld weiter auf der Legendenleiste.

Hinweis: Solltet ihr einen Gor auf einem Pergament auf diese Weise aus dem Spiel nehmen, bleibt das Pergament auf dem Feld liegen und kann eingesammelt werden.

Zwergenhistorie (nicht spielrelevant):
Kreatok der Meisterschmied war schon als junger Zwerg in der ganzen Mine bekannt. Sein Erfindungsreichtum schien keine Grenzen zu kennen. So kam es, dass er schon als "Wunderkind" galt, noch ehe er diese außergewöhnliche Freundschaft zu Nehal dem Drachen schloss. Besonders seine fein ausgedachten Fallen und Verteidigungsanlagen bescherten ihm großen Ruhm.



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

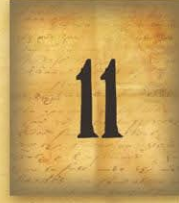
Der Kampf um Cavern

Altes Wissen

11



Die heilenden Kräfte des Sees



Die heilenden Kräfte des Sees:
 Noch immer hausten im Geheimen See so manche dunklen Geschöpfe. Doch dieses Pergament verriet den Spruch, der vor Schaden bewahrte und alle Müdigkeit abwusch.

Ein Held, der Feld 11 betritt und dieses Pergament abgibt, braucht keine Ereigniskarte "Geheimer See" aufzudecken. Außerdem steigen seine Willenspunkte auf den höchsten Wert, den seine Helden-tafel anzeigt.

Zwergenhistorie (nicht spielrelevant):
 Lange Zeit, ehe die Ära des Sternenschildes anbrach, hauste ein schreckliches Ungetüm im Geheimen See namens Irlok. Irlok gehörte einer Kraken-Spezies an die eigentlich im Hadrischen Meer vorkommt. Aber keine Legende berichtet über die Umstände, die dazuführten, dass Irlok den Weg in die Mine fand.

Doch schon bald sollten die Helden einem artverwandtem, wenngleich weitaus schlimmeren Geschöpf im Hadrischen Meer begegnen. Näheres dazu erfahrt ihr in der Erweiterung "Die Reise in den Norden".



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der Kampf um Cavern

Altes Wissen

14



Die Stärke der Zwerge



Die Stärke der Zwerge:
 Nicht nur die stetigen Hammerschläge der Zwergenschmiede stählten ihre Muskeln. Dieses Pergament offenbarte ein weiteres Geheimnis ihrer einstigen Stärke.

Ein Held, der dieses Pergament vor einer Kampf-runde abgibt, verdoppelt für diese eine Kampf-runde seine Stärkepunkte.

Zwergenhistorie (nicht spielrelevant):
 Radan galt nicht nur als einer der stärksten Zwerge, die das Reich Caverns je gesehen hatte. Er war sicher auch der mürrische ihrer Hauptleute. Seine tiefe Abneigung gegen Menschen verdankte er einer verhängnisvollen Schiffsreise, in der er auf einen üblen Dieb namens Jari Dorr stieß. Mit seinem Argwohn hatte Radan hernach auch Fürst Hallgard angesteckt.





DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der Kampf um Cavern

Altes Wissen

17



Die verborgene Waffenkammer



Die verborgene Waffenkammer:
Die Kreaturen hatten die Waffenkammer geplündert. Doch diesem Pergament zufolge gab es versteckte Hohlräume, die weitere Waffen bargen!

Ein Held, der in der Waffenkammer (Feld 27) steht, kann dieses Pergament abgeben. Dann werden folgende Gegenstände auf Feld 27 gelegt:

- 1x Bogen
- 1x Trank der Hexe
- 1x Schild
- 1x Helm
- 1x Fernrohr
- 2x Trinkschlauch

Zwergenhistorie (nicht spielrelevant):

Die Schildzwerge waren bekannt für ihre Schmiedekunst und fertigten allerlei gute Waffen. Ihren Namen verdankten sie aber den vier mächtigen Schilden aus alter Zeit, die der Drache Nehal und der Zwerg Kreatok gemeinsam schufen.



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der Kampf um Cavern



Erstes Tageslicht

Kram erwachte nur langsam. Dann kehrte die Erinnerung an die letzten Tage zurück. Eine große Schlacht hatte es gegeben. Feuer und Rauch. Viele Schildzwerge fanden den Tod. Er und wenige andere hatten sich um den verwundeten Fürst Hallgard geschart, um ihn aus der Mine zu bringen. Doch von da an konnte er sich an nichts mehr erinnern. Sein Schädel schmerzte höllisch, aber noch war er am Leben. Er stand auf.

Stellt jetzt die Figur Kram auf.

Krams Ausrüstung:

2 Willenspunkte, 4 Stärkepunkte, einen Schild einen Trank der Hexe.

Hinweis: Wie es zu dieser Ausrüstung kam, könnt ihr auf unserer Facebook-Seite nachlesen. Dort haben Andor-Fans über Krams Ausrüstung abgestimmt. <https://www.facebook.com/legendenvonandor>

Wo war der Fürst jetzt? Hatten er und die anderen den südlichen Minenausgang erreicht? Oder hatten sie sich im Thronsaal verbarrikadiert?

Aufgabe:

Ein Held muss **Feld 6** betreten bevor der Erzähler **Feld H** erreicht. Sobald ein Held auf Feld 6 steht, wird die Karte "Thronsaal" vorgelesen. Dort erfahrt ihr euer Legendenziel. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 6.

Führt jetzt, wie gewohnt, die Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld aus.



Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld H erreicht hat, ist diese Legende jetzt nicht verloren. Stellt die Figur "Schildzwerge" auf Feld 6.

Einer der Helden erreichte den Thronsaal und ihm stockte der Atem. Der Fürst schien dem Tode nah. "Bringt uns hier raus.", flüsterte Radan, der älteste Gefährte des Fürsten.

Die Figur "Schildzwerge" kann in dieser Legende **nicht**, wie sonst, für 1 Stunde 4 Felder weit bewegt werden. Stattdessen kann sie ein Held mit seiner Figur **mitbewegen**. Die Schildzwerge bringen in dem Feld mit einer Kreatur **4 Stärkepunkte** zusätzlich für den Helden. Ihre Stärkepunkte zählen auch gegen das Geröll wenn sie auf Feld 0 steht.

Legendenziel:

Die Figur "Schildzwerge" muss auf Feld 71 stehen, bevor der Erzähler Feld N erreicht. Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler sofort auf Feld N versetzt.

WICHTIG: Jede Kreatur, die auf Feld 0 steht, erhöht den Wert des Gerölls um 1.

Beispiel: Bei 2 Helden liegt Geröll im Wert von 32 auf Feld 71. Weil auf Feld 0 außerdem 3 Kreaturen stehen, müssen sie in einer Kampfrunde sogar einen Kampfwert von 35 erreichen oder übertreffen.

Edelstein-Hinweis:

Es gibt ein "Altes Wissen" für das ein Edelstein benötigt wird. Das Aufnehmen des Edelsteins auf Feld 6 löst in dieser Legende keinen Feuerstoß aus.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Figur "Schildzwerge" jetzt auf Feld 71 steht.

Der Fürst der Schildzwerge blinzelte ins Sonnenlicht. Dann wandte er sich an Kram. Er sprach in der alten Zwergensprache:

*Ich sterbe Kram, doch Cavern muss überleben.
Es braucht einen neuen Herrscher. Kram, ich
bestimme dich zu meinem Nachfolger. Du bist
der neue Fürst von Cavern.*

Dann hustete er, doch mit letzter Kraft fügte er hinzu:

*Verteile die 4 Schilde, Kram. Finde sie und
bringe Frieden und Wohlstand zurück!*

Und damit starb Fürst Hallgard, Sohn des Hallwort, und hinterließ ein Reich in Trümmern.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2. →

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Figur "Schildzwerge" jetzt **nicht** auf Feld 71 steht.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Kampf um
Cavern

N₂

Nur wenige Monate später erreichte ein Hilferuf aus dem fernen Hadria die Helden von Andor. Und das nächste große Abenteuer begann ...

DIE REISE IN DEN NORDEN



Doch Kram konnte nicht mit ihnen reisen. Er wurde in Cavern gebraucht.

