



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die drohende Dürre

A 1

Diese Legende besteht aus 13 Karten:
A1, A2, E, N,
"Die helfende Hexe 1 & 2", "Reines Wasser!", "Der letzte Brunnen 1 & 2", "Die graue Gefahr 1 - 3",
"Das Gegengift"

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt.
Vorbereitungen:

- Sortiert die **Ereigniskarten** mit den Nummern **12, 15, 22** und **30** aus.
- Sortiert das **Nebelplättchen** mit dem **Trinkschlauch** aus. Verteilt dann die restlichen **Nebelplättchen** auf dem Spielplan, **Feld 11 bleibt leer**.
- Führt die weiteren Anweisungen der Checkliste aus.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben "E" und "N".
- Stellt **alle Helden** in die **Taverne (Feld 72)**.

Bei ihrer Rückkehr nach einem Abenteuer im äußersten Süden suchten die Helden die Taverne auf, um einen Krug gutes Bier zu trinken. Dort erhielten sie die Nachricht, dass das Wasser in Andor kontaminiert und daher ungenießbar sei. Wahrscheinlich würde die Hexe Reka helfen können, aber bisher hatte niemand sie finden können.

- Entfernt die **Brunnenplättchen** vom Spielbrett und die **Trinkschläuche** vom Ausrüstungstableau.
- Mit einem Kreaturenwürfel (Zehnerwert) und einem Heldenwürfel (Einerwert) bestimmt ihr, auf welchen **5 Feldern** sich je **1 Runenstein** befindet.
- Legt **Bauernplättchen** auf die Felder **24** und **40**.

Lest nun weiter auf **Legendenkarte A2**. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die drohende Dürre

A 2

Die Gors, die Skrale und die Trolle hatten bemerkt, dass die Bevölkerung von Andor durch den Mangel an Wasser geschwächt war. Sie nutzten die Situation aus und drangen weit in das Land Andor ein.

- Auf die **Felder 26, 32, 37** und **50** wird je ein **Gor** gestellt, auf die **Felder 13, 42** und **49** je ein **Skral** und auf das **Feld 33** ein **Troll**.

Aufgabe:

Sucht die Hexe Reka im Nebel.
Verteidigt erfolgreich die Burg.

Sobald einer der Helden das **Nebelplättchen** mit der Hexe aktiviert hat, wird auf dem entsprechenden Feld die Hexenfigur aufgestellt und die Legendenkarte "**Die helfende Hexe 1**" aufgedeckt und vorgelesen.

"Ich habe Durst, lass uns Reka finden!", rief einer der Helden.

- Jeder Held beginnt mit **2 Stärke- und 7 Willenspunkten**.
- Die Gruppe erhält **2 Schilde** und **3 Gold**.
- **Der durstigste Held beginnt**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die drohende Dürre

E

Immer mehr feindlichen Kreaturen nutzen die Chance und bezogen Stellung, um die Rietburg einzunehmen.

Auf das **Feld 23** wird ein **Gor** gestellt, auf das **Feld 31** ein **Troll** und auf das **Feld 65** ein **Wardrak**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die drohende Dürre

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
... die Rietburg erfolgreich verteidigt und ...
... Varkur besiegt wurde.

Andor erholte sich schnell, als das Wasser wieder rein war. Die Helden waren nach diesem Abenteuer auch häufiger in der Taverne zu finden. Das Bier schmeckte ihnen besser als je zuvor.

Für eine schwierigere Variante:

- Bei jeder Brunnenreinigung kommt ein Skral ins Spiel wie auf der Karte "Reines Wasser" beschrieben.
- Varkur erhält 10 Stärkepunkte mehr.

- Sobald der erste Brunnen gereinigt ist, können die Helden Trinkschläuche kaufen.
- Die Helden verlieren keine Willenspunkte bei der Aktivierung eines vergifteten Nebelplättchens.

Für eine einfachere Variante:

... die Rietburg nicht verteidigt oder ...
... Varkur nicht besiegt wurde.
Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die drohende Dürre



Die helfende Hexe 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Hexe gefunden wurde.

Die Hexe erschien murrend aus dem Nebel. "Wie kann ich ohne reines Wasser meinen Trank bereiten?" Glücklicherweise konnten Reka und die Helden einander helfen. Reka kannte einige Stellen, an denen ein bestimmtes Kraut zu finden war. Damit konnte das Brunnenwasser gereinigt werden. Reka würde es jedoch alleine nicht schaffen, alle Brunnen zu reinigen. Dazu brauchte sie die Hilfe der Helden..

Mit einem Kreaturenwürfel (Zehnerwert) und einem Heldenwürfel (Einerwert) bestimmt ihr, auf welche **3** Felder je **1 Heilkraut** gelegt wird.

"Wir brauchen einander, deshalb werde ich mit Euch reisen", sagte Reka. Widerspruch hatte keinen Sinn, das wussten die Helden...

Ab jetzt **bis zum Ende der Legende** bewegt sich die Hexe **immer** mit einem der Helden. Der Held zieht die Hexe bei seiner Bewegung mit. Das kostet ihn **keine** zusätzlichen Stunden auf der Tagesleiste.

Wenn zwei Helden mit der Hexe auf demselben Feld stehen, entscheidet ihr, welcher Held Reka mitnimmt. Die Hexe kann **nie** zurückgelassen werden.

Der Trank der Hexe kann wie üblich gekauft werden. Der Held, der das Nebelplättchen mit die Hexe aktiviert hat, bekommt einen kostenlosen Trank der Hexe.

Lest nun weiter auf der Legendenkarte "Die helfende Hexe 2".



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die drohende Dürre



Die helfende Hexe 2
Diese Karte wird nach der Karte "Die helfende Hexe 1" aufgedeckt.

Die Helden müssen die Heilkräuter sammeln, auf ihren Heldentableaus auf ein Feld für kleine Gegenstände ablegen und zu den **Brunnenfeldern (Feld 5, 35, 45 und 55)** bringen.

Ein Held kann das Brunnenwasser mit dem Kraut reinigen. Dazu muss er seine Bewegung auf dem Brunnenfeld beenden. Das Heilkraut kommt danach aus dem Spiel und ein Brunnenplättchen wird mit der grauen Seite nach oben auf das Brunnenfeld gelegt.

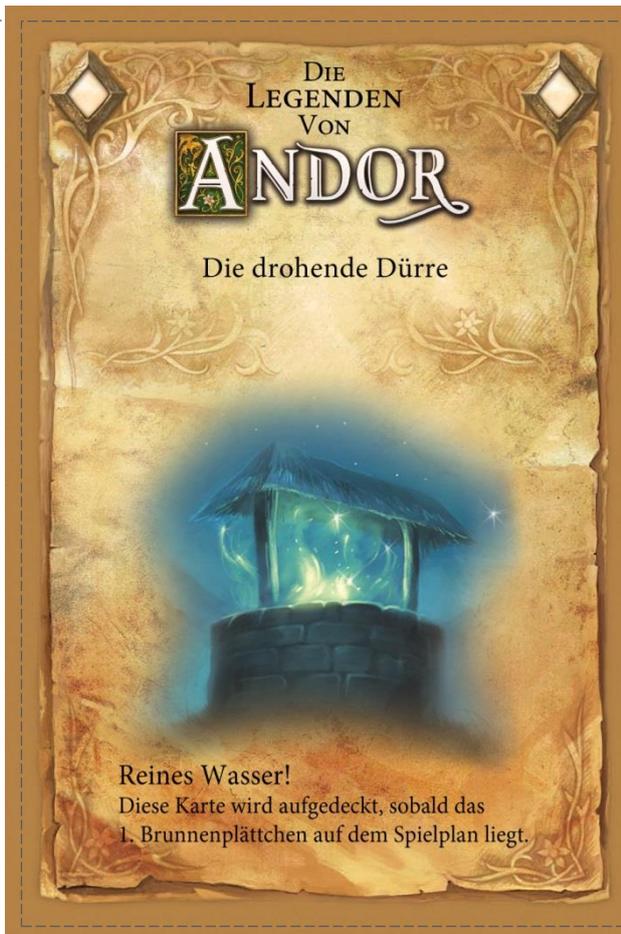
Drei der Brunnen werden auf diese Weise gereinigt, und **einer** der Brunnen **muss** von Reka gereinigt werden. Die Reihenfolge der Brunnenreinigung spielt dabei keine Rolle.

Wenn Reka einen Brunnen reinigen will, muss der sie begleitende Held seinen Zug auf einem leeren Brunnenfeld beenden. Das Brunnenplättchen wird mit der grauen Seite nach oben auf das Feld gelegt.

Sobald der erste Brunnen gereinigt ist, wird die Karte "**Reines Wasser**" aufgedeckt und vorgelesen.

Aufgabe:

Alle Brunnen müssen gereinigt werden.
Die Rietburg muss erfolgreich verteidigt werden.



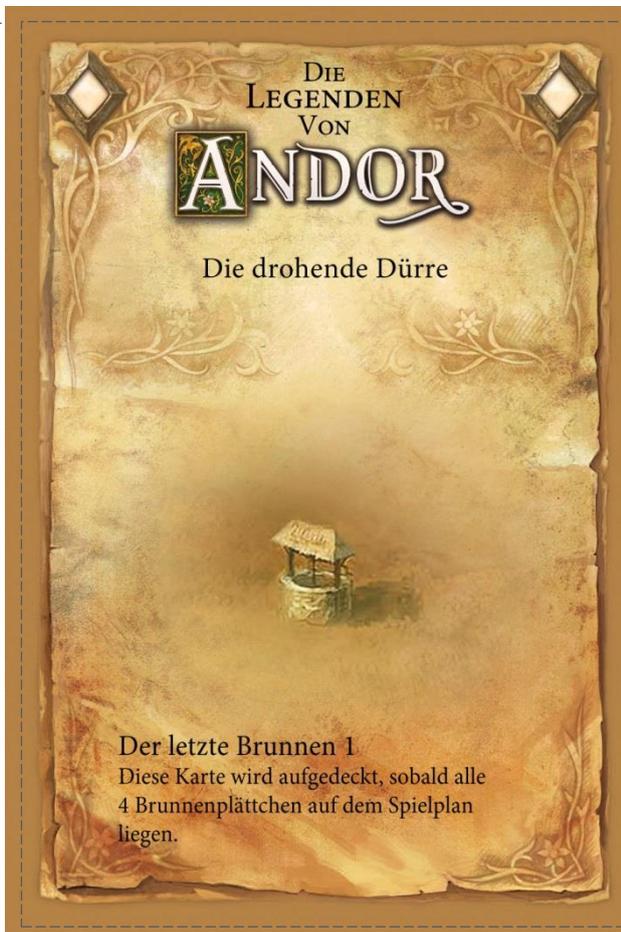
Als das Heilkraut das Brunnenwasser berührte, war es augenblicklich nicht mehr vergiftet und gewann seine Reinheit und Klarheit zurück. Der durstige Held nahm einen grossen Schluck.

Jedes Mal, wenn ein Brunnen gereinigt wird, bekommt der Held, der das Heilkraut getragen hat, eine Belohnung.

Der Held erhält wahlweise entweder **3 Willenspunkte** oder einen **Trinkschlauch**. Wählt er den Trinkschlauch, kommt dieser nach Nutzung aus dem Spiel.

Ein Held kann auch beide Belohnungen erhalten. Wenn er sich dafür entscheidet, würfelt er mit **3 schwarzen Würfeln** und stellt einen Skral auf das Feld mit der Zahl, das der Summe der Würfel entspricht. Wenn es schon eine Kreatur auf dem Feld gibt, wird der Skral nach den üblichen Regeln auf das nächste freie Feld in Richtung des Pfeiles gestellt. Ist kein Skral mehr im Vorrat, wird stattdessen ein Troll auf das Spielfeld gestellt.

Ist der letzte Brunnen gereinigt, wird die Karte "**Der letzte Brunnen 1**" aufgedeckt und vorgelesen.



Die Nachricht über die gereinigten Brunnen verbreitete sich schnell in Andor, und die Freude war groß. Aber es gab weitere schlechte Nachrichten: Varkur, der zweifellos das Brunnenwasser kontaminiert hatte, wollte jetzt auch das Flusswasser infizieren. Man hatte ihn im Wald und einen Troll am südlichen Flussarm gesehen.

- Auf das **Feld 33** wird ein **Troll** gestellt und das **Gift** dazu gelegt. Bei Sonnenaufgang bewegt sich der Troll nach den normalen Regeln und nimmt das Gift mit.
- Stell **Varkur** auf das **Feld 63**.

Es wurde gemunkelt, dass Varkur einen Teil seiner Kraft aus dem Nebel gewann. Varkur zog mit einer giftigen Nebel-Wolke in Richtung Rietburg.

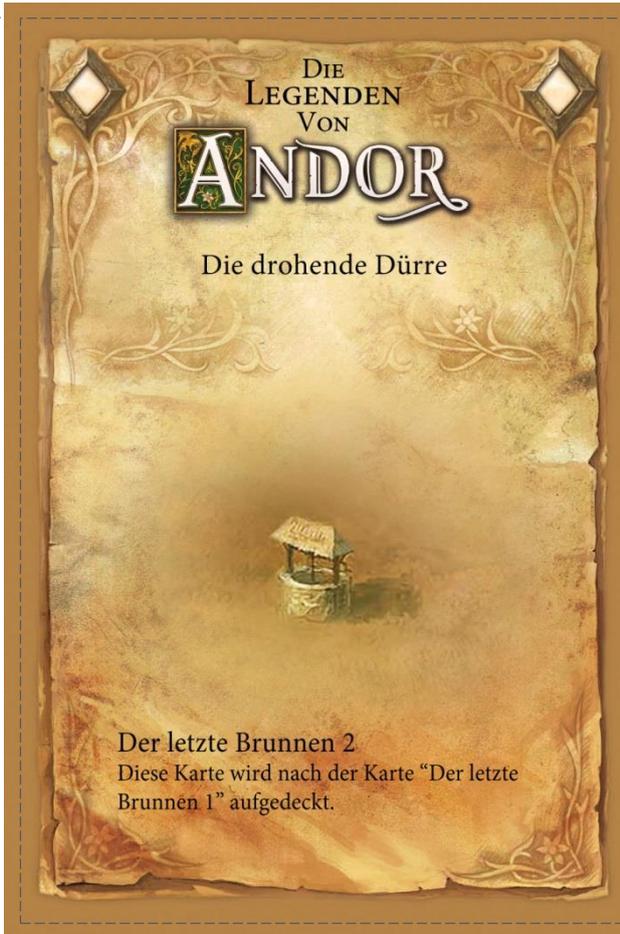
Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben N auf der Legendenleiste erreicht hat und ...
... die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde und ...
... Varkur besiegt wurde.

Sobald Varkur besiegt ist, wird der Erzähler auf das "N" gestellt und die entsprechende Karte vorgelesen.

Lest nun weiter auf der Legendenkarte "Der letzte Brunnen 2".





Varkurs Eigenschaften sind:

Stärkekpunkte:

bei 2 Spielern 10,
bei 3 Spielern 20,
bei 4 Spielern 30

Willenspunkte: 10

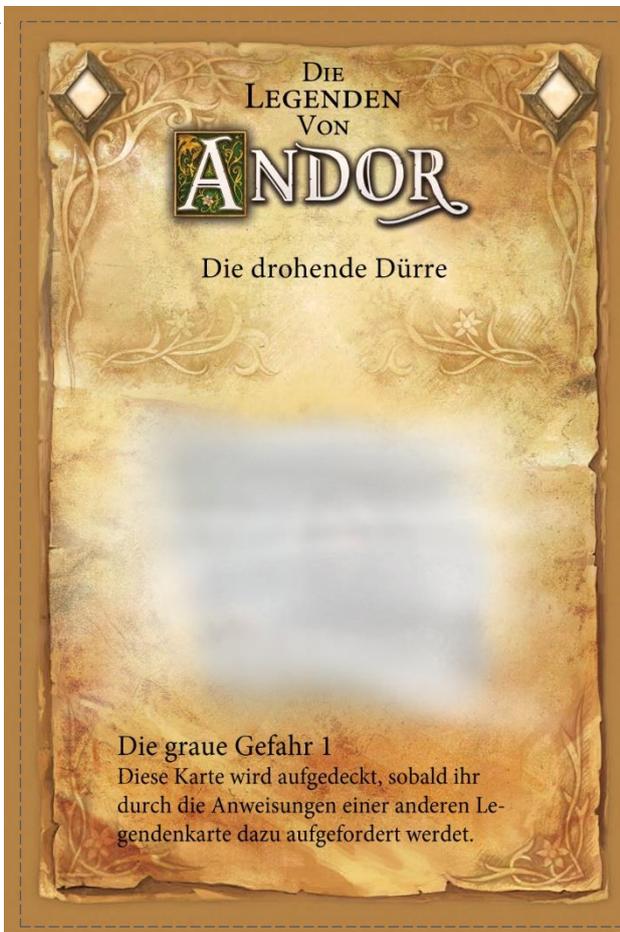
Würfel:

Varkur kämpft mit **2 schwarzen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Sobald Varkur weniger als 7 Willenspunkte hat, kämpft er nur noch mit **1 schwarzen Würfel**.

Besonderheit:

Für jedes Nebelplättchen das noch auf dem Spielbrett liegt, bekommt Varkur **5 Stärkekpunkte**. Es spielt keine Rolle, ob das Nebelplättchen verdeckt oder aufgedeckt ist.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Die graue Gefahr 1".



- Immer wenn der **Erzähler** sich bewegt, bewegt sich auch der Nebel. Legt zur Erinnerung das Nebelplättchen mit dem Trinkschlauch unter die Erzähler-figur. Ein Nebelplättchen bewegt sich bis zum nächsten Feld ohne Nebelplättchen entlang der Pfeile. Das Nebelplättchen auf der **kleinsten** Feldzahl wird zuerst bewegt. Nebelplättchen können sich zusammen mit anderen Gegenständen, Kreaturen oder Helden auf einem Feld befinden.
- Sobald ein Nebelplättchen auf ein Feld abgelegt wird, auf dem ein Held steht, verliert dieser sofort **3 Willenspunkte** und das Nebelplättchen wird **aktiviert**. Gibt es mehrere Helden auf dem Feld, dann entschieden die Spieler, welcher Held die Willenspunkte verliert. Betritt ein Held ein Feld mit ein Nebelplättchen, verliert er ebenfalls sofort **3 Willenspunkte** und das Nebelplättchen wird aktiviert. Ein Schild schützt den Helden **nicht** vor dem Verlust dieser 3 Willenspunkte.
- Ein Held, dessen Willenspunkte auf 0 sinken, verliert 1 Stärkekpunkt, bekommt jedoch 3 Willenspunkte. Hat ein Held nur noch 1 Stärkekpunkt, geschieht nichts.
- Ein Held mit weniger als 4 Willenspunkten darf **kein** Nebelplättchen aktivieren.

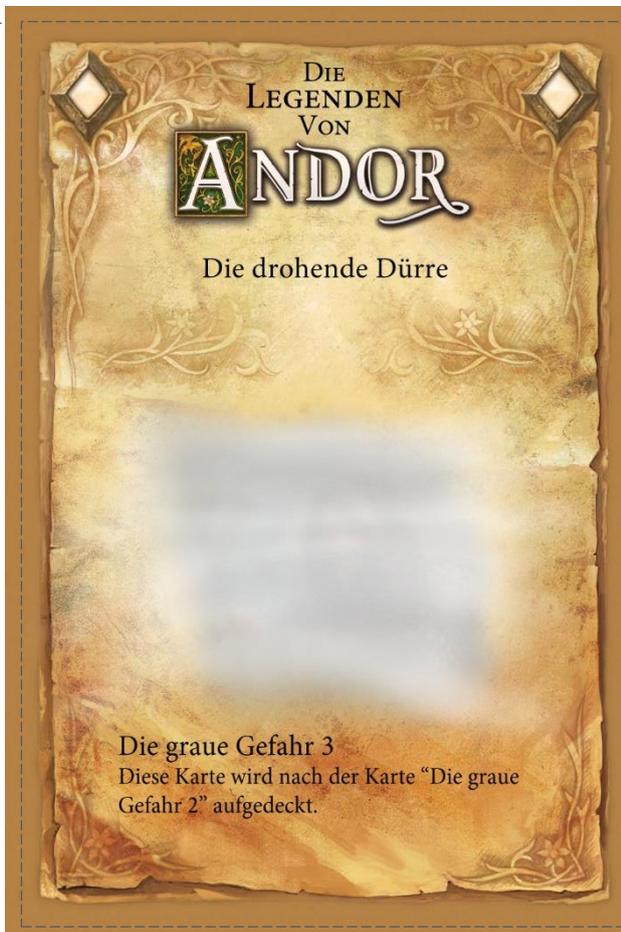
Lest nun weiter auf der Legendenkarte "Die graue Gefahr 2".





- Wenn ein Nebelplättchen die Rietburg erreicht, wird es auf einen **freien Schild** gelegt. Wenn es keinen freien Schild für das Nebelplättchen gibt, haben die Helden die Legende **direkt verloren**.
- Varkur bekommt **keine** Stärkepunkte von einem Nebelplättchen auf einem Schild in der Rietburg.
- Nachdem die Nebelplättchen bewegt wurden, wird nun **Varkur** ein Feld entlang des Pfeiles **versetzt**. Landet Varkur auf einem Feld mit Kreatur, wird diese auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile versetzt.

Lest nun weiter auf der Legendenkarte "Die graue Gefahr 3" .

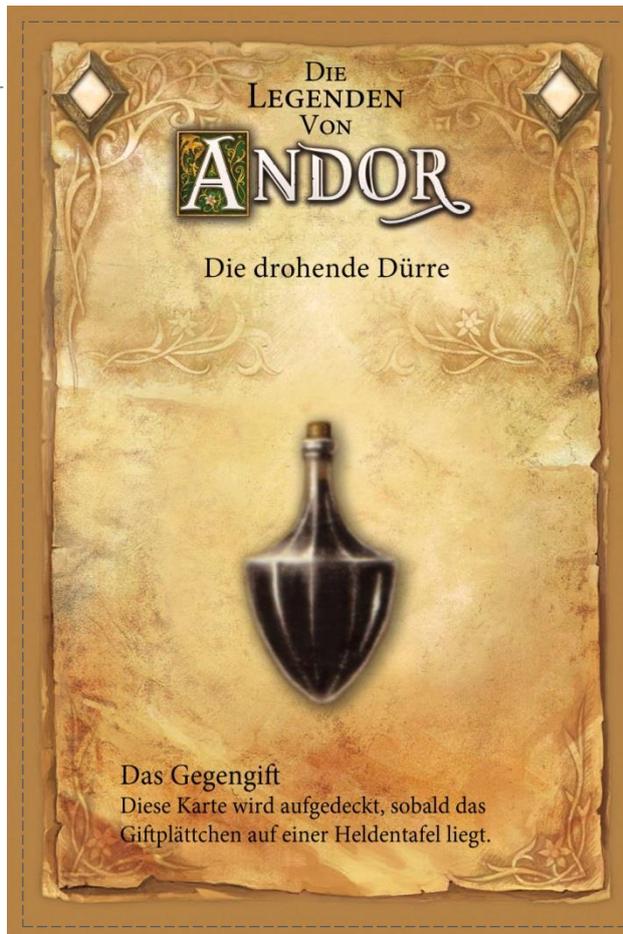


Die Helden wussten nicht, wie man dieses Übel abwenden konnte. Aber Reka hatte noch Hoffnung. "Bringt mir das Gift des Trolls im Süden. Wenn ich weiß, mit welcher Magie Varkur die Nebel verzaubert hat, kann ich vielleicht ein Gegengift zubereiten." Auch Prinz Thorald hatte die Gerüchte gehört, und er bot an, den Helden zu helfen.

Stell Prinz **Thorald** auf die **Rietburg (Feld 0)**. Thorald kann für **1 Stunde** auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder bewegt werden, auch mehrmals hintereinander. Steht er im Kampf auf einem Feld mit der angegriffenen Kreatur, zählt er **4 Stärkepunkte** zusätzlich.

Aufgabe (optional):

Die Helden erhalten das Gift, wenn sie den Troll, der es bei sich trägt, besiegen. Die Helden erhalten **keine** Belohnung und der Erzähler geht **nicht** weiter. Sobald der Held, der Reka begleitet, das Gift auf seinem Heldentableau liegen hat, wird die Karte "**Das Gegengift**" aufgedeckt und vorgelesen.



Reka nahm ihre Kräuter, zog sich in ihre Behausung zurück und studierte das Gift ausgiebig. Einige Zeit später kehrte sie mit einem triumphalen, aber auch kämpferischen Ausdruck auf ihrem Gesicht wieder. "Dass er seine Macht auf die Nebel übertragen hat, wird sein Untergang sein.", sagte sie, und sie zeigte den Helden eine Flasche mit Gegengift.

Der Held, der Reka begleitet, nimmt das Gegenmittel (Giftplättchen) auf sein Heldentableau.

Wenn der Held mit Reka ein Feld betritt, auf dem sich ein Nebelplättchen befindet, muss der Held seine Bewegung dort beenden.

Mit einer Seite des Giftes wird der Verlust der 3 Willenspunkte verhindert und das Nebelplättchen sofort aus dem Spiel genommen, ohne aktiviert zu werden. Das Gift kann zweimal eingesetzt werden.