

Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplans in der Mine gespielt.

Zeitlich findet sie direkt nach Legende 5 statt.

Nach der langen Zeit des Kämpfens will das Volk Andors den Sieg feiern. Die Mächte des Bösen sind vernichtet.

Doch plötzlich taucht Varkur wieder auf und überfällt die Mine. Jetzt ist es an den Helden, ihm Einhalt zu gebieten.



Lest zunächst das Deckblatt

Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplans in der Mine gespielt.

- Führt die Anweisungen der Checkliste aus. Tauscht die goldenen Ereigniskarten gegen die silbernen aus.
- Legt die Edelsteine auf die Felder mit Diamantensymbol. Feld 19 bleibt frei. Wie Edelsteine und Feuerstoß funktionieren, könnt ihr auf der Hinweiskarte "Edelsteine und Feuerstoß" nachlesen.
- Legt die grünen Ereigniskarten an den Geheimen See. Wenn ein Held Feld 11 betritt, zieht er eine der Karten und führt die Anweisung aus.
- Erwürfelt mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) die Positionen von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern.
- Legt die **vier** Kreaturenplättchen, die einen Skral **ins Spiel bringen**, verdeckt neben dem Spielplan bereit.
- Stellt Gors auf die Felder 28 und 35 sowie einen Skral auf Feld 10.
- Legt das N-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf das N der Legendenleiste.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben B, C, D, E, G, I, J und das N-Plättchen der Legendenleiste.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, wann die Legendenkarte „Magie der Runensteine“ ins Spiel kommt.
- Sortiert die Legendenkarten von A bis N und legt diese und alle anderen Legendenkarten bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2





Legt folgendes Spielmaterial bereit:
Hexe, Magier, Schildzwerge, Geröllplättchen, Pergamente, Bauernplättchen, Gift, Turm.

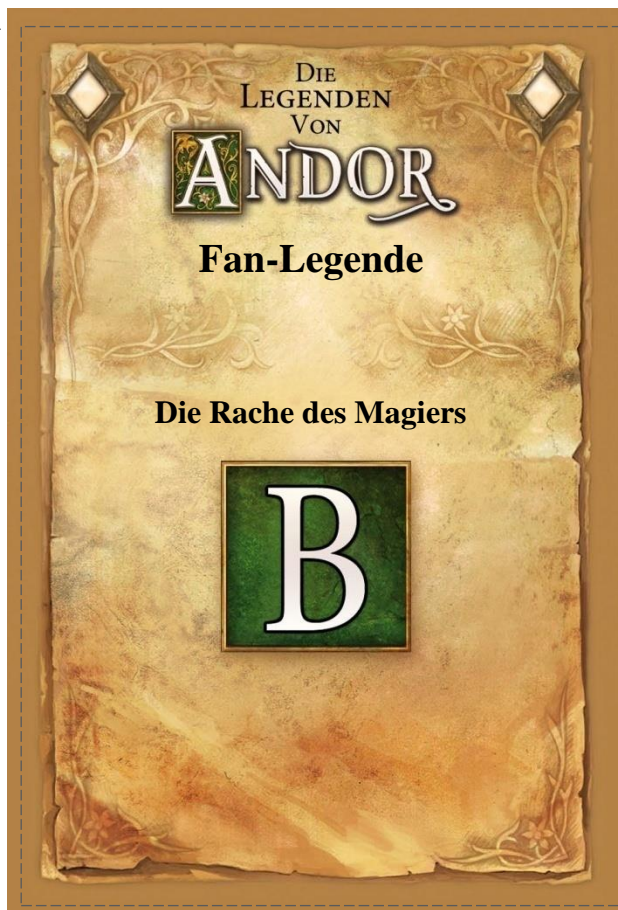
Jeder Held startet mit **10 Willenspunkten** und **2 Stärkewerten**. Die Gruppe erhält 5 Gold und einen Schild. Stellt die Helden auf den Waldweg (Feld 70). Es beginnt der Held mit dem Schild.

Nach der langen Zeit des Kämpfens waren die Helden auf dem Weg zum Baum der Lieder, um ihren Sieg über die bösen Mächte zu feiern. Doch noch bevor sie ihn erreichten, überbrachte ein Bote eine Nachricht: Die Mine der Zwerge war überfallen worden und in die Hand des dunklen Magiers Varkur gefallen. Er hatte Prinz Thorald gefangen genommen und ihn in der Mine versteckt. Jetzt war Varkur auf dem Weg zum Baum der Lieder, um ihn zu zerstören. Er hielt sich im Nebel des Waldes verborgen und wurde von zwei Gors eskortiert. Die Helden zögerten nicht und machten sich auf die Suche nach dem dunklen Magier.

Aufgabe:

Findet die Gors im Nebel und besiegt sie, bevor der Erzähler „G“ erreicht. Sobald der zweite Gor besiegt ist, stellt den Magier auf dieses Feld und lest die Karte „Varkurs Rückkehr 1“.

Hinweis: Sollte zeitgleich eine Buchstaben-Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte „Varkurs Rückkehr 1“ zuerst gelesen.



Varkur erhielt auf seinem Weg Hilfe von weiteren Kreaturen. Sie sollten die Helden ablenken und schwächen.

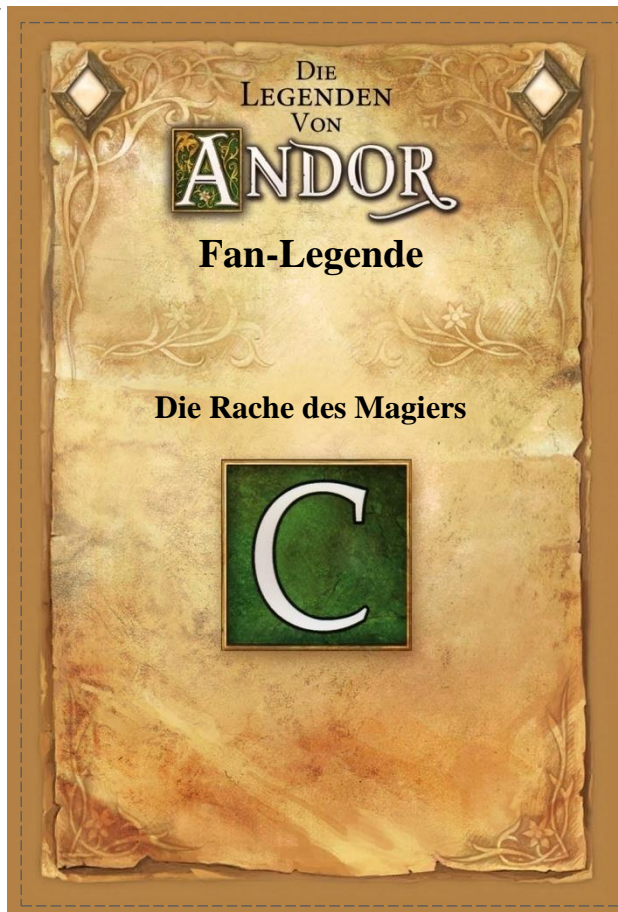
Stellt Gors auf die Felder 43, 47 und 59 sowie einen Skral auf Feld 58. Legt Geröllplättchen verdeckt auf den Baum der Lieder (Feld 63): bei 2 Helden **vier**, bei 3 Helden **drei** und bei 4 Helden **zwei**. Für jede Kreatur, die dieses Feld betritt, wird ein Plättchen aufgedeckt und die **Gruppe** verliert die Anzahl an Willenspunkten. Ein Schild schützt davor. Wurde das letzte Geröllplättchen aufgedeckt, darf **keine** Kreatur mehr das Feld 63 erreichen. Ansonsten ist die Legende verloren. Kreaturen können mit Edelsteinen abgelenkt werden. Die Ablenkfunktion ist auf der Karte „Edelsteine und Feuerstoß“ beschrieben.

Die Bauern wollten die Helden unterstützen und meldeten sich als Wachposten im alten Wehrturm, der in diesen Zeiten als Verlies diente.

Stellt den Turm auf Feld 53. Legt 1 Bauernplättchen und den letzten Edelstein darauf. Wenn ihr den Bauern zum Baum der Lieder (Feld 63) bringt, legt ihn mit der Schildseite nach oben dort ab. Eine Kreatur, die Feld 63 betritt, wird auf den Schild gestellt. Es wird **kein** Geröllplättchen aufgedeckt und die Helden verlieren **keine** Willenspunkte.

Hinweis:

Sollte ein Held in der Mine auf 0 Willenspunkte fallen, scheidet er aus dem Spiel aus.



Der Überfall Varkurs kam für die Zwerge genau so überraschend wie für die Helden. Dennoch war es einigen von ihnen gelungen, sich in den Tiefen der Mine zu verstecken. Dort versuchten sie, sich nützlich zu machen.

Stellt die Schildzwerge auf Feld 71. Sie können für 1 Stunde bis zu 4 Felder bewegt werden. Im Kampf zählen sie plus 4 Stärkepunkte.

In dieser Legende können sie den Helden auch beim Einsammeln von Edelsteinen helfen. Stehen die Schildzwerge auf einem Feld mit Edelstein, könnt ihr die Aktion „Edelstein einsammeln“ wählen. Der Edelstein wird auf Feld 71 gelegt. Das kostet **1 Stunde** auf der Tagesleiste. Die Schildzwerge lösen **keinen** Feuerstoß aus. Ein Held, der Feld 71 betritt, kann die Edelsteine einsammeln.

Varkur kam zu Ohren, dass ein Suchtrupp unterwegs war, Prinz Thorald zu finden und zu befreien. Er befahl seinen Kreaturen, den Zugang zur Mine zu verschließen und ließ die Wachen in den Minengängen verstärken.

Legt ein X auf Feld 69. Kreaturen auf diesem Feld werden 1 Feld entlang des Pfeils gezogen, Helden werden wahlweise auf Feld 29 oder 60 gestellt. Setzt Gors auf die Felder 29 und 34, einen Wardrak auf Feld 67 und einen Troll auf Feld 30. Weder Helden noch Kreaturen können über das X laufen. Kreaturen, die bei Sonnenaufgang über dieses Feld gehen müssten, bleiben einfach stehen.



Den Helden blieb die Tat der Kreaturen nicht verborgen, doch noch war nicht alles verloren. Es existierte ein Geheimgang, den nur die Helden kannten. Und er führte direkt in die Mine.

Legt **alle** Pergamente verdeckt übereinander auf Feld 65.

Nutzung des Geheimganges:

Die Nutzung des Geheimganges kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Der Held, der sich auf Feld 65 befindet, deckt das oberste Pergament auf. Die Zahl auf dem Pergament gibt das Zielfeld an. Die Heldenfigur wird zusammen mit dem offenen Pergament auf dieses Feld gestellt.

Möchte man den Geheimgang von der Mine aus nutzen, bewegt man seine Heldenfigur auf ein Feld mit offenem Pergament. Von dort wird sie auf Feld 65 gestellt. Das offene Pergament kommt vom Spielplan.

Wenn eine Kreatur in der Mine ein Feld mit Pergament betritt, wird das Pergament entfernt.



Seinerzeit hatte Prinz Thorald in der Waffenkammer Wasser und Waffen für mögliche kriegेरische Zeiten versteckt. Diese könnten den Helden hilfreich sein.

Legt in die Waffenkammer (Feld 27):
Zaubertrank, Helm, Bogen, Schild, Trinkschlauch.

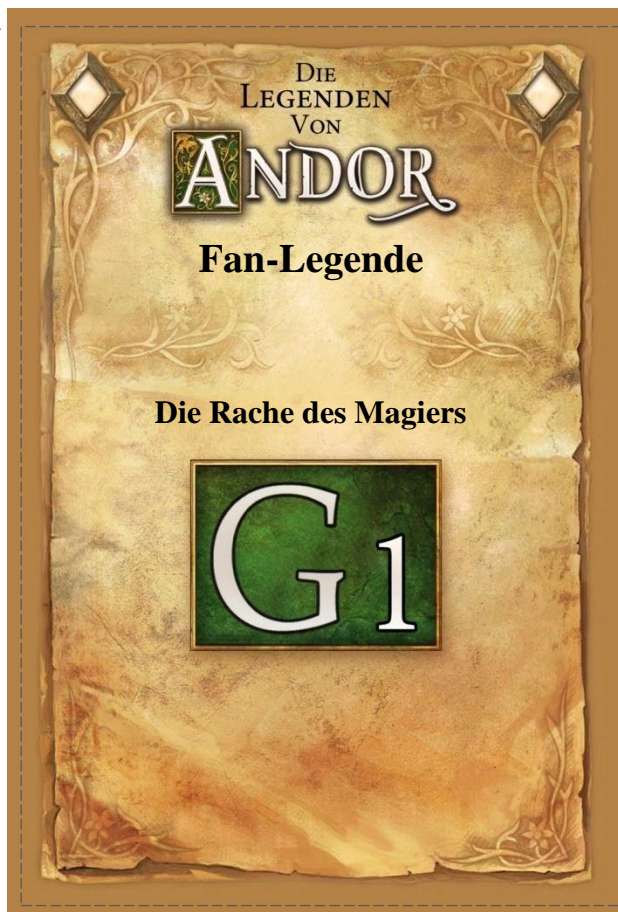
Betritt ein Held die Waffenkammer, darf er die Gegenstände auf die **Heldengruppe verteilen**.

Doch Berichten zufolge war die Waffenkammer verschüttet worden.

Legt zwei Geröllplättchen, bei 3 Spielern drei und bei 4 Spielern vier, verdeckt auf Feld 68.

Die Geröllplättchen können vom angrenzenden Feld aus wie bei der Aktion "Kämpfen" aus dem Weg geschafft werden, auch durch mehrere Helden gleichzeitig. Die Schildzwerge können dabei **nicht** helfen.

Stellt nun einen Skral auf Feld 20 und Gors auf die Felder 46 und 47.



Steht Varkur jetzt **nicht** auf dem Spielplan, ist die Legende verloren.

Die Helden näherten sich dem Versteck Prinz Thoralds und die Kreaturen befürchteten seine Befreiung. Sie öffneten den verschlossenen Mineneingang und schafften Prinz Thorald an einen anderen Ort. Dann verschlossen sie den Mineneingang mit einer magischen Barriere.

Entfernt das X von Feld 69 und legt das Gift auf das Spielfeld. Stellt den Gor von Feld 29 darauf und markiert ihn mit einem Sternchen. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Helden können nicht an dem Gor vorbei. Er muss besiegt werden, wenn man das Gift aufnehmen möchte.

Hinweis: Wird in einer Kampfunde Gift eingesetzt, verliert die Kreatur, **wenn sie unterliegt**, alle Willenspunkte auf einmal und ist damit sofort besiegt. Der Held erhält **keine** Belohnung und der Erzähler wird **nicht** weiter gerückt. Das Gift kann zweimal benutzt werden.

Das Gift kann gegen Orkhan eingesetzt werden.

Stellt einen Gor auf Feld 60.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G2





Würfelt nun mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) die Position von Orkhan aus.

Wenn auf dem Feld eine Kreatur steht, kommt diese aus dem Spiel. Orkhan kann mit Varkur auf dem gleichen Feld stehen.

Reka hatte von einem Gewächs im weit entfernten Gebirge gehört. Angeblich besäße es so viel Macht, den Magier Varkur für immer zu vernichten. Sie wollte sich unbedingt auf die Suche danach begeben und machte sich sofort auf den Weg.

Die Hexe wird vom Spielplan entfernt.



Wichtig:



Wenn die Hexe noch **nicht** auf dem Spielplan steht, wird das Nebelplättchen **sofort** nach dem Aufdecken **entfernt** und die Hexe wird **nicht** auf den Spielplan gestellt. Der Held bekommt **keinen** Zaubertrank und es kann **kein** Zaubertrank gekauft werden.





Die Helden waren Orkhan und Prinz Thorald dicht auf den Fersen. Varkur tobte vor Zorn, doch er konnte den Wald nicht verlassen. Außer sich vor Wut schickte er einen mächtigen Zauber, der die Mine erbeben ließ und großen Schaden anrichtete.

Erwürfelt mit einem roten Würfel, welchen Schaden Varkurs Zorn angerichtet hat:

  Alle Brunnen in der Mine kommen vom Spielplan.

  Alle Runensteine kommen vom Spielplan.

  Das Gift und der Gor von Feld 69 kommen vom Spielplan.

Varkur beherrschte den Zauber der Telepathie. Er konzentrierte sich auf Orkhan und befahl ihm, nach einem sichereren Versteck für Prinz Thorald zu suchen.

Würfelt mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die neue Position Orkhan aus. Stellt den Skral auf das so ermittelte Feld und legt das Sternchen dazu.



Die missliche Lage der Helden blieb Reka auch im Gebirge nicht verborgen. Sie konnte jedoch aus der Ferne keine starke Magie anwenden. In weiser Voraussicht hatte sie aber den Helden ein Kraut hinterlassen, das sie mit einem Bewegungszauber belegt hatte.

Ihr entscheidet:

Ein Held aus eurer Gruppe erhält das übrig gebliebene Heilkraut

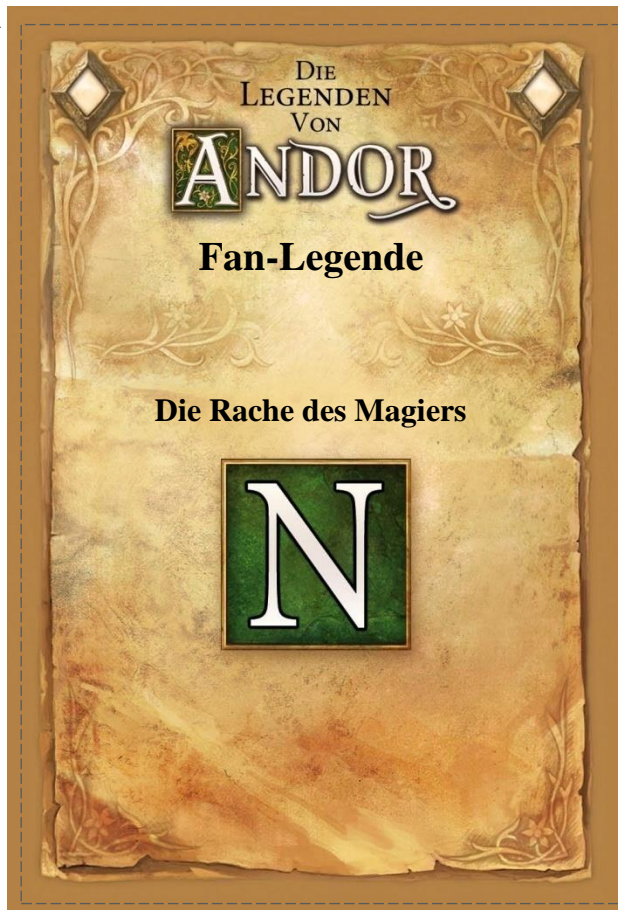
oder

ihr bewegt eine beliebige Kreatur (außer Orkhan) ein Feld in eine beliebige Richtung.

Die Gruppe erhält 2 Trinkschläuche.

Orkhan blieb weiterhin mit Prinz Thorald in Bewegung, um ein sicheres Versteck zu finden.

Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die neue Position des "Mächtigen Skrals", stellt ihn auf dieses Feld und legt das Sternchen dazu.



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...
...Orkhan besiegt und Prinz Thorald befreit ist...
...der Baum der Lieder (Feld 63) verteidigt wurde...
...Varkur den Baum der Lieder nicht erreicht hat.

Prinz Thorald war gerettet und Orkhan besiegt. Der Magier Varkur konnte im Augenblick keinen Schaden mehr anrichten. Alle Bewohner von Andor, die Schildzwerge, Prinz Thorald und die Helden begaben sich zum Baum der Lieder und feierten die ganze Nacht. Nur einer saß still in seinem Verließ und lächelte geheimnisvoll – Varkur.

"Die Rache des Magiers" von Doro

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...
...Orkhan nicht besiegt ist...
...der Baum der Lieder (Feld 63) nicht verteidigt wurde
...Varkur den Baum der Lieder erreicht hat.

Tipp:

Nutzt die Edelsteine oder Runensteine, um Varkur auf den Turm zu locken. Ist er bewegungsunfähig, könnt ihr euch auf das andere Ziel konzentrieren.

Das Gift kann sehr hilfreich sein.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Rache des Magiers

Varkurs Rückkehr 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der
zweite Nebelgor besiegt ist.

Varkur war von den Helden entdeckt worden, seine beiden Begleiter erfolgreich besiegt. Varkur nutzte die Ablenkung des Kampfes und verschwand im Nebeldunst.

Legt einen Trinkschlauch auf Varkurs Feld. Stellt Varkur danach auf das nächste Feld entlang der Pfeile. Sollte sich dort eine Kreatur befinden, wird diese auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile versetzt.

Die Helden versuchten, Varkur im dichten Nebel auszumachen. Doch sie fanden lediglich einen Brief, der unweit vor ihnen auf dem feuchten Waldboden lag. Auf der stand: „Bringt Prinz Thorald zu Orkhan, dem mächtigen Skral. Er soll ihn in einem sicheren Versteck bewachen!“

Deckt eines der 4 Kreaturenplättchen auf. Führt die Anweisung aus. Der aufgestellte Skral ist Orkhan, der mächtige Skral. Markiert ihn mit einem Sternchen. Dieser Skral ist der Bewacher von Prinz Thorald. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Er hat **20 Willenspunkte** und
bei 2 Spielern **30**
bei 3 Spielern **44**
bei 4 Spielern **58 Stärkepunkte**.

Der Skral würfelt mit drei **roten** Würfeln, bei weniger als 7 Willenspunkten nur noch mit zwei.

Lest weiter auf „Varkurs Rückkehr 2“ →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Rache des Magiers

Varkurs Rückkehr 2

Diese Karte wird vorgelesen, nachdem
Varkurs Rückkehr Karte 1 gelesen wurde.

Die Helden sahen einander besorgt an. Prinz Thorald musste befreit werden. Doch auch Varkur musste gefunden und unschädlich gemacht werden. Er durfte unter keinen Umständen den Baum der Lieder erreichen.

Ab jetzt wird Varkur bei Sonnenaufgang ein Feld in Pfeilrichtung weiterbewegt **bevor** sich die anderen Kreaturen bewegen. Legt zur Erinnerung ein Sternchen über das Gor-Symbol im Sonnenaufgangsfeld.

Varkur wird nach den Regeln für Kreaturen versetzt. Er darf **nicht** mit anderen Kreaturen im gleichen Feld stehen. Erreicht er den Baum der Lieder (Feld 63), wird der Erzähler **sofort** auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste versetzt und die Legende ist **verloren**.

Ihr könnt Varkurs Weg durch Edelsteine umlenken. Wenn ihr Varkur zum Feld mit dem Turm führt, stellt seine Figur auf den Turm. Danach ist er dort gefangen und wird bei Sonnenaufgang nicht mehr bewegt (**Hinweis: Entfernt danach das Sternchen vom Sonnenaufgang-Feld**).

Legendenziel:

Varkur darf den Baum der Lieder (Feld 63) nicht erreichen. Prinz Thorald muss befreit werden. Dazu müsst ihr Orkhan besiegen. Ist Orkhan besiegt, wandert der Erzähler sofort auf „N“.



Die Hexe Reka kannte die Macht des Magiers Varkur und fürchtete sie. Ständig war sie auf der Suche nach Mitteln, seinem Zauber entgegen zu wirken. Und dann entdeckte sie eine weitere mächtige Kraft, die in den Runensteinen verborgen lag.

Ein Runenstein, der mit der bunten Seite nach oben **auf** den Feldern **45, 61** oder **63** liegt, lenkt den Weg Varkurs **und** der Kreaturen ab.

Dabei ist es egal, ob der Runenstein durch ein Fernrohr aufgedeckt wurde oder ein Held ihn auf einem der Felder abgelegt hat.

Es darf sich **keine** Kreatur auf dem Feld befinden. Der Runenstein hat **Vorrang** vor Edelsteinen.

Bei Sonnenaufgang bewegen sich Varkur und alle Kreaturen **im Wald entgegengesetzt** zur Pfeilrichtung. Gibt es mehrere mögliche Zielfelder, bewegt sich die Kreatur auf das Feld mit der kleinsten Feldzahl. Auch hier gilt: Nur 1 Kreatur pro Feld. Ist **keine** Bewegung möglich, bleibt die Kreatur stehen.

Nachdem Varkur und alle Kreaturen bewegt wurden, kommt der Runenstein aus dem Spiel.



Wenn ein Held ein Feld mit einem **Edelstein** betritt, deckt er diesen auf. Erst wenn er ihn **einsammelt**, 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.

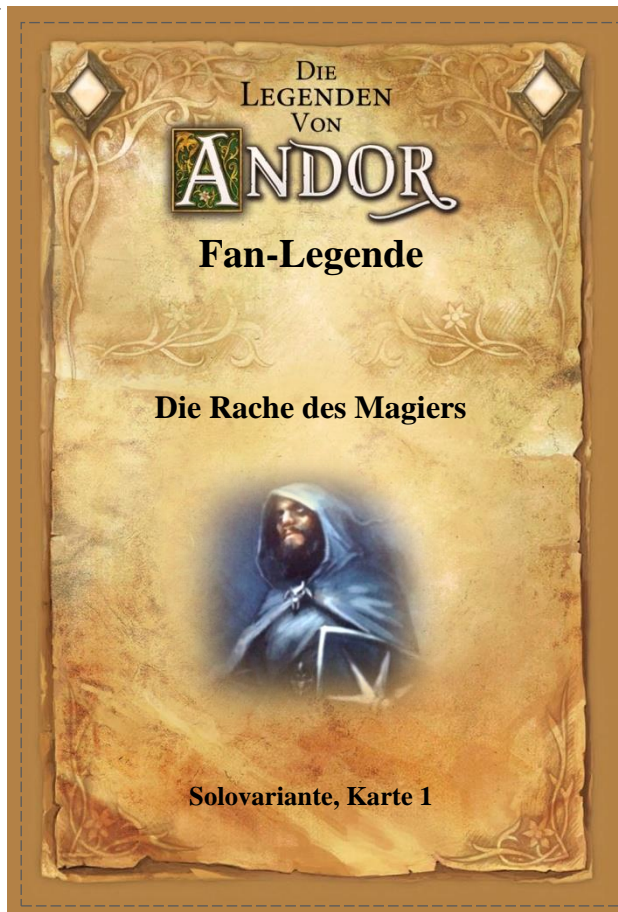
Außerdem haben sie noch eine andere Bedeutung:

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. Liegen zwei Edelsteine aufgedeckt benachbart, zieht die Kreatur zu dem wertvolleren. Beim nächsten Sonnenaufgang zieht die Kreatur wieder entlang des Pfeils, außer es liegt ein weiterer Edelstein offen benachbart.

Grundsätzlich gilt: Betritt eine Kreatur ein Feld mit Edelstein, kommt dieser aus dem Spiel.

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.



Du spielst mit **2 Heldenfiguren**. Die eine Figur ist der Zwerg, den 2. Helden wählst du selber.

Lege die Markierungsscheiben des Zwerges auf das Sonnenaufgangsfeld. Markiere SP und WP der Helden mit den Markierungsscheiben des 2. Helden.

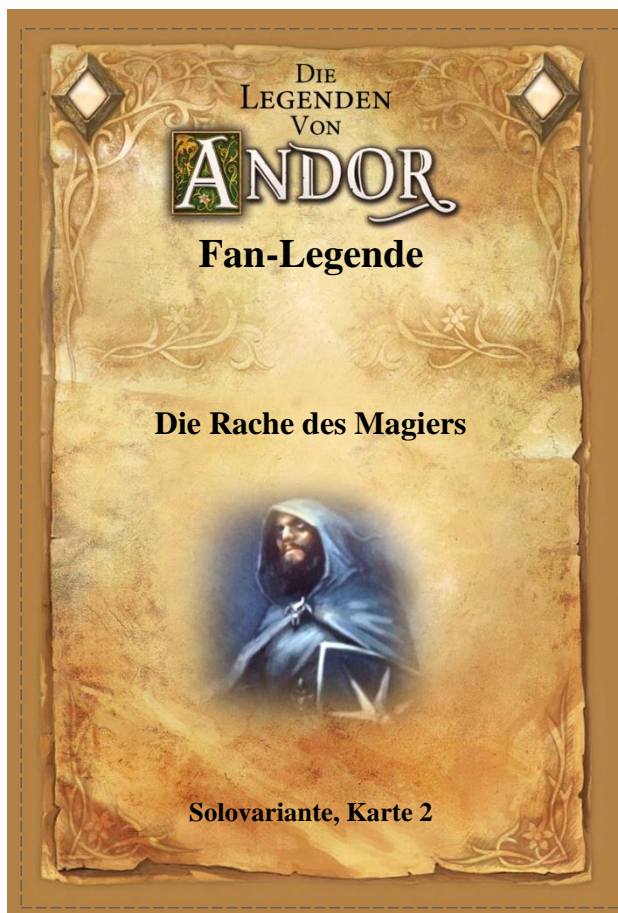
Es gibt **keinen** Startspieler und **keine** Spielerreihenfolge. Du bewegst die beiden Heldenfiguren nach deinem Belieben. Das muss **nicht** im Wechsel sein. Dir stehen pro Tag insgesamt 14 kostenlose Stunden zur Verfügung (dafür die zwei Marker). Für Überstunden bezahlst du die angegebenen Willenspunkte. Sie werden bei dem Helden abgezogen, den du bewegt hast. Schiebe die beiden Zeitmarker erst dann auf das Sonnenaufgangsfeld, wenn du deinen Tag beenden willst.

Ein **Kampf** kostet pro mitkämpfendem Helden 1 Stunde. Grundsätzlich beginnt der Zwerg mit würfeln, wenn er am Kampf beteiligt ist. Eine verlorene Kampfrunde kostet **jeden** beteiligten Helden Willenspunkte. **Eine** Schildseite schützt **beide** kämpfenden Helden vor dem Verlust.

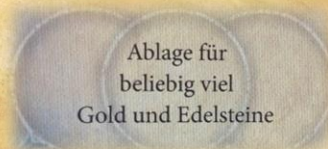
Karte 2 der Solovariante ist eine Tafel für Gegenstände, die von beiden Helden genutzt wird. Was dort hingehört, ist auf der Karte vermerkt. Gold und Edelsteine sind grundsätzlich für die Gemeinschaft und werden ebenfalls dort abgelegt.

Folgende Gegenstände müssen auf der **persönlichen Tafel** des Helden abgelegt werden:

Runensteine, Trank der Hexe, Heilkräuter, Bogen, Falke, Helm.



Gemeinsame Ablagetafel:



Ablage für:

Schild
Trinkschlauch
Fernrohr
Gift