



- \*Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplans gespielt.
- \*Führt die Anweisungen auf der Checkliste aus. Es werden die silbernen Ereigniskarten benutzt.
- \*Verteilt die Edelsteine auf dem Spielplan.
- \*Legt 2 Schilde auf Feld 27 und 3 Geröllplättchen offen auf Feld 68.
- \*Stellt jeweils einen Gor auf Feld 18,34,42,43,50.
- \*Legt das N-Plättchen bei 4 Spielern auf M, bei 3 Spielern auf L und bei 2 Spielern auf K der Legendenleiste.
- \*Legt die Karten "Erstes -" bis "Drittes Beben" und die Karte "Finsteres Gelächter" neben dem Spielplan bereit.
- \*Legt ein Sternchen auf die Felder B,D und E der Legendenleiste.

*Die Helden waren tief unten in der Mine um für Fürst Hallgard Edelsteine zu sammeln. Sie waren schon tagelang unterwegs und hatten auf dem harten und kalten Stein nur wenig Schlaf gefunden.*

- \*Stellt alle Helden auf Feld 6. Bei 4 Spielern werden die beiden Helden mit dem höchsten Rang auf Feld 64 gestellt.

**Lest nun auf Legendenkarte A2 weiter.**



- \*Legt jeweils ein rotes X auf die Felder 6 und 7 der Zeitleiste. Diese Stunden stehen den Helden nicht mehr zur Verfügung. Es können trotzdem Überstunden gemacht werden.
- \*Legt ein Sternchen auf Feld 29. Betritt ein Held dieses Feld wird die Karte "Finsteres Gelächter" aufgedeckt.

#### **Aufgabe:**

Jeder Held muss Edelsteine im Wert von 4 oder mehr zum Ausgang der Mine bringen (Feld 60). Ein Held kann die Mine erst verlassen, wenn er genügend Edelsteine zu Feld 60 gebracht hat. Die Edelsteine werden dann aus dem Spiel entfernt.

- \*Betritt eine Kreatur ein Feld, auf dem ein Edelstein liegt, wird dieser zerstört.
- \*Die Gruppe erhält 3 Gold, einen Stärkepunkt und einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel.
- \*Anstelle, bei Sonnenaufgang einen Feuerstoß auszuführen, wird eine Ereigniskarte aufgedeckt.

#### **Der Geheime See (Feld 11)**

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

*Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.*





**ANDOR**

Fan - Legende

2

Feuer und Wasser

**B**

Erstes Beben

*Die Helden waren immer noch damit beschäftigt die Edelsteine für Fürst Hallgard zu suchen, als plötzlich ein starkes Beben die Mine erschütterte. Das Beben dauerte mehrere Minuten und die Wände bekamen dünne Risse. Als es vorbei war, stieg ihnen ein beißender Gestank in die Nase und sie sahen ein rotes Glühen am Ende des Ganges.*

Legt zwei verdeckte Geröllplättchen auf 17 und drei auf 69. Diese Felder können nicht mehr betreten werden. Die Geröllplättchen auf diesen Feldern können nicht bekämpft werden.

*Das Feuer trocknete die Brunnen aus – Entfernt alle Brunnen in der Mine aus dem Spiel.*

Löst nun einen Feuerstoß aus. Lest hierzu die Karte "Feuerstoß".



**ANDOR**

Fan - Legende

2

Feuer und Wasser

**D**

Zweites Beben

*Es wurde Nacht und die Helden sanken erschöpft von der heißen Luft und den Strapazen der Mine in einen tiefen Schlaf. Mitten in der Nacht wurden sie von einem lauten Rumpeln geweckt und der Berg bebte erneut. Die feurigen Adern des Berges zischten und brodelten, als sie ausbrachen und sich die tosenden Wassermassen, die seit Jahrtausenden im Berg schlummerten, in die schmalen Gänge der Mine ergossen. Die Strömung war so stark, dass sie lose Steine und wackere Helden mit sich riss.*

Von nun an werden keine Feuerstöße mehr ausgelöst. Bei Sonnenaufgang wird wieder eine Ereigniskarte aufgedeckt. Entfernt die roten X von der Zeitleiste.

Alle Felder entlang der Pfeile, ausgehend von den Felder 10,20 und 30, gelten als überflutet.

Lest nun die Karte "Tosende Fluten" vor.





**ANDOR**

Fan - Legende

2

Feuer und Wasser

**E**

Drittes Beben

*Ein drittes Beben lief durch den Berg und erschütterte die alten Bauwerke der Zwerge. Die Risse in den Wänden wurden breiter und aus den feurigen Spalten drangen giftige Dämpfe in die Gänge der Mine.*

Würfelt mit einem Heldenwürfel. Legt das Gift auf das erwürfelte Feld der Zeitleiste. Wird der Zeitstein eines Helden auf dieses Feld gesetzt, verliert er 2 Willenspunkt.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (1er) und einem Kreaturenwürfel (10er) die Position von drei Heilkräutern. Zusätzlich zur normalen Anwendung kann ein Held, wenn das Gift auf einer Zahl kleiner als 5 liegt, das Heilkraut dazu benutzen das Gift um zwei Felder weiter zu verschieben.

#### Aufgabe:

Ein Held muss die Hexe aufsuchen. Betritt ein Held das Feld der Hexe, wird das Gift von der Zeitleiste entfernt und alle Helden erhalten 3 Willenspunkte.



**ANDOR**

Fan - Legende

2

Feuer und Wasser

**N**

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...  
... alle Helden aus der Mine entkommen sind und ...  
... das Gift nicht mehr im Spiel ist und ...  
... Varkur nicht mehr im Spiel ist.

*Die Helden kamen tropfnass und erschöpft aus der Mine heraus. Sie machten sich auf den Weg zum Baum der Lieder, um sich dort ein wenig auszuruhen und ihre nassen Kleider zu trocknen.*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...  
... einer der Helden nicht aus der Mine entkommen ist, oder ...  
... das Gift bei N noch im Spiel ist, oder ...  
... Varkur bei N noch im Spiel ist.





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 4 Willenspunkte. Dies kann mit einem Schild verhindert werden.

Trifft ein Feuerstoß einen **Edelstein**, wird dieser aus dem Spiel entfernt.

Ein Feuerstoß wird ausgelöst,

- a) immer, wenn ein Held einen Edelstein einsammelt und
- b) bei jedem Sonnenaufgang. (anstelle der Ereigniskarte)



Betrifft ein Held ein **überflutetes** Feld, würfelt er mit seinen Heldenwürfeln als würde er kämpfen. Danach würfelt der Spieler links von ihm mit einem Kreaturenwürfel. Der Kampfwert des "Wassers" beträgt den gewürfelten Wert + 2.

Verliert der Held den Kampf, verliert er keine Willenspunkte und wird ein Feld entlang der Pfeile weiter gesetzt.

Ist ein Feld **mehrfach überflutet** (Feld 12 – 16) würfelt er stattdessen mit nur einem Heldenwürfel (dies ist keine Kampffaktion). Ist die Zahl des Würfels eine 1, wird er entlang der Pfeile weiter bewegt bis er Feld 11 erreicht.

Beendet ein Held seine Bewegung auf einem überfluteten Feld oder sinkt er während der Bewegung auf 0 Willenspunkte, wird er entlang der Pfeile weiter bewegt, bis es nicht mehr weiter geht oder er Feld 11 betritt.

*Bsp: Ein Held, der auf Feld 21 steht, bewegt sich ein Feld in Richtung 30. Nun kämpft er gegen das Wasser. Gewinnt er, oder ist der Kampf unentschieden, darf er auf dem Feld stehen bleiben. Ansonsten wird er ein Feld entlang der Pfeile zurück gesetzt.*

Stellt nun alle Helden, die auf einem überfluteten Feld stehen, entlang der Pfeile weiter.





**ANDOR**

Fan - Legende

2

Feuer und Wasser

1

Finsteres Gelächter

*Die Helden kämpften sich durch die Mine in Richtung des Ausgangs. Doch als sie endlich dort waren, stellten sie fest, dass der Ausgang durch einen großen Felsbrocken versperrt war. Sie wollten gerade wieder umkehren, da hörten sie ein finsternes und kaltes Lachen durch die Gänge der Mine hallen.*

Stellt Varkur auf Feld 40.

**Aufgabe:**

Findet den dunklen Magier Varkur.

**Ab hier weiterlesen, wenn ein Held Feld 40 betritt.**

*Der dunkle Magier Varkur war gekommen, um sich an den Helden zu rächen. Als die Helden ihn sahen, war ihnen klar, dass die Beben nicht natürlichen Ursprungs gewesen sein konnten. Varkur lachte erneut und verschwand in einer dunklen Rauchwolke.*

Stellt Varkur auf Feld 20 und setzt den Erzähler ein Feld weiter vor.

**Lest aus der Karte "Finsteres Gelächter 2" weiter, wenn ein Held Feld 20 betritt.**



**ANDOR**

Fan - Legende

2

Feuer und Wasser

2

Finsteres Gelächter

*Als die Helden Varkur in den tosenden Fluten erspähten und ihn angreifen wollten, verwandelte er sich in das Wasser selbst und rauschte davon. Hinter ihm wirbelte das Wasser umher und die Mine erzitterte unter einem neuerlichen Beben.*

Stellt Varkur auf Feld 11 und setzt den Erzähler ein Feld weiter vor.

**Erhöhte Schwierigkeit**

Ab jetzt ist die Richtung der Strömungen **umgekehrt**. Es bleiben die selben Felder überflutet, aber der Held wird ein Feld entlang der Pfeile zurück gestellt, wenn er gegen das Wasser verliert. Beendet ein Held seine Bewegung auf einem überfluteten Feld oder sinkt er während der Bewegung auf 0 Willenspunkte wird er entlang der Pfeile zurück gesetzt, bis er Feld **10,20 oder 30** erreicht. (Hinweis: Feld 11 zählt nicht als überflutet)

Beendet ein Held seine Bewegung auf einem der **Felder 10, 20 oder 30**, oder wird er dorthin geschwemmt, sinkt er auf 1 Stärke und 1 Willenspunkt. Der Held wird **ohnmächtig** und kann von jetzt an nicht mehr selbstständig laufen. Er kann von einem anderen Helden wie ein Bauer mitbewegt werden.

**Lest auf der Karte "Finsteres Gelächter 3" weiter, wenn ein Held Feld 11 betritt.**





## ANDOR

Fan - Legende

2

Feuer und Wasser



Finsteres Gelächter

*Varkur stand in der Mitte des Sees und lächelte sie böse an. "Das ist euer Ende", sprach er und sein Stab leuchtete gleißend hell auf. Als sich die Augen der Helden wieder an das Dämmerlicht gewöhnt hatten war Varkur verschwunden.*

Dreht die Geröllplättchen auf Feld 29 und 17 um. Sie können von jetzt an bekämpft werden.

Stellt Varkur auf Feld 80 und setzt den Erzähler ein Feld weiter vor.

Legt ein rotes X drei Felder weiter auf der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler das X, wird die Mine **überschwemmt**. Befindet sich dann noch ein Held in der Mine, ist die Legende verloren.

Von nun an zählt die komplette Mine als überflutet. Es gelten die Regeln der Karte „Zweites Beben“ mit Ausnahme, dass ein Held der seine Bewegung auf einem überfluteten Feld beendet, **nicht** entlang der Pfeile weiter gesetzt wird.

Es zählen alle Felder entlang der Pfeile von den Feldern 10, 20 und 30 aus, als mehrfach überflutet. Es gelten dort die entsprechenden Regeln.