



RS

ANDOR

Fan - Legende

Legendäre Artefakte



Diese Legende besteht aus A1, A2, B, D, F, N,
„Die Legende lebt 1+2“; „dichter Nebel“;
„Der Drache und das Ei“;
„Das Geheimnis des Turm“;
5 Karten „Licht gegen Finsternis“; „Feuerstoß“
(aus Legende 4)

Es war eine lange Zeit her, dass die Helden Andors den Drachen Tarok besiegten. Anlässlich dieses Jubiläums wurde in der Rietburg ein großes Fest veranstaltet, alle Helden waren dort (**Helden beginnen auf Feld 0**). Doch der Frieden war trügerisch. Ein Schatten näherte sich der Burg. Die Helden erkannten zu spät den alten Feind. Der Dunkle Magier Varkur versiegelte ein Teil seiner Kräfte. Jetzt wurden diese erweckt. Der Himmel verdunkelte sich, dann verschwand der Dunkle Magier plötzlich wieder. Die Hexe konnte hier hoffentlich weiterhelfen. Das erforderte einen besonders starken Willen. Nur war gerade jetzt ein besonders dichter Nebel und in der Taverne erzählte man sich eine merkwürdige Geschichte...

Gespielt wird auf der Vorderseite mit den Goldenen Ereigniskarten. Führt die Anweisungen der Checkliste durch und legt folgendes Material bereit:

- Turm, Dunkler Magier, Drache, 3 rote Kreuze
- Geröllplättchen, Edelsteine, Kreaturenplättchen
- N-Plättchen, nicht gewähltes Geschlecht der Helden!

• Runensteine: alle 6, 2x Heilkräuter
Die Lage bestimmen durch Heldenwürfel (Einerstelle) und Kreaturenwürfel (Zehnerstelle).

- Legendäre Artefakte entsprechend der teilnehmenden Helden in deren Farben, Krone der Magie, Brücke, Drachenei

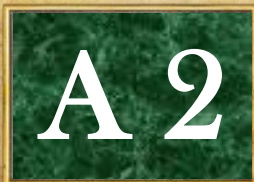
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



ANDOR

Fan - Legende

Legendäre Artefakte



Der dichte Nebel kann nicht durch das Fernrohr aufgedeckt werden (nur der Spion kann mit einem Fernrohr ein angrenzendes Nebelfeld aufdecken. Ein Held muss seine Bewegung auf einem Feld mit dichten Nebel beenden. Beide Nebelplättchen werden aufgedeckt. **Bei zwei gleichen Symbolen oder bei der Hexe wird „dichter Nebel“** vorgelesen. Die Lage des einzelnen Plättchens wird bestimmt wie Runensteine. Es kommen je 2 Plättchen auf Feld 32, 38, 44, 45, 46, 47, 48. Legt Sternchen auf die Legendenleiste Feld B, D und F.

Jeder Held erhält ein angebrochenes Schild und eine volle Trinkflasche. Die Heldengruppe erhält zusätzlich 5 Gold, ein Fernrohr und beginnt mit 2 Stärkepunkten.

Tipp: nicht das ganze Gold in Gegenstände/Stärke stecken!

Jetzt galt es noch die Geschichte der Taverne zu überprüfen. Es heißt es gibt ein DRACHENEI! Wo ein Ei ist, kann auch sein Beschützer nicht weit sein. **Das Drachenei auf Feld 37 legen.** Vielleicht kann man den Drachen besänftigen, wenn man das Ei rettet und in der Burg übergibt. Das Ei wird sehr schwer sein. Es belegt das Große und zwei kleine Ablagefelder. Eine Kreatur darf nicht auf demselben Feld wie das Ei sein (wie mit Bauerplättchen). Das Spiel wäre verloren.

Aufgaben:

- Findet die Hexe im Nebel
- Bringt das Drachenei zur Burg



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

- die Burg gegen die Kreaturen und gegen die Schattendoppelgänger verteidigt wurde
- das Drachenei rechtzeitig dem Drachen übergeben wurde
- der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde

Der Himmel wurde wieder klar nachdem alle Schatten besiegt waren. Es konnte nun ein großes Fest veranstaltet werden. Die Helden wurden mit dem sämtlichen Titel des Landes geehrt. Für lange Zeit war nun endlich der Friede wiederhergestellt. Menschen verfolgten die Drachen nicht mehr und diese zogen sich in Wälder, Seen und abgelegene Gebirge zurück. Die Gohrs, Skrale, Trolle und Wardraks ließen sich auch für lange Zeit nicht in Andor blicken...bis zur nächsten Legende!

Die Legende nahm ein **schlechtes Ende**, wenn:

- die Burg gegen die Kreaturen, die Schattendoppelgänger und den Drachen nicht verteidigt wurde
- Der Dunkle Magier Varkur nicht besiegt wurde

bevor der Erzähler das N-Feld erreichte

Dunkelheit überflutete Andor. Nun gab es keine Hoffnung. Varkur siegte und man hörte sein Gelächter noch Jahrhunderte fort...



Legendäre Artefakte

Die Legende lebt

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die **Hexe im Nebel** gefunden wurde.

„Ich grüße Euch Helden“, sagte die Hexe. **Es wird der Trank der Hexe ausgegeben.** „Nur fürchte ich wird das nicht reichen. Einen Schatten kann man nicht mit einem normalen Schwert oder Bogen besiegen. Allerdings lebe ich hier schon lange und bin vorher viel umher gereist. Dabei habe ich von Artefakten voller Magie gehört. Trotzdem bin ich mir nicht sicher, ob diese Artefakte tatsächlich existieren... Es ist schließlich eine Legende....“

Die Zwerge und Elfen haben in den Minen ein merkwürdiges Metall gefunden. Sie fanden heraus, dass nur ein wahrer Held Andors es benutzen kann. Deshalb wird jedes für **2 Gold** verkauft. In den richtigen Händen formt es sich zu einem der Legendären Artefakte. Es gibt insgesamt 4 (oder 5) solcher Artefakte, für jeden Helden passend in seiner Farbe. **Bogen und Stab liegen jetzt beim Händler auf Feld 57, Schwert(er) und Hammer auf Feld 71.**

Nur das für den Helden vorgesehene Artefakt darf auch nur er/sie selbst befördern.

Jede(r) Held/in erhält mit dem für ihn/ihr **bestimmten Artefakt 2 Stärkekpunkte**, wird es abgelegt, werden die **Stärkekpunkte wieder abgezogen.**



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Die Legende lebt 2“





Fan - Legende

Legendäre Artefakte

2

Die Legende lebt

Diese Karte wird aufgedeckt, nachdem „Die Legende lebt 1“ vorgelesen wurde und bleibt am Spielbrett liegen.

In einem Kampf oder Angriff **mit den Artefakten** verliert die Kreatur zusätzlich pro Kampfrunde je 1 Willenspunkt (Ergebnis egal). Bei einem **Sieg** werden die Kreaturen aus dem Spiel genommen, die **Hälfte der Belohnung** verteilt, dafür **geht der Erzähler nicht weiter**.



Der **Waldläufer** kann nur von einem Feld angreifen, dass **2 Felder** entfernt ist. Außerdem benutzt er nur noch **3 Heldenwürfel** bei einem **Angriff**. Würfelwerte werden bei einem Pasch addiert. Darauf ist der Trank der Hexe anwendbar. Das Feld 83 ist angreifbar.



Der **Zauberer** kann einen Feuerball nur auf ein 2 Felder entferntes Nummernfeld ausüben. Es wird gewürfelt wie bei Feuerstoß. **Das Ergebnis wird den Kreaturen von den Willenspunkten abgezogen.**



Helden mit **Legendären Waffen** sind nicht betroffen, ebenso Varkur. Das Feld 83 ist mit Feuerball angreifbar.



Der **Zwerg/Krieger/Spion** kann einen Blitz auf ein 2 Felder entferntes Nummernfeld ausüben. Es wird gewürfelt wie bei Feuerstoß. **Das Ergebnis wird den Kreaturen von den Willenspunkten abgezogen.** Nur Helden mit **Legendären Waffen** sind nicht betroffen, ebenso Varkur. Das Feld 83 ist mit Blitz angreifbar.



Ein Angriff durch Blitz/Feuerball kostet den Helden 2 Stunden und 1 Willenspunkt.





Fan - Legende

Legendäre Artefakte

dichter Nebel

Diese Karte wird aufgedeckt, immer wenn **zwei gleiche Symbole auf einem dichten Nebelfeld ausgelöst werden** oder die **Hexe** dabei ist.

- Zwei Ereigniskarten: Es werden 3 Ereignisse ausgelöst.
- Zwei Goldstücke: Großer Goldfund, statt 2 werden **3 Gold** verteilt + 2 Gold einzeln wie die Runensteine auf das Spielbrett gebracht (Positionen bestimmen)
- Beide Willenspunkte: der Held erhält nur 3 Willenspunkte, aber jeder **Brunnen** erhöht ab sofort, dauerhaft um **5 statt 3** Willenspunkte.
- Zwei Gohr: beide Gohr erscheinen und hindern den Helden. Er kann sich nicht bewegen bevor beide besiegt sind. Die Gohr werden nacheinander besiegt, auch vom gefangenen Helden (Erzähler geht nicht weiter, aber die Belohnung wird verteilt.)

- Hexe und Stärkepunkt: „Die Legende lebt 1“ wird vorgelesen. Der Held erhält 2 Stärkepunkte, wenn er einen Willenspunkt abgibt.
- Hexe und Trinkschlauch: „Die Legende lebt 1“ wird vorgelesen. Der Held erhält 2 Trinkschläuche
- Hexe und Gold: „Die Legende lebt 1“ wird vorgelesen. Statt des Goldes wird ein zufälliger Edelstein vergeben.
- Hexe und Willenspunkt: „Die Legende lebt 1“ wird vorgelesen. Die Heldengruppe erhält 5 Willenspunkte.



Ein neuer Tag brach an. Auch Varkur wurde aktiv. Ein mächtiges Erdbeben erschütterte Andor.

Es werden **3 Kreaturenplättchen** gezogen und nacheinander ausgeführt. **Würfelt anschließend** mit den **3 schwarzen Würfeln je 4 mal** und **addiert** immer 30 dazu. Auf den entsprechenden Feldern wird 1 Geröllplättchen und ein **zweier Edelstein** verteilt.

- trifft Geröll eine Kreatur wird sie aus dem Spiel entfernt

- trifft Geröll einen Helden, verliert er Willenspunkte in Höhe des Wertes auf dem Geröll. Ein **Schild** kann nur der **betroffene Held benutzen**. Sollte er weniger Willenspunkte haben, ist er vorübergehend besiegt und verliert einen Stärkepunkt. Es kostet den Einsatz einer halben Trinkflasche ihn mit 3 Willenspunkten weiter machen zu lassen.



Die Heldengruppe überquerte den Fluss. Dann sahen sie die dunkle **Burg** auf **Feld 83 bewacht** von einem **Wardrak**. Darin soll sich die **Krone der Magie** befinden. (legt Krone der Magie unter den Turm). Sollte sich die Heldengruppe entschließen den Turm anzugreifen lest „Der Dunkle Turm“ vor.

Es wird auch mit einem Heldenwürfel ausgewürfelt wann der Drache in das Spiel kommt. Die Karte „Der Drache und das Ei“ wird mit dem Pfeil an das entsprechende Feld der Legendenleiste gelegt. Bei einer Eins, Fünf oder Sechs wird noch einmal gewürfelt.



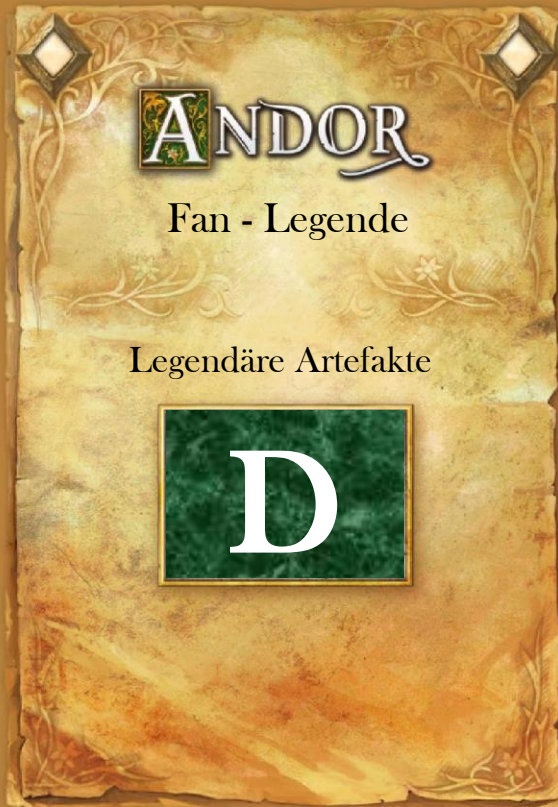
Der Turm kann nur von den **Feldern 61, 64, 65 und 66** mithilfe der **Legendären Artefakte** angegriffen werden.

Der **Wardrak** erhöht ab sofort seine **Willenspunkte pro Tag um 2**. Er würfelt nicht. Er erhält zusätzlich 4 Stärkepunkte. Die Mauern schützen ihn. **In jeder Kampfrunde verliert er maximal 2 Willenspunkte als Schaden**. Bei einem Feuerball bzw. Blitzangriff werden:

- wird für den Angriff Eins bis eine Drei gewürfelt, wird dem Wardrak nur 1 Willenspunkt abgezogen (+1 für das Benutzen eines Artefakts)
- wird für den Angriff Vier bis Sechs gewürfelt, wird dem Wardrak nur 2 Willenspunkte abgezogen (+1 für das Benutzen eines Artefakts)

Wurde der Hüter des Turms besiegt erhält die Heldengruppe die **Krone der Magie**. Der Himmel wurde wieder klarer. Endlich wieder Licht, denn wo Licht ist, ist auch Schatten. Nun konnten die Helden den **Dunklen Magier** finden. Es wird mit **2 Schwarzen Würfeln + 40** (Würfelaugen werden addiert) der **Standort Varkurs bestimmt**. Er bewegt sich so oft wie ein Wardrak in Richtung **Feld 84** – entgegen der Pfeile. Erreicht er das Feld 84 kann er **fliehen** und der **Erzähler** wird auf des **N-Feld** gesetzt.

Die Krone der Magie gibt dem Zauberer einen weiteren Stärkepunkt. Außerdem erhält der **Träger** einen **Willenspunkt pro Runde**. Befinden sich alle Helden auf einem Feld, wird bei jedem **1 Willenspunkt hinzugefügt**.



ANDOR

Fan - Legende

Legendäre Artefakte



Jetzt wurde auch der Plan von Varkur sichtbar. Er hatte von allen Helden einen Schattendoppelgänger auf **Feld 72** erstellt. Mit jedem Tag ziehen die direkt vor dem Erzähler ein Feld entlang der Pfeile. **Kein Doppelgänger darf die Burg erreichen!** Außerdem traf ein **Fluch** die Heldengruppe. **Alle nicht eingesammelten Runensteine kommen aus dem Spiel.**



Bereits **aufgenommene Runensteine** kosten den **betreffenden Helden** je **2 Willenspunkte**. Nur er/sie könnte den Effekt mit einem Schild **aufhalten**. Sollte er weniger Willenspunkte haben, ist er vorübergehend besiegt und verliert einen Stärkepunkt. Es kostet den Einsatz einer halben Trinkflasche ihn mit **3 Willenspunkten** weiter machen zu lassen.

Die Schattendoppelgänger können nur mit **Legendären Artefakten** oder den **Spezialangriffen** besiegt werden. Die haben die **gleiche Stärke** wie das jeweilige **Original** und benutzen auch dieselben **Würfel im Kampf** (auch den **Schwarzen**!). Ein **Pasch** wird addiert und das **höchste Ergebnis** gewählt. Die Kopien kämpfen einzeln, tragen keine Ausrüstung, haben keine Sonderfähigkeit, dafür aber **12 Willenspunkte**. Beim Sieg wird die Kopie entfernt. **Der Erzähler geht nicht weiter. Die Heldengruppe** erhält bei jedem Schatten **2 Willenspunkte**.

Es wird ein weiteres **Kreaturenplättchen** vom Stapel gezogen und ausgelöst.



ANDOR

Fan - Legende

Legendäre Artefakte



Der Drache und das Ei



Erreicht der Erzähler dieses Feld, wird die Karte vorgelesen

Der Drache erschien auf **Feld 70**. Er spürte das Beben und kam so schnell es ging zurück. Jetzt hoffte der Drache, das Ei sei unversehrt. Auf der Suche würde er auch die Burg zerstören, erreicht er die Burg. Der Erzähler würde auf des Feld **N** gesetzt werden.

Der Drache wird gesetzt, so oft wie ein Wardrak, allerdings von **Zehnerfeld zu Zehnerfeld**. Er hinterlässt den Helden eine Spur aus Gold. Auf jedem Feld, das er betritt, wird **ein Gold** gelegt.

Landet der Drache auf einer Kreatur wird diese aus dem Spiel genommen (Erzähler geht nicht weiter). Bei einem Helden hinterlässt er einen Schaden von **3 Willenspunkten**.



Kommt der Drache ins Spiel und jedes Mal auf einem neuen Feld, erfolgt „**Feuerstoß**“ entlang der Pfeile (beginnend mit dem nächsten Feld). Ein Held kann so ganz vom Spiel entfernt werden.

Wird ein Feld mit einer Brücke getroffen, ist diese zerstört und ein rotes Kreuz wird darauf gelegt. Gelingt es den Helden das Ei auf ein Feld mit dem Drachen zu bringen, nimmt er das Ei und verschwindet.

Sollte der Fluss nicht überquert werden können muss eine Brücke gebaut werden. Die führt von Feld 32 zu 46. Und muss von zwei Helden gebaut werden. **Die zwei Helden müssen sich auf einem der beiden Felder befinden. Beide verbrauchen für den Bau je 2 Stunden.**



Es kam erneut zu einem Erdbeben. Geröll löste sich und versperrte den Helden den Weg.

Es werden **4 weitere Kreaturenplättchen** gezogen und nacheinander ausgeführt. **Würfelt anschließend** mit den **4 schwarzen Würfeln je 4 mal** und **addiert** immer **20** dazu. Auf den entsprechenden Feldern wird 1 Geröllplättchen verteilt. Fallen **zwei Geröllplättchen** auf ein Feld, wird ein **zufälliger Edelstein** verteilt.

- trifft Geröll eine Kreatur wird sie aus dem Spiel entfernt
- trifft Geröll einen Helden, verliert er Willenspunkte in Höhe des Wertes auf dem Geröll. Ein **Schild** kann nur der **betroffene Held benutzen**. Sollte er weniger Willenspunkte haben, ist er vorübergehend besiegt und verliert einen Stärkepunkt. Es kostet den Einsatz einer halben Trinkflasche ihn mit 3 Willenspunkten weiter machen zu lassen.



Das N-Plättchen wird mit der grünen Seite nach oben auf das Feld **H** gelegt, da die Schattendoppelgänger die Burg erreichen könnten (und ein zusätzlicher Kampf gemacht werden kann).

Sind alle Doppelgänger besiegt, wird das N-Plättchen auf das Feld **L** gelegt.



Licht gegen Finsternis

Eine Karte vom Stapel „Licht gegen Finsternis“ wird aufgedeckt nach jeder Kampfrunde gegen den Dunklen Magier mit einer Stärke von 11 pro Held + 2 Schwarze Würfel (Werte bei Pasch addiert) + 20 Willenspunkten

Kampfunde gewonnen:

Die Heldengruppe schöpft neuen Mut. Jeder Held erhöht seine Willenspunkte um 2.

Diese Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde Unentschieden:

Der Dunkle Magier würfelt eine Kampfunde nicht mit. Ein Würfelwert von 12 wird angenommen.

Diese Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde verloren:

Varkur fühlte sich in seiner Stärke bestätigt.

Der Dunkle Magier erholte sich um 2 Willenspunkte.

Hat ein Held bereits mindestens eine Überstunde gemacht, ist dieser Tag jetzt beendet.

Diese Karte kommt unter den Stapel.





Fan - Legende

Legendäre Artefakte



Licht gegen Finsternis

Eine Karte vom Stapel „Licht gegen Finsternis“ wird aufgedeckt nach jeder Kampfrunde gegen den Dunklen Magier mit einer Stärke von 11 pro Held + 2 Schwarze Würfel (Werte bei Pasch addiert) + 20 Willenspunkten

Kampfunde gewonnen:

Der Angriff traf Varkur. Doch im letzten Moment schützte er sich mit einer Magischen Barriere. Es werden maximal 2 Willenspunkte abgezogen.

Diese Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde unentschieden:

Plötzlich fanden die Helden eine sprudelnde Quelle. Jeder Held erhält einen vollen Trinkschlauch.

Diese Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde verloren:

Der dunkle Magier blieb standhaft. Die Differenz wird den Helden abgezogen. Er regenerierte zusätzlich 2 Willenspunkte. Die Heldengruppe muss alle Schilder auf dem jetzigen Feld ablegen. Ein Schild wird ganz aus dem Spiel genommen

Diese Karte kommt unter den Stapel.

2





Fan - Legende

Legendäre Artefakte



Licht gegen Finsternis

Eine Karte vom Stapel „Licht gegen Finsternis“ wird aufgedeckt nach jeder Kampfunde gegen den Dunklen Magier mit einer Stärke von 11 pro Held + 2 Schwarze Würfel (Werte bei Pasch addiert) + 20 Willenspunkten

Kampfunde gewonnen:

Der Angriff zeigte große Wirkung. Der Dunkle Magier verliert zusätzlich 2 Willenspunkte.

Diese Karte kommt aus dem Spiel.

Kampfunde Unentschieden:

Jeder Held rückt eine Stunde weiter auf der Zeitleiste. Bei Überstunden werden die Willenspunkte abgezogen. Durch diese kurze Pause der Meditation erhält jeder Held einen Stärkepunkt.

Diese Karte kommt aus dem Spiel.

Kampfunde verloren:

Der dunkle Magier griff mit besonders schweren Folgen die Helden mit seiner Schwarzen Magie an. Er entzog jedem Held 2 Willenspunkte und erhöht seine Willenspunkte um 10.

Diese Karte kommt aus dem Spiel.

3



ANDOR

Fan - Legende

Legendäre Artefakte



Licht gegen Finsternis

Eine Karte vom Stapel „Licht gegen Finsternis“ wird aufgedeckt nach jeder Kampfrunde gegen den Dunklen Magier mit einer Stärke von 11 pro Held + 2 Schwarze Würfel (Werte bei Pasch addiert) + 20 Willenspunkten

Kampfunde gewonnen:

Nachdem die Differenz von den Willenspunkten des Dunklen Magiers abgezogen wurden, trieben die Helden Varkur mit diesem Angriff in die Ecke und wollten den Kampf beenden. Hat Varkur mehr als 7 Willenspunkte fallen diese auf 7.

Diese Karte kommt aus dem Spiel.

Kampfunde Unentschieden:

Nichts passiert.

Diese Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde verloren:

Varkur nutze die Gunst der Stunde. Nachdem die Differenz von den Willenspunkten der Helden abgezogen wurde, entflo er ein Feld weiter in Richtung Feld 84. Zur Erinnerung: erreicht der Dunkle Magier dieses Feld ist das Spiel verloren.

Diese Karte kommt aus dem Spiel.

4



ANDOR

Fan - Legende

Legendäre Artefakte



Licht gegen Finsternis

Eine Karte vom Stapel „Licht gegen Finsternis“ wird aufgedeckt nach jeder Kampfunde gegen den Dunklen Magier mit einer Stärke von 11 pro Held + 2 Schwarze Würfel (Werte bei Pasch addiert) + 20 Willenspunkten

Kampfunde gewonnen:

Varkur war verärgert über die Gegenwehr der Helden. Er wirkt einen Zauber...jeder Held verliert einen Willenspunkt.

Diese Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde Unentschieden:

Eine neue Karte „Licht gegen Finsternis“ wird vom Stapel gezogen.

Diese Karte kommt unter den Stapel.

Kampfunde verloren:

Varkur war verärgert über die Gegenwehr der Helden. Er wirkt einen Zauber...jeder Held verliert einen Willenspunkt.

Diese Karte kommt unter den Stapel.

5