

Andor Fanlegende: Die Mine der Schildzwerge

Rauch stieg über dem verlassenen Turm auf. Dumpfe Donner dröhnten in der weit verzweigten Mine der Schildzwerge. Bebende Erde, die auch noch km weit entfernt des Gebirges zu spüren war. Dunkle Kreaturen, die am Eingang zur Schildmine auftauchten und sich sehr schnell in Richtung der Rietburg bewegten. Welche dunkle Macht steckte dahinter? Und wo sind die Schildzwerge verblieben?

König Brandur schickte seine Helden aus, um die geheimnisvollen Vorgänge zu untersuchen. Vielleicht hatten ja die Bauern etwas gesehen...

Autor: Andreas

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Die Mine der Schildzwerge

A1

Diese Legende besteht aus 12 Karten:
 A1, A2, A3, A4, B1, B2-L, N
 „Der Bauer am verlassenen Turm“,
 „Der Bauer am südlichen Gebirge“,
 „Die Befreiung der Schildzwerge“,
 „In der Mine (1)“, „In der Mine (2)“

Die Sonne stand schon hoch, als der alte König Brandur seine Helden um sich versammelte. Er blickte über die Ebene vor der Rietburg in Richtung Osten. Über dem Gebirge zogen sich dunkle Wolken zusammen.

Diese Legende wird auf der Vorderseite gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

6 Runensteine, 3 Heilkräuter, die Hexe, die Schildzwerge, der dunkle Magier Varkur, 3 Bauernplättchen, ein 2er- Edelstein, den Turm, 1 rotes X

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**.

Legt ein **Bauernplättchen** auf das **Feld 28**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Die Mine der Schildzwerge

A2

„Meine lieben Freunde“, begann der König, „ich habe Nachricht erhalten, dass wieder böse Kreaturen das Land unsicher machen. Die Bauern nördlich der Mine der Schildzwerge berichten von seltsamen Vorgängen. Sie haben große Angst. Rettet Sie und bringt sie zu mir. Untersucht, was dort vor sich geht.“

Stellt **alle Helden** auf die **Rietburg**.

Würfelt mit einem roten Würfel, addiert 10 zu diesem Wert und stellt einen **Gor** auf das entsprechende Feld. Würfelt mit einem roten Würfel, addiert 20 zu diesem Wert und stellt einen **Skrat** auf das entsprechende Feld.

Optional für einen **höheren Schwierigkeitsgrad**:

Würfelt mit einem roten Würfel, addiert 20 zu diesem Wert und stellt einen **Gor** auf das entsprechende Feld.

Legt ein **Bauernplättchen** auf das **Feld 64**. Legt ein **2er- Edelstein** dazu. Eine Kreatur, die auf einem benachbarten Feld steht, bewegt sich nicht in Richtung des Pfeiles sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Legt ein Sternchen dazu.

Stellt einen **Gor** auf **Feld 66**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →



Aufgabe: Der Bauer von Feld 64 muss gerettet und zur Rietburg gebracht werden. Sobald ein Held das Feld 64 betritt, wird sofort die Karte „**Der Bauer am verlassenen Turm**“ vorgelesen.

Der Edelstein kann eingesammelt und beim Händler wie Gold verwendet werden.
Läuft ein Held mit einem Bauern auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Bauern, ist dieser Bauer sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel.

*Ein Späher traf ein. Er berichtete, dass sich im Eingangsbereich der Mine der Schildzwerge viele Kreaturen versammelten. Sie bewegen sich in Richtung der Rietburg und sie **bewegten sich sehr schnell**. Als wären sie von einer dunklen Macht angetrieben. Von den Schildzwerge war nichts zu sehen.*

Stellt einen **Gor** auf **Feld 71** und einen **Skril** auf **43**.
Legt ein **rotes X** über das **Händlersymbol** auf Feld 71. Es kann dort nicht gehandelt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4 →



Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das „N“ Plättchen auf der Legendenleiste erreicht und ... die Burg verteidigt wurde und ...
... der Bauer von Feld 64 zur Rietburg gebracht wurde.

„Beeilt euch. Rettet die Bauern. Wir müssen wissen, was dort vor sich geht“, rief der König den Helden hinterher.

Jeder Held startet mit **einem Stärkepunkt**.
Die Gruppe erhält zusätzlich 3 Stärkepunkte und 5 Gold.
Der jüngste Held beginnt.

Autor: Andreas



Die Kreaturen bewegten sich sehr schnell in Richtung der Rietburg. Es war, als ob sie von einer dunklen Macht angetrieben würden.

Wurde der **Erzähler** auf der Legendenleiste ein Feld weitergezogen, weil eine **Kreatur besiegt** und auf **Feld 80** gestellt wurde, dann werden **2 Aktionen** durchgeführt:

1. **Alle Kreaturen bewegen sich** entsprechend der üblichen Regeln beim Sonnenaufgang einen Schritt entlang der Pfeile in Richtung der Rietburg.
2. Es wird **eine Kreatur** auf **Feld 71** gestellt.

Diese beiden Aktionen werden **jedes mal** ausgeführt, wenn der Erzähler durch eine besiegte Kreatur ein Feld weitergezogen wird.

Wurde der **Erzähler** durch den **Sonnenaufgang** ein Feld auf der Legendenleiste weitergezogen, erfolgen keine weitere Aktionen. Die Kreaturen bewegen sich **nicht**. Sie haben sich bereits durch den Sonnenaufgang bewegt.
Es wird **keine** zusätzliche Kreatur aufgestellt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2-L →



Diese Legendenkarte bleibt bis zum Ende des Spiels offen liegen. Sie wird jedes Mal ausgeführt, wenn der Erzähler einen Schritt auf der Legendenleiste weitergezogen wurde.

Wurde der **Erzähler** ein Feld weitergezogen, weil eine **Kreatur besiegt** und auf **Feld 80** gestellt wurde:

Alle Kreaturen bewegen sich entsprechend der üblichen Regeln beim Sonnenaufgang einen Schritt entlang der Pfeile in Richtung der Rietburg.

- B** Stellt einen **Troll** auf **Feld 71**.
- C** Stellt einen **Gor** auf **Feld 71**.
- D** Stellt einen **Gor** auf **Feld 71**.
- E** Stellt einen **Skräl** auf **Feld 71**.
- F** Stellt einen **Gor** auf **Feld 71**.
- G** Stellt einen **Troll** auf **Feld 71**.
- H** Stellt einen **Skräl** auf **Feld 71**.
- I** Stellt einen **Gor** auf **Feld 71**.
- J** Stellt einen **Troll** auf **Feld 71**.
- K** Stellt einen **Gor** auf **Feld 71**.
- L** Stellt einen **Gor** auf **Feld 71**.

Wurde der **Erzähler** durch den **Sonnenaufgang** ein Feld weitergezogen: **keine weitere Aktion**.



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

- ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ...
- ... der Bauer von Feld 64 in die Burg gerettet wurde und ...
- ... der dunkle Magier Varkur besiegt wurde.

Die Helden hatten es geschafft. Der dunkle Magier Varkur war besiegt, die Schildzwerge konnten in ihre Mine zurückkehren und die Bauern ungestört ihre Felder bestellen.

Tipps:

- ... der dunkle Magier nicht besiegt wurde.
- gerettet wurde oder ...
- ... der Bauer von Feld 64 nicht in die Burg
- ... die Burg nicht verteidigt wurde oder ...
- Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
- Lauf mit einem Helden sofort zum Bauer auf Feld 64 und nimm den Edelstein auf.
- Kauft unterwegs ein Fernrohr und beginn sofort mit der Suche nach der Hexe.
- Versucht die Kreaturen - Ketten zu zerstören.
- Das verschafft Zeit. Kämpft nur wenn nötig.
- Rettet nach Möglichkeit alle Bauern.
- Verwendet Orfen statt dem Zwerg.
- Legt ein zusätzl. Bauernplättchen auf Feld 32.



„Helft uns, helft uns“ riefen der Bauer den Helden entgegen.

„Schon seit mehreren Wochen steigt Rauch über dem verlassenem Turm auf. Vor einigen Tagen hörten wir einen dumpfen Donner aus dem Gebirge. Das Beben konnten wir bis hierher spüren. Seither streunen immer mehr Kreaturen durch die Gegend. Wir sind hier nicht mehr sicher. Bitte bringt uns in die Rietburg.“

Leider konnten die Bauern auch nichts über den Verbleib der Schildzwerge sagen. „Fragt doch mal meinen Schwager. Er hat einen Hof am südlichen Gebirge. Vielleicht hat er etwas gesehen“, sagte der Bauer.

Legt ein **Bauernplättchen** auf **Feld 40**. Legt einen Stern dazu. Sobald ein Held das Feld 40 betritt, wird sofort die Karte „**Der Bauer am südlichen Gebirge**“ vorgelesen.

Aufgabe:

Bringt das Bauernplättchen zur Rietburg.
Geht zum Bauer auf Feld 40.

Ausnahme: Wird durch das Betreten eines Helden ein Nebelplättchen mit einem Gor aktiviert, so wird der Gor ein Feld weiter in Richtung des Pfeiles aufgestellt.



Fan Legende

Die Mine der Schildzwerge



Der Bauer am südlichen Gebirge

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der erste Held auf **Feld 40** steht.

„Die Schildzwerge sind gefangen genommen worden“, erklärte der Bauer den ankommenden Helden. „Vor wenigen Tagen kamen sie hier vorbei. Sie haben ein befestigtes Lager südlich von hier am Rande des Gebirges aufgebaut. Sie hatten einen großen Troll dabei“.

Stellt einen **Troll** und die **Schildzwerge** auf **Feld 37**. Markiert den Troll mit einem Sternchen. Der Troll bleibt auf Feld 37 stehen und bewegt sich nicht. Wenn die Sternenschild- Erweiterung vorhanden ist, stellt das Tempelfundament auf Feld 37 und den Troll darauf.

Der Troll hat **14 Stärkepunkte** und **12 Willenspunkte**. Er würfelt mit **3 roten Würfeln**. Hat der Troll weniger als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln.

Aufgabe:

Besiegt den Troll und befreit die Schildzwerge.

Sobald die Schildzwerge befreit wurden, lest die Karte „**Die Befreiung der Schildzwerge**“ vor.



Fan Legende

Die Mine der Schildzwerge



Die Befreiung der Schildzwerge

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Troll auf Feld 37 besiegt wurde.

Die Schildzwerge erzählten den Helden, wie sie gefangen genommen wurden. Der dunkle Magier Varkur war schon vor einiger Zeit unbemerkt zum verlassenen Turm zurückgekehrt und begann dort, Kreaturen zu erschaffen. Vor einigen Tagen hat er dann einen unterirdischen Zugang vom verlassenen Turm bis in die Mine der Schildzwerge gesprengt. Darauf hin kam eine große Anzahl dunkler Kreaturen in die Mine und haben die Schildzwerge gefangen genommen. Die Schildzwerge konnten sich kaum wehren. Die Übermacht war zu groß. „Ihr müsst den dunklen Magier aufhalten. Je länger ihr wartet, umso mehr Kreaturen erschafft er. Durch den südlichen Eingang der Mine könnt ihr nicht gehen. Dort sind zu viele Kreaturen. Aber ihr könntet es über den nördlichen Mineneingang versuchen. Wir werden euch helfen.“

Aufgabe:

Geht mit allen Helden zum nördlichen Eingang der Mine. Über das **Feld 58** gelangt ihr in die Mine (Feld 61). Legt auf Feld 61 ein Sternchen. Stehen alle Helden auf **Feld 61**, lest die Karte „**In der Mine**“ vor.

Ihr könnt die Schildzwerge nach den üblichen Regeln bewegen und im Kampf einsetzen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Die Mine der Schildzwerge



In der Mine (Teil 1)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Helden **Feld 61** erreicht haben.

Die Helden betraten die Mine. Im Fackelschein sahen sie die kunstvoll gehauenen Wände. Tiefer und tiefer liefen die Helden in die Mine hinein. Plötzlich war an der rechten Seite ein großes Loch. Felsbrocken lagen überall auf dem Gang. Das musste die Stelle sein, über die die Kreaturen in die Mine gelangt waren. Die Helden folgten dem neuen Gang. Rechts und links waren viele Höhlen. Doch sie waren verlassen. Von den Kreaturen war nichts zu sehen. Nur ein Licht ganz am Ende des Ganges.

Stellt den **Turm** auf **Feld 83** und den **dunklen Magier** Varkur darauf.

Die Helden erreichten über den unterirdischen Gang den verlassenen Turm. Licht schien im obersten Stockwerk. Sie erklimmen die Stufen hinauf. Dort oben stand Varkur.

Stellt alle Helden auf Feld 83. Das kostet jeden Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „In der Mine“ (Teil 2) →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan Legende

Die Mine der Schildzwerge



In der Mine (Teil 2)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Helden **Feld 61** erreicht haben.

Der dunkle Magier Varkur hat **12 Willenspunkte** und folgende **Stärkepunkte**:

bei 2 Spielern = 20

bei 3 Spielern = 30

bei 4 Spielern = 40.

Er würfelt mit 3 roten Würfeln. Hat Varkur weniger als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln.

Aufgabe:

Der dunkle Magier muss besiegt werden.

Sobald er besiegt wurde, wird der Erzähler auf Feld „N“ der Legendenleiste vorgesetzt.