

Ihr benötigt das Grundspiel.

Die Geschichte hat sich unmittelbar nach dem Sieg über den Drachen Tarok abgespielt, also zwischen Legende 5 und Legende 6.

Nach dem Sieg über Tarok reist die Hexe Reka in die Mine. Sie folgt einer alten Legende, die von einem Geheimnis im See erzählt.

Eines Tages verschwindet sie auf mysteriöse Weise. Auf der Suche nach ihr müssen die Helden so manches Hindernis überwinden.



A1

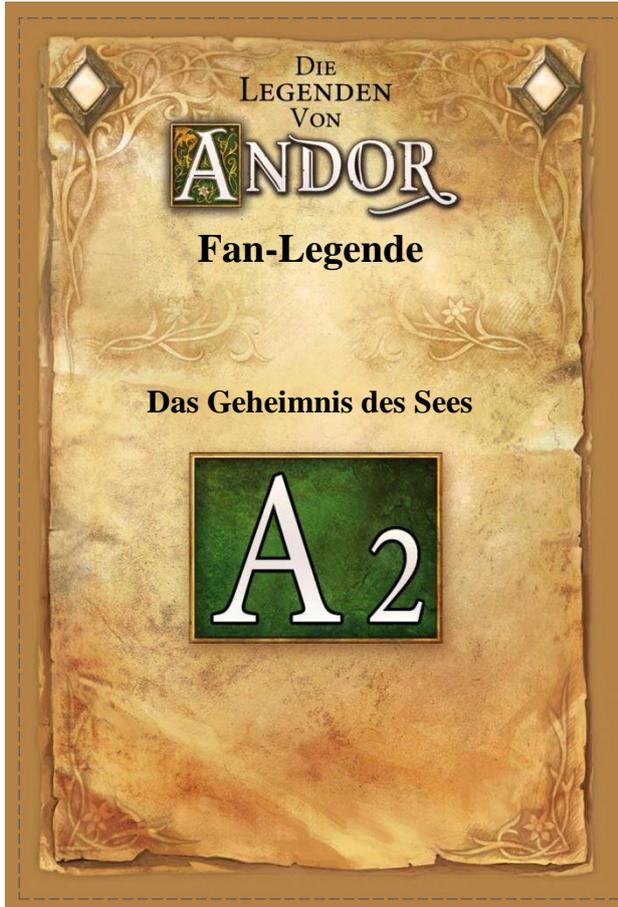
Lest zunächst das Deckblatt.
Die Legende wird auf der Rückseite des Spielplans in der Mine gespielt.

Vorbereitungen:

- Sortiert das Nebelplättchen „Hexe“ aus.
- Führt die Anweisungen der Checkliste aus, tauscht dabei die goldenen Ereigniskarten gegen die silbernen. Der Waldweg (Feld 44) erhält kein Nebelplättchen.
- Legt auf jedes Feld mit einem Diamantensymbol einen Edelstein.
Hinweis: Lest bei Bedarf die Funktion der Edelsteine und des Feuerstoßes auf der Karte "Edelsteine und Feuerstoß" nach.
- Legt die Karten "Geheimer See" an Feld 11.
- Würfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern aus.
- Entfernt das Kreaturenplättchen „Gor auf Feld 21, Troll auf Feld 23“. Zieht 5 Kreaturenplättchen und führt die Anweisungen darauf aus.
- Legt je ein weiteres Kreaturenplättchen an die Buchstaben B bis F der Legendenleiste.
- Sortiert das Pergament mit der Zahl 11 aus. Die anderen legt verdeckt neben dem Spielplan bereit.

Lest weiter auf Legendenkarte A2





A2

- Legt das N-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste. Erreicht eine Kreatur Feld 0, kommt sie aus dem Spiel und das N-Plättchen wird ein Feld nach unten geschoben.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben D, F, H, N der Legendenleiste.

Legt außerdem neben dem Spielplan bereit:

Schildzwerge, Hexe, Bauernplättchen, Turm, Gift, blaues Händlerplättchen aus dem Einführungsspiel (alternativ kann auch die Figur "Handelszwerger Garz" aus der Nord-Erweiterung genommen werden).

Die Legende besagte, dass der Geheime See in seiner undurchdringlichen Tiefe ein großes Geheimnis barg. Die Hexe Reka hatte sich auf den Weg gemacht, um dieses dunkle Rätsel zu lösen. Doch in den engen Gängen der Mine, die voller Gefahren waren, verschwand sie eines Tages.

Die Helden, die seit längerer Zeit nichts mehr von Reka gehört hatten, sorgten sich, denn sie erinnerten sich an ihre Worte: 'Ihr könnt mich in der Mine finden. Ich werde euch Nachrichten hinterlassen. So könnt ihr meinen Weg verfolgen.'

Lest weiter auf Legendenkarte A3 →



A3

Legt verdeckt ein Pergament auf Feld 42. Markiert es mit einem Sternchen.

Aufgabe:

Geht zu dem Feld mit dem Pergament, deckt es auf und lest **die** Depesche, die der Zahl auf dem Pergament entspricht.

Die Bauern hatten den alten Wehrturm freigelegt, der direkt in die Mine führte. Sie beeilten sich, zum Baum der Lieder zu gelangen.

Ein Händler war in die Waffenkammer geeilt und hatte Nachschub dorthin gebracht.

Legt Bauernplättchen mit der Schildseite nach oben auf den Baum der Lieder (Feld 63):

- bei 2 Spielern 2,
- bei 3 Spielern 1,
- bei 4 Spielern 0.

Legt ein weiteres Bauernplättchen auf Feld 70.

Wichtig: Es dürfen nur so viele Kreaturen den Baum der Lieder (Feld 63) erreichen, wie Schilder frei sind. Betritt eine weitere Kreatur dieses Feld, wandert der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste und die Legende ist verloren. Wenn ihr den Bauern zum Baum der Lieder auf Feld 63 bringt, legt ihn mit der Schildseite nach oben dort ab.

Lest weiter auf Legendenkarte A4 →



A4

Stellt den Turm zwischen Feld 41 (Wald) und Feld 42 (Mine), er verbindet beide Felder. Seine Benutzung kostet **1 Stunde** auf der Tagesleiste

Legt das Händlerplättchen (oder die Figur "Handelszweig Garz"), einen Trinkschlauch und das Gift in die Waffenkammer (Feld 27). Die Waffenkammer steht euch als weiterer Händler zur Verfügung.

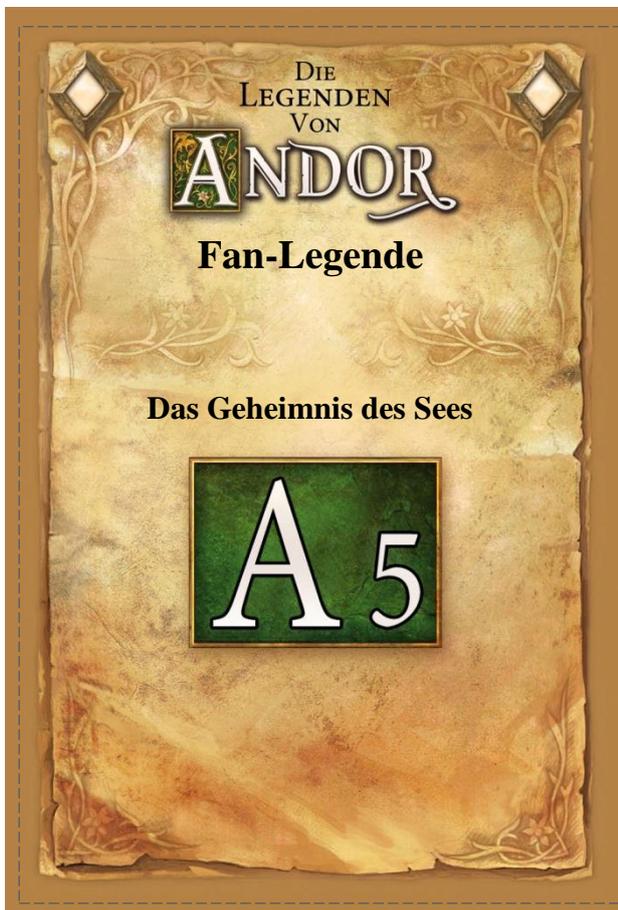
Hinweis:

Ein Held kann das **Gift** im Kampf **nach** dem Würfelwurf und **vor** der Reaktion der Kreaturen einsetzen. Wenn die Kreatur unterliegt, verliert sie nicht die Differenz beider Kampfwerte, sondern fällt sofort auf 0 Willenspunkte. Der Held erhält **keine** Belohnung und der Erzähler wird **nicht** vorgerückt. Das Gift kann zweimal eingesetzt werden.

Die Kreaturen entdeckten den Händler. Sie versperrten den Weg in die Waffenkammer und hielten ihn dort gefangen.

Stellt einen Troll auf Feld 68 und legt ein Sternchen dazu. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Er **muss** besiegt werden, um in die Waffenkammer zu gelangen.

Lest weiter auf Legendenkarte A5 →



A5

Die Helden starten von Feld 45.

Jeder Held hat 2 Stärkepunkte. Die Gruppe erhält einen Schild und 6 Gold.

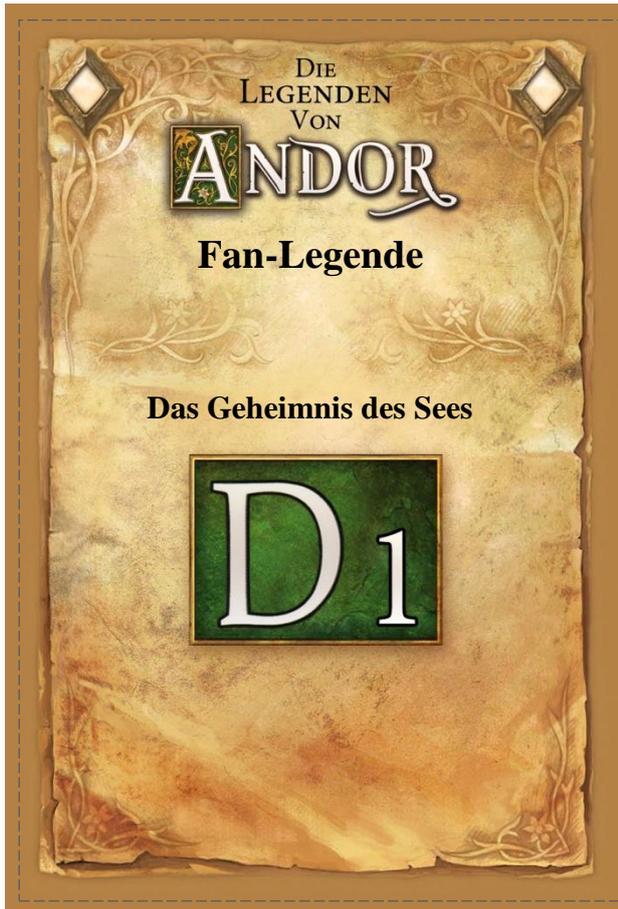
Es beginnt der Held, der am besten ein Geheimnis bewahren kann.

Weitere Hinweise:

Wenn es für einen Buchstaben der Legendenleiste ein Kreaturenplättchen **und** eine Legendenkarte gibt, wird zuerst das Kreaturenplättchen abgehandelt.

Wenn ein Held auf 0 Willenspunkte fällt, scheidet er aus dem Spiel aus. Seine Gegenstände, Gold und Edelsteine werden auf dem Feld abgelegt, auf dem er zuletzt gestanden hat. Sie können von anderen Helden eingesammelt werden.

Wenn eine Kreatur ein Feld mit Edelstein betritt, kommt dieser sofort aus dem Spiel.



D1

Plötzlich erfüllte ein ohrenbetäubendes Dröhnen die Mine. Die Helden blieben wie erstarrt stehen. Ein Beben und Zittern durchlief die Gänge, und heiße Nebelschwaden umhüllten den Geheimen See. Etwas bewegte sich in seinen Tiefen. Ein dunkler Schatten glitt durch das Wasser. Seichte Wellen berührten unheilverkündend die Felsen. Etwas Beunruhigendes lag in der Luft! Das Wasser des Sees brodelte. Da! Eine riesige Kreatur tauchte aus der undurchdringlichen Dunkelheit des Wassers auf. Wie ein Pfeil jagte sie hoch in die Luft, glitt sanft hinab und ließ sich auf einem Fels im See nieder - ein Drache. Das konnte nur Sataria sein, Taroks Gefährtin, von der man geglaubt hatte, sie sei lange schon tot.

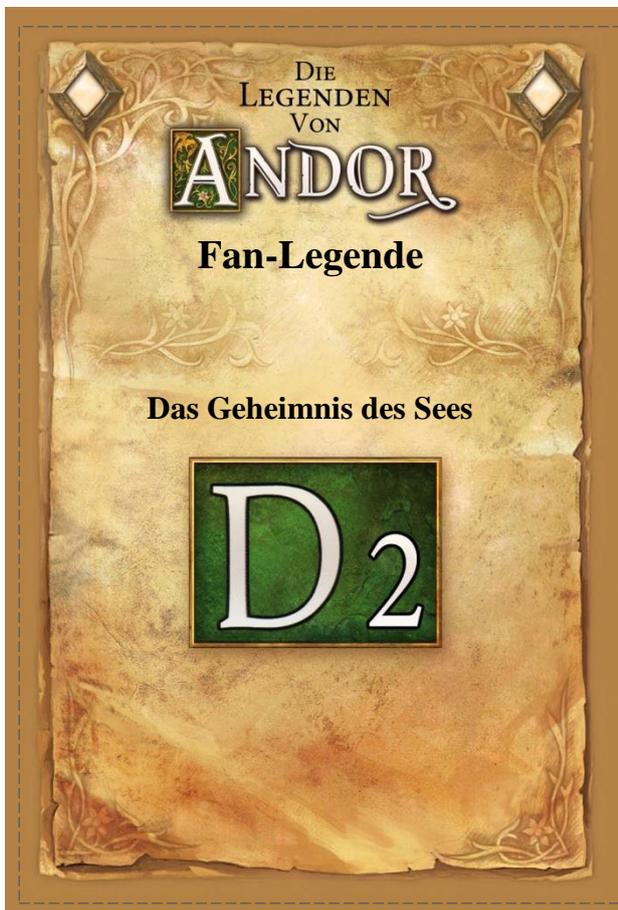
Stellt den Drachen auf Feld 11.

Er hat folgende **Stärkekpunkte**:

- bei 2 Spielern - **55**
- bei 3 Spielern - **65**
- bei 4 Spielern - **75**

Nehmt nun die Legendenkarte "Kampfkraft des Drachen". Markiert dort seine Stärkekpunkte mit einem Sternchen. Er hat **12 Willenspunkte** und würfelt zur Verteidigung **immer mit 3 schwarzen Würfeln. Das Gift ist bei ihm wirkungslos.**

Lest weiter auf Legendenkarte D2



D2

Langsam breitete Sataria ihre mächtigen Flügel aus. Ihre imposante Erscheinung wirkte furchteinflößend - furchteinflößend und ehrfurchtsvoll zugleich. Mit einem kräftigen Flügelschlag fegte sie alles in ihrer Reichweite weg.

Gegenstände und Kreaturen, die sich auf Feld 11 befinden, kommen vom Spielplan.

Ein Held rettet sich auf ein angrenzendes Feld.

Der Drache bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Kreaturen ziehen über Sataria hinweg auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile.

Legendenziel:

- Sataria muss besiegt **und**
- der Baum der Lieder (Feld 63) muss verteidigt werden.



F

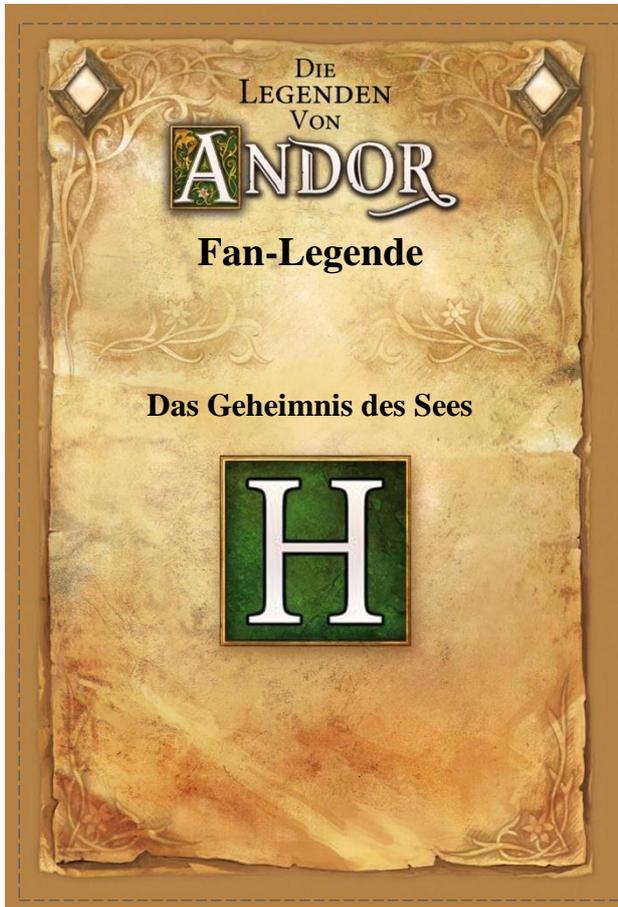
Nach langer Suche in den dunklen Gängen und entlegensten Winkeln der Mine wussten die Helden nun sicher, dass die Hexe Reka noch am Leben war. Und sie wussten, wo sie sich aufhielt. Mit Hilfe der magischen Pergamente hatte sie ihnen ihren Aufenthaltsort mitteilen können.

Nehmt die **offenen** Pergamente vom Ablagefeld an der Hängebrücke und addiert die Zahlen darauf. Stellt die Hexenfigur auf das Feld, das der Summe der Zahlen entspricht.

Ein ggfs. auf dem Spielplan befindliches **verdecktes** Pergament kommt aus dem Spiel.

Sobald sich der erste Held auf dem gleichen Feld wie die Hexe befindet, lest die Karte "**Rekas Magie**".

Markiert das Feld zur Erinnerung mit einem Sternchen.



H

Die Helden verzweifelten an Satarias Stärke. Wie nur sollten sie eine so mächtige Kreatur besiegen? Nur gemeinsam mit der Hilfe aller Andori würden sie es schaffen. Überlegtes Handeln war geboten. Andere Kreaturen wollten Sataria zu Hilfe eilen. Nur mit List und Tücke hatten die Helden überhaupt eine Chance.

Wenn ihr Kreaturen besiegt, könnt ihr ab jetzt entscheiden:

Ihr nehmt die Belohnung **oder**
Die Stärkepunkte der besiegten Kreatur werden von den Stärkepunkten des Drachen abgezogen.

Der Erzähler rückt um einen Buchstaben vor.

Wird im Kampf gegen eine Kreatur (nicht Sataria) **Gift** eingesetzt,

- erhalten die Helden keine Belohnung,
- der Erzähler bleibt stehen und
- dem Drachen werden keine Stärkepunkte abgezogen.

Wenn ab jetzt Kreaturen **Feld 11** erreichen, werden ihre **Stärkepunkte dem Drachen** zugeführt.

Die Kreatur kommt danach aus dem Spiel.

Kennzeichnet jeweils die neuen Stärkepunkte von Sataria auf der Karte "Kampfkraft des Drachens".



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis des Sees

N

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

... der Drache besiegt wurde und ...
... der Baum der Lieder verteidigt wurde.

Mit vereinten Kräften hatten die Helden und das Volk Andors es geschafft, Taroks Gefährtin Sataria abzuwehren. Würde nun tatsächlich für lange Zeit Ruhe in Andor einkehren?

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

... der Drache nicht besiegt wurde oder ...
... der Baum der Lieder nicht verteidigt wurde.

Sataria war zu mächtig. Es gelang den Helden nicht, sie zu besiegen. Vielleicht würde sie wieder in den Tiefen des Geheimen Sees abtauchen, wenn man sie in Ruhe ließ. Doch wie lange würde dann Ruhe sein?



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Legendentitel



Rekas Magie

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held zum ersten Mal das Feld mit der Hexe betritt.

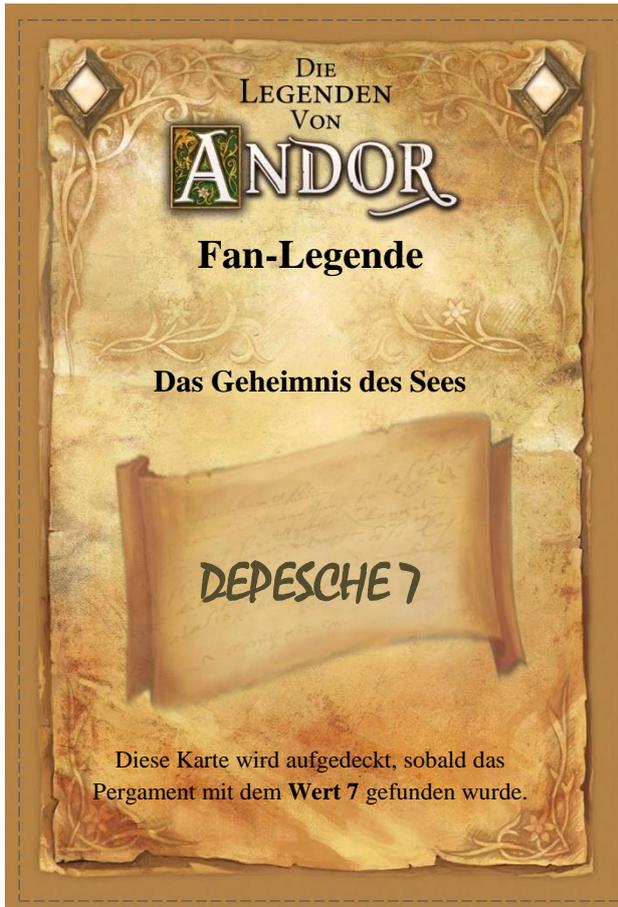
Rekas Magie

Reka hatte die Helden mit ihren magischen Pergamenten auf den richtigen Weg gebracht. Sie war gefunden und sie war unversehrt. Jetzt galt es, gemeinsam einen Weg zu finden, den Drachen Sataria zu bekämpfen. Rekas Magie würde dabei helfen.

Der Held, der die Hexe gefunden hat, erhält einen Trank der Hexe.

Die Heldengruppe darf nun **einmalig** eine beliebige Kreatur um 2 Felder entgegen der Pfeilrichtung versetzen. Sollte sich dort eine Kreatur befinden, wird die versetzte Kreatur auf das **nächstmögliche** freie Feld entgegen der Pfeilrichtung gestellt.

Nehmt das Sternchen vom Feld der Hexe.



Depesche 7

Die Helden lasen Rekas Nachricht:

"Die Mine ist ein einsamer Ort, Ihr Helden. Doch nun habe ich ein paar Zwerge getroffen, die mir freundlich begegnet sind. Solltet auch Ihr auf sie treffen, bittet sie um Hilfe!"

Auswirkung:

Stellt die Kreatur, die sich auf der niedrigsten Feldnummer befindet, in Pfeilrichtung weiter auf das nächste freie Feld.

Stellt die Schildzwerge auf Feld 7. Ab sofort stehen sie euch im Kampf mit +4 Stärkepunkten zur Seite, wenn sie mit der Kreatur auf dem gleichen Feld stehen. Ihr könnt sie für 1 Stunde bis zu 4 Felder bewegen.

Legt das Pergament offen auf das **Ablagefeld an der Hängebrücke** (zwischen Feld 33 und 34). Legt verdeckt ein neues Pergament auf **das** Feld des Spielplans, das der Zahl auf dem offenen Pergament entspricht. Liegt kein Pergament mehr neben dem Spielplan bereit, geschieht nichts.



Depesche 8

Die Helden lasen Rekas Nachricht:

"Alles ist hier wie erstarrt. Die Mine ist gefährlich ruhig. Als ob etwas Schreckliches passieren würde. Ich muss vorsichtig und sehr leise sein. Mächtige Kreaturen laufen hier in den Gängen der Mine umher. Ihr Helden, eilt Euch!"

Auswirkung:

Stellt den Troll von der höchsten Feldzahl auf Feld 8 (nicht den mit Sternchen markierten Troll).

Die Heldengruppe erhält zwei Gegenstände von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe).

Legt das Pergament offen auf das **Ablagefeld an der Hängebrücke** (zwischen Feld 33 und 34). Legt verdeckt ein neues Pergament auf **das** Feld des Spielplans, das der Zahl auf dem offenen Pergament entspricht. Liegt kein Pergament mehr neben dem Spielplan bereit, geschieht nichts.



Depesche 10

Die Helden lasen Rekas Nachricht:

"Ich ahne, was in den Tiefen des Geheimen Sees ruht. Ihr werdet sehr, sehr viel Stärke brauchen im Kampf gegen das, was sich dort verbirgt. Ich habe dieses Pergament mit einer starken Magie belegt. Tragt es bei Euch. Es wird Euch im richtigen Moment helfen!"

Auswirkung:

Stellt einen Gor auf Feld 59.

Der Held, der das Pergament aufgedeckt hat, legt diese Karte an seine Heldentafel. Sie bringt in einer beliebigen Kampfrunde **einmalig** zusätzlich 10 Stärkepunkte.

Legt das Pergament offen auf das **Ablagefeld an der Hängebrücke** (zwischen Feld 33 und 34). Legt verdeckt ein neues Pergament auf **das** Feld des Spielplans, das der Zahl auf dem offenen Pergament entspricht. Liegt kein Pergament mehr neben dem Spielplan bereit, geschieht nichts.



Depesche 14

Die Helden lasen Rekas Nachricht:

"Hier in den Gängen der Mine ist es finster und kalt. Es wimmelt nur so von Kreaturen. Sie kommen von allen Seiten heran. Ihr Helden, nur einen kurzen Augenblick habt Ihr um auszuruhen und neue Kraft zu sammeln. Ihr werdet sie brauchen!"

Auswirkung:

Stellt einen Skral auf Feld 70.

Die Heldengruppe erhält 2 Stärkepunkte.

Legt das Pergament offen auf das **Ablagefeld an der Hängebrücke** (zwischen Feld 33 und 34). Legt verdeckt ein neues Pergament auf **das** Feld des Spielplans, das der Zahl auf dem offenen Pergament entspricht. Liegt kein Pergament mehr neben dem Spielplan bereit, geschieht nichts.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis des Sees

DEPESCHE 17

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Pergament mit dem Wert 17 gefunden wurde.

Depesche 17

Die Helden lasen Rekas Nachricht:

*"Ich stehe am Ufer des Geheimen Sees. Welch ein atemberaubender Anblick!
Das Wasser glitzert und funkelt im Feuerschein der Fackeln - wie 1000 Diamanten. Könntet Ihr das nur selbst sehen!"*

Auswirkung:

Zieht eine Karte "Geheimer See".

Die Heldengruppe erhält **entweder** 6 Gold **oder** 6 Willenspunkte.

Legt das Pergament offen auf das **Ablagefeld an der Hängebrücke** (zwischen Feld 33 und 34). Legt verdeckt ein neues Pergament auf **das** Feld des Spielplans, das der Zahl auf dem offenen Pergament entspricht. Liegt kein Pergament mehr neben dem Spielplan bereit, geschieht nichts.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis des Sees

Kampfkraft des Drachen

Kampfkraft des Drachen

0	1	100-er Stelle	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			10-er Stelle										1-er Stelle									



Hinweiskarte: Edelsteine und Feuerstoß

Wenn ein Held ein Feld mit einem **Edelstein** betritt, deckt er diesen auf. Erst wenn er ihn auf seine Heldentafel nimmt, wird ein **Feuerstoß** ausgelöst. Die Zahlen auf den Edelsteinen stellen ihren Wert in Gold dar und können beim Händler zum Kauf von Stärkepunkten und Gegenständen ausgegeben werden.

Edelsteine haben noch eine andere Bedeutung:

Ein Held kann auf dem Feld, auf dem er steht, einen Edelstein offen ablegen. Liegt ein aufgedeckter Edelstein auf einem benachbarten Feld einer Kreatur, läuft diese bei Sonnenaufgang **nicht** entlang des Pfeils, sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Der Edelstein kommt danach sofort aus dem Spiel. Liegen zwei Edelsteine aufgedeckt benachbart, zieht die Kreatur zu dem wertvolleren. Beim nächsten Sonnenaufgang zieht sie wieder entlang des Pfeils, außer es liegt ein weiterer Edelstein offen benachbart.

Bei einem **Feuerstoß** würfelt ein Held nacheinander mit den **drei roten Würfeln**. Den ersten Würfel legt er auf das Ablagefeld vor Feld 10, den zweiten vor Feld 20 und den dritten vor Feld 30. Der Feuerstoß läuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so vielen Feldern wie die gewürfelte Zahl angibt. Steht ein Held auf einem der betroffenen Felder, verliert er Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Ein Schild kann ihn vor dem Verlust schützen.

