





Fan-Legende

Die Flut



Diese Legende besteht aus 12 Karten
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7
B, C*, D1*, D2*, N

Dieses Spiel wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zu erst die Anweisungen der Checkliste durch. Die Nebelplättchen werden zu Beginn des Spiels nicht ausgelegt. Dieses Spiel ist für 4 Helden ausgelegt. Die neuen Helden können verwendet werden, ihr müsst nur die Namen entsprechend anpassen. Ihr benötigt zum Spielen dieser Legende die Erweiterung „Der Sternenschild“.

Nachdem Tarok besiegt wurden war, lag Andor zu großen Teilen in Schutt und Asche. Die Rietburg war nach der Besetzung noch nicht wieder vollständig aufgebaut, das Land war ausgedorrt und die Helden von den Strapazen erschöpft. Die Kreaturen hatten sich zurückgezogen und wurden seit einiger Zeit nicht mehr gesichtet. Und dann setzte der Regen ein...

Thorald: „2 Wochen lang regnet es nun schon. Es kommen beunruhigende Nachrichten aus dem Wachsamem Wald, Chada folge mir zu einem Erkundungsritt!“. Stellt Thorald und die Bogenschützin auf Feld 56.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2





Fan-Legende

Die Flut



Der Wachsame Wald war nicht wiederzuerkennen. Aus kleinen Rinnsalen wurden stürzende Bäche. Sie alle ergossen sich in den Fluss südlich des Wachsamem Waldes. Und dieser trat über die Ufer.

Legt jetzt ein Nebelplättchen oder ein blaues Lichtplättchen als Symbol für die Überflutung auf Feld 63.

„Vor 500 Jahren gab es ein ähnliches Ereignis, lass uns zum Baum der Lieder gehen und dort nach den alten Aufzeichnungen suchen!“

Bewegt jetzt Thorald und Chada auf Feld 57 (es werden keine Stunden verbraucht). Tatsächlich vor 470 Jahren gab es eine Flut. Damals konnte West-Andor durch den Bau eines Deiches vor der Überflutung gerettet werden. „Chada nimm diese zwei Pergamente (Chada erhält zwei Pergamente). Überbringe das eine Kram, er soll mit dem Befüllen der Sandsäcke beginnen (stellt jetzt den Zwerg auf Feld 71 und legt alle Steinplättchen dazu).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



Triff dich mit dem zweiten Pergament mit Eara und Thorn in der Taverne und besprecht den Deichbau und das weitere Vorgehen.“

Stellt den Krieger auf Feld 30 und die Zauberin auf Feld 12. Die Gruppe erhält:

4 Goldstücke (schwer)
6 Goldstücke (mittel)
8 Goldstücke (leicht)
und jeder Held 2 Stärkepunkte (nicht zusätzlich)

Wenn Kram das Pergament erhalten hat und die anderen drei Helden sich in der Taverne getroffen haben, lest auf Legende Karte A4 weiter. Das Überbringen der Nachricht und das Treffen in der Taverne muss noch vor Ende des ersten Tages geschehen sein.

Eara beginnt den Zug.



In der Taverne sahen sich die Helden die alten Aufzeichnungen an. Der alte Deich hatte einen nördlichen und einem südlichen Abschnitt und bestand aus Sandsäcken (Steinplättchen) und Spundwänden (Holzstämmen). Pro Deichabschnitt muss jeweils ein Holz und ein Steinplättchen gelegt werden. Ausnahmen sind auf Legende Karte A4+A5 beschrieben.

Legt jetzt auf Feld 50 +52 jeweils einen 2er Holzstamm, auf Feld 24+25 jeweils einen 4er Holzstamm und auf Feld 23 den 6er Holzstamm. Jeder Held kann einen Holzstamm, oder ein Steinplättchen unabhängig von den eigenen Stärkepunkten transportieren.

Auf Legende Karten A5+A6 findet ihr die alten Aufzeichnungen über den Deich.



Der nördliche Abschnitt



Feld 11: 2 x 2er Holz + 2 Steinplättchen
 Feld 6: 4er Holz + 1 Steinplättchen
 Feld 17: 6er Holz und 1 Steinplättchen
wichtig: dieses Feld ist nach der Errichtung des Deiches zweigeteilt und kann links vom Deich betreten werden
 Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6



Der südliche Abschnitt



Feld 28: 4er Holz und 2 Steinplättchen
 Feld 29: 1 Steinplättchen
 Feld 30: 1 Steinplättchen

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7



Die Flutwelle

Sie wird durch die Nebelplättchen oder blauen Lichtplättchen symbolisiert. Sie bewegt sich immer, wenn die Brunnen aufgefrischt werden und entlang folgender Felder:

63->
56+64 ->
46+47 ->
32+44+45+48 ->
16+42+43+49 ->
13+17+36+38+39+40

Ein Feld mit einem Flutplättchen kann nicht mehr betreten werden. Bewegt sich die Flut auf ein Feld, auf dem die Figur eines Helden oder eine Kreatur steht, kommt diese aus dem Spiel (der Erzähler wird in dem Falle nicht weiter bewegt!).

Nachdem die Helden sich über das weitere Vorgehen geeinigt hatten, war der Tag vorbei. Die Flut bewegt sich auf die Felder 56+64, der Erzähler geht auf Feld B.

Aufgabe:

Errichtet so schnell, wie möglich einen Deich. Holt dazu das Holz und die Steine.



Die Legende nahm ein gutes Ende weil:

- ihr rechtzeitig einen Damm errichtet habt.
- die Burg nicht besetzt wurde.
- Irlok dran gehindert wurde den Deich zu zerstören.

„Unter dem Pfeilhagel zog er sich mit der Flut ins Hadrische Meer zurück. Doch andere Legenden berichten, dass Irlok nach Andor zukehrte...“

Autor: Hagen Behr 06/14

Die Legende nahm kein gutes Ende weil:
- ihr den Damm nicht rechtzeitig errichtet habt und West-Andor überflutet wurde
- die Burg von den Kreaturen besetzt wurde, oder
- Irlok den Deich zerstört hat und West-Andor überflutet wurde



Schlechte Nachrichten ereilten die Helden.

Durch die Holzfällarbeiten im südliche Wald sind zwei Wardracks aufgeschreckt wurden.

Stellt je einen Wardrack auf Feld 24 + 25. Die Wardracks bewegen sich nicht auf die Rietburg zu. Um an das Holz auf den Feldern zu gelangen müssen die Wardracks besiegt werden.

Durch die sich anbahnende Flut sind die Kreaturen, die sich bisher versteckt hatten aufgeschreckt worden.

Stellt Gors auf folgende Felder: 46, 47, 49, 51, sowie Skrale auf Feld 45, 50, 55.

Diese bewegen sich entlang der Pfeile auf die Burg zu.

WICHTIG

Die Legendenkarten C  und D  werden mit jeder besiegt Kreatur um einen Buchstaben Richtung N geschoben.

Eara beginnt den Zug.



Unerwartete Hilfe



„Herr wir sind nicht für das Kämpfen ausgebildet. Aber wir können Sandsäcke schleppen und Deiche errichten.“

Die Andori eilten den Helden zu Hilfe. Gemeinsam stellten sie sich der Bedrohung.

Legt Bauernplättchen auf die Felder: 2, 6, 28 und 40. Ein Bauer kann maximal 8 Stunden am Tag arbeiten (dreht ihn auf die Rückseite, wenn er sein Kontingent erreicht hat). Ein Held kann eine Stunde ausgeben, um einen Bauern bis zu 4 Stunden zu bewegen, bzw. 2 Heldenstunden für 8 Bauernstunden. Ein Bauer kann einen Stamm, oder ein Steinplättchen transportieren. Ein Bauer kann nicht in die Burg gebracht werden, er darf nicht den Weg einer Kreatur kreuzen. Es darf höchstens ein Bauer sterben.





Fan-Legende

Die Flut

D1

Etwas Unheimliches wurde aus den tiefen des Flussbettes gespült.



Das Wassermmonster Irlok wurde gesichtet.

Legt es auf Feld 46. Irlok bewegt sich mit der Flut entlang folgender Felder 46->32->16->17

Wenn er auf Feld 17 gelangt ist, muss er besiegt werden, da er ansonsten den Deich zerstört und West-Andor überflutet wird. (beachtet Feld 17 ist geteilt) Da ihr Flutwellenfelder nicht betreten könnt braucht ihr Bögen.

Irlok hat eine Stärke von 30, 10 Willenspunkte und würfelt mit 3 roten Würfeln
Lest jetzt weiter auf Legendekarte D2*





Fan-Legende

Die Flut

D2

Die Zwerge helfen

Wir haben von dem Wassermmonster gehört, bevor wir den Mieneneingang schließen müssen, haben wir euch ein Gift zubereitet, was den Irlok vertreiben wird. Ihr müsst es aber noch mit dem Feuergras (Heilkraut Stärke 3) aktivieren



Legt das Gift auf Feld 71. Holt es, bevor euch die Flutwelle den Weg versperrt.

Legt die drei Heilkräuter verdeckt auf Feld: 15, 21, 26. Findet das Feuergras. Ihr müsst eure Pfeile mit dem Gift benetzen. Dazu muss jeder Held einen Bogen haben und einmal das Gift und das Feuergras im Inventar gehabt haben (das Gift und das 3er Heilkraut haben nicht die Funktion, wie im Grundspiel, die 4er Heilkräuter können jedoch wie gewohnt eingesetzt werden).