

INHALT

<u>A1</u>	<u>2</u>
<u>A2</u>	<u>3</u>
<u>C</u>	<u>4</u>
<u>N</u>	<u>5</u>
<u>Zwergenmine</u>	<u>6</u>
<u>Verlassene Burg</u>	<u>7</u>
<u>Schatten im Gebirge</u>	<u>8</u>
<u>Der verzauberte Gor</u>	<u>9</u>
<u>Überglückliche Bauern</u>	<u>10</u>
<u>Entzauberung</u>	<u>11</u>
<u>Heilung</u>	<u>12</u>
<u>Varkurs Plan</u>	<u>13</u>
<u>Varkurs Erbe 1</u>	<u>14</u>
<u>Varkurs Erbe 2</u>	<u>15</u>
<u>Rückwärtsbewegung der Kreaturen</u>	<u>16</u>
<u>Rat der Bewohner des Baumes der Lieder</u>	<u>17</u>
<u>Wasser und Feuer</u>	<u>18</u>

ERLÄUTERUNGEN zur PDF:

- Das Inhaltsverzeichnis dient zum Überblick.
- Die einzelnen Karten lassen sich durch Klicken auf die Seitenzahl aufrufen.

Viel Spaß beim Spielen!!

6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

6

Legende

6

Das Erbe des Drachen



Diese Legende besteht aus 17 Karten:

A1, A2, C, N, Zwergenmine, Verlassene Burg, Schatten im Gebirge, Der verzauberte Gor, Überglückliche Bauern, Entzauberung, Heilung, Varkurs Plan, 2 Karten Varkurs Erbe, Rückwärtsbewegung der Kreaturen, Rat der Bewohner des Baumes der Lieder, Wasser und Feuer

Der Drache war geschlagen und die Bewohner des Landes Andors feierten ausgelassen.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Legendenkarten „Zwergenmine“, „Verlassene Burg“, „Schatten im Gebirge“, „Der verzauberte Gor“, „Überglückliche Bauern“, „Entzauberung“, „Heilung“, „Varkurs Plan“, 2 Karten „Varkurs Erbe“, „Rückwärtsbewegung der Kreaturen“, „Rat der Bewohner des Baumes der Lieder“, „Wasser und Feuer“, die Figur „Schildzwerge“, die Figur „Dunkler Magier“, die Hexe, den Turm, den Flügel des Drachens, 4 Bauernplättchen, 3 Edelsteine (Werte 2, 4 und 6), 5 Geröllplättchen, das „N“-Plättchen
- verdeckt und gemischt: 15 Kreaturenplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 4 von 6 Pergamenten (14 und 17 werden rausgenommen)

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das „N“-**Plättchen** bei 2 Spielern auf den Buchstaben „N“, bei 3 Spielern auf „M“, bei 4 Spielern auf „L“
- Legt ein **Sternchen** auf den Buchstaben „C“
- Legt **jeweils 3 Kreaturenplättchen** und **je ein Geröllplättchen** auf die Felder „B“, „D“, „E“, „F“ und „H“
- Legt den **Drachenflügel** auf die Rietburg (Feld 0) und markiert ihn mit einem **Sternchen („Drachenherz“)**
- Stellt den **Turm** auf Feld 37
- Legt ein **Sternchen** auf die **Zwergenmine** (Feld 71)
- Stellt **Gors** auf die **Felder 6, 9, 15, 21, 22, 24**, einen **Skräl** auf **18** und **Trolle** auf **30** und **38**
- Stellt die **Helden** in die **Burg**



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Nachdem Tarok der Drache besiegt war, gerieten die Kreaturen außer Rand und Band. Sie kamen von weit her und wagten sich nach Andor. Schon bald erkannten die Helden, dass die Furcht vor Tarok viele üble Geschöpfe von Andor ferngehalten hatte.

Wenn ein **Kreaturenplättchen** aufgedeckt wird und eine **Kreatur** ins Spiel kommt, dann **zählt 15 zur angegebenen Feldzahl** dazu (wenn z.B. ein Gor auf Feld 15 gestellt werden soll, dann stellt ihn auf Feld 30). Die **Geröllplättchen** dienen als **Erinnerungshilfe**.

- Sobald alle Helden die Burg verlassen haben, kommt die Karte **Verlassene Burg** ins Spiel. Legt die Karte zur Erinnerung in die **Burg**.
- Sobald ein Held die Zwergenmine betritt (Feld 71), kommt die Karte **Zwergenmine** ins Spiel.
- Der **Turm auf Feld 37** hat (zunächst) keine Auswirkungen auf die Einsetzregeln der Kreaturen.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht und ...
... die **Burg verteidigt** wurde und ...
... alle **Kreaturen vernichtet** wurden.

Sobald alle Kreaturen vernichtet wurden, wird der Erzähler auf das Feld „N“ vorgesetzt.

Die Gruppe erhält **3 Gold, 4 Stärkepunkte, 2 Trinkschläuche und 2 beliebige Gegenstände** von der Ausrüstungstafel (außer dem Trank der Hexe).

Würfelt jetzt alle mit jeweils einem Heldenwürfel. Der Held mit der kleinsten Augenzahl beginnt.

6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

6

Legende

6

Das Erbe des Drachen



Die Bauern bekamen schreckliche Angst vor der großen Anzahl der Kreaturen und versteckten sich auf ihren Höfen.

Legt jeweils **einen Bauern** auf die Felder **28** und **40** und **eine Bäuerin** auf **64**.

„Die Höfe sind längst verloren, versuchen wir wenigstens die Bauern zu retten!“, rief einer der Helden.

Ein anderer gab zu bedenken: „Die Kreaturen sind in der Überzahl, das werden wir nicht schaffen...“.

Die Spieler können mit ihrem Helden zu einem Bauernplättchen laufen und es mit ihrer Figur mitbewegen. Ein Held kann mehrere Bauernplättchen auf einmal mitbewegen.

Läuft ein Held mit einem Bauern in das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Bauern, ist dieser Bauer sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel. Die Helden können die Bauern jederzeit auf einem Feld zurücklassen.

Für jeden Bauern, der in die Burg gebracht wird, kann eine Kreatur mehr in die Burg eindringen, ohne dass die Legende verloren ist. Das Bauernplättchen wird einfach auf seine Rückseite gedreht und neben die abgebildeten goldenen Schilde gelegt.

Die Regeln gelten natürlich auch für die Bäuerin.



6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

6

Legende

6

Das Erbe des Drachen

N

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

- ... die **Burg erfolgreich verteidigt** und ...
- ... die **Retteraufgabe erledigt** und ...
- ... das **Drachenherz vernichtet** wurde und ...
- ... alle **Kreaturen vernichtet** oder **vertrieben** wurden.

Endlich war es geschehen: Das Land Andor war frei von aller Bedrohung. Die Helden hatten die Kreaturen vertrieben. Wie lange sie wegbleiben würden, wusste keiner genau...

Vielen Dank für das Spielen dieser Legende 6.

Ich bedanke mich auch herzlichst bei allen Testern, die diese Legende möglich gemacht haben.

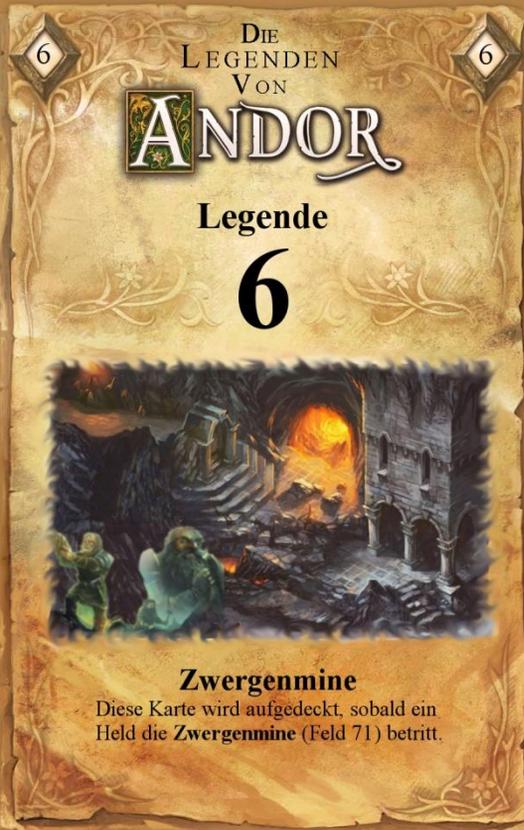
Autor: Christopher Blickensdörfer

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

- ... die **Burg nicht verteidigt** oder ...
- ... die **Retteraufgabe nicht erledigt** oder ...
- ... das **Drachenherz nicht vernichtet** wurde oder ...
- ... die **Kreaturen nicht vertrieben** wurden.

Tipps für das nächste Spiel:

- Halte die Burg großräumig frei, um vor Überraschungen gewappnet zu sein.
- Versucht möglichst schnell, Varkur zu besiegen und das Drachenherz zu vernichten.



Die Zwerge waren erfreut über die Nachricht des erlegten Drachen und machten den Helden ein Angebot.

Ihr entscheidet:

A) Ihr stellt die **Schildzwerge** auf **Feld 71**.

In dieser Legende können Schildzwerge Kreaturen vertreiben. Wenn die Zwerge ihren Zug auf einem Feld mit einer Kreatur beenden, dann rückt diese auf ein beliebiges angrenzendes Feld. Sollte dieses Feld von einer anderen Kreatur belegt sein, dann zieht sie gemäß den geltenden Regeln weiter. Legt ein rotes X zwei Felder vom Erzähler entfernt auf die Legendenleiste.

Sobald dieser das X erreicht, werden die Schildzwerge wieder aus dem Spiel genommen.

Es kostet einen Helden 1 Stunde, um sie ...

... bei 2 Spielern bis zu 4 Felder weit zu bewegen.

... bei 3 Spielern bis zu 3 Felder weit zu bewegen.

... bei 4 Spielern bis zu 2 Felder weit zu bewegen.

Oder:

B) Ihr erwerbt die **3 Edelsteine**. Ein Held kann einen Edelstein auf jedem begehbaren Feld, auf dem er seine Bewegung beendet, ablegen. Wenn ein Edelstein benachbart zu einer Kreatur liegt, läuft sie bei Sonnenaufgang nicht gemäß den geltenden Regeln, sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Der Edelstein kommt dann sofort aus dem Spiel. Liegen 2 Edelsteine benachbart, zieht die Kreatur zu dem wertvolleren.

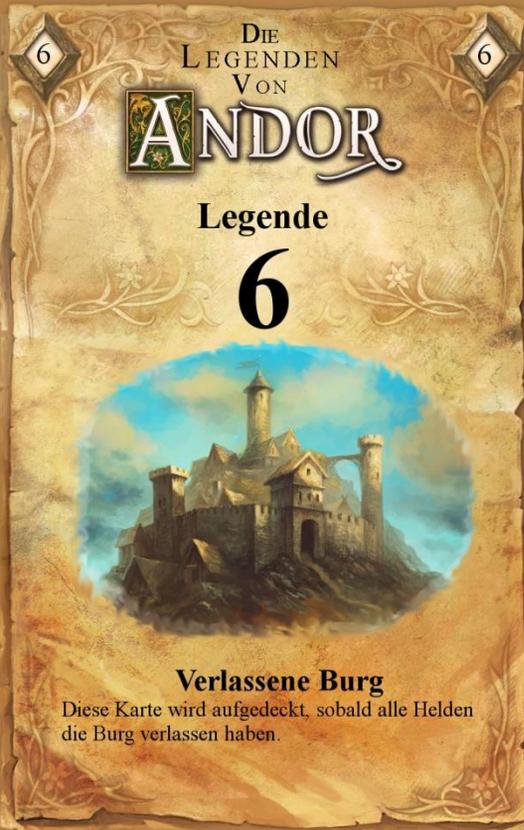
Oder:

C) Ihr **verzichtet** momentan auf die Hilfe der Zwerge und kommt ein anderes mal wieder, um das Angebot anzunehmen.

A) und B) kosten ... bei 2 Spielern 4 Gold oder Willenspunkte,

... bei 3 Spielern 5 Gold oder Willenspunkte,

... bei 4 Spielern 6 Gold oder Willenspunkte.



Nach dem Sturz des Drachen kehrte auch Varkur, der Dunkle Magier zurück. Seine Verwandlung war dramatisch und er war gefährlicher denn je. Sein Verlangen nach Macht wurde zur größten Gefahr für Andor.

Nehmt das **Sternchen** „**Drachenherz**“ vom Spielfeld.

Varkur nutzte die Abwesenheit der Helden, um das Drachenherz an sich zu nehmen. Doch niemand hatte gesehen, wohin er mit seiner Beute geflohen war. Vielleicht hatte ihn jemand in der Taverne gesehen.

Legt ein **Sternchen** auf die **Taverne** (Feld 72). Sobald ein Held dieses Feld betritt, kommt die Karte **Schatten im Gebirge** ins Spiel.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht und ...
... die **Burg verteidigt** wurde und ...
... alle **Kreaturen vernichtet** wurden und ...
... das **Drachenherz** sich wieder **in der Burg** befindet.





Die Tavernenbesucher hatten tatsächlich etwas gesehen. Ein dunkler Schatten floh von der Rietburg in Richtung des einsamen Turmes im Gebirge. Man sagt, dass dort oben ein verwünschtes Wesen sein Unheil treibt. Mehr wussten die Besucher nicht, aber sicherlich hatten die Bauern in der Nähe des Gebirges mehr gesehen.

Legt ein **Sternchen** auf **Feld 40**. Sobald ein Held dieses Feld erreicht, kommt die Karte **Varkurs Plan** ins Spiel.

Stellt jetzt einen **Gor** auf **Feld 41** und markiert ihn mit einem **Sternchen**. Dieser Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Sollte sich eine andere Kreatur auf diesem Feld befinden, kommt sie sofort aus dem Spiel. Sobald ein Held dieses Feld erreicht, kommt die Karte **Der verzauberte Gor** ins Spiel. Helden können **dieses Feld nicht passieren**, solange der Gor auf diesem Feld steht.





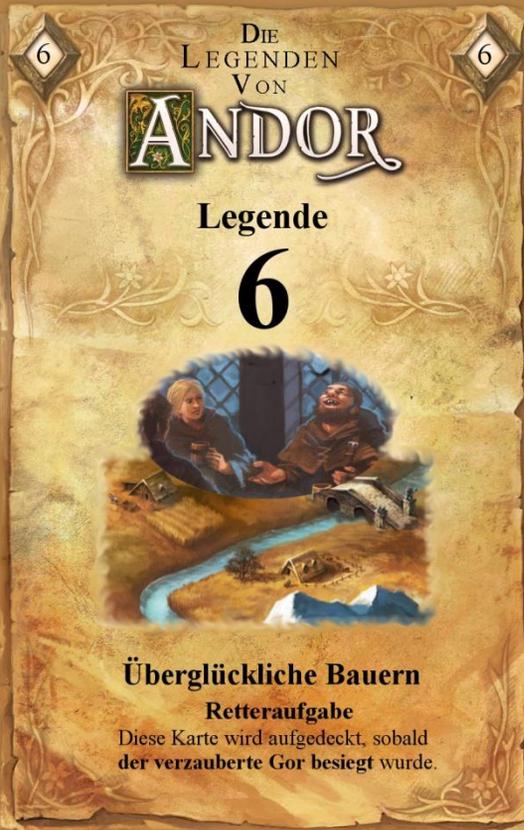
Die Helden erblickten die verzauberte Kreatur. Sie wirkte wie ein normaler Gor, doch eine seltsame Aura umgab sie.

In einem Kampf hat der Gor die üblichen Kampfwerte.

Wenn der Gor in der ersten Kampfrunde **Willenspunkte verliert**, jedoch nicht besiegt wird, kommt die Karte **Entzauberung** sofort ins Spiel.

Wenn der Gor **getötet** wird, dann kommt die Karte **Überglückliche Bauern** sofort ins Spiel.





Als die Bauern erfuhren, dass die Kreatur vernichtet war, die seit so langer Zeit ihren Hof heimsuchte, waren sie überglücklich und entschlossen sich, den Helden beizustehen.

Legt ein **Bauernplättchen** auf das **Feld 40** und markiert es mit einem **Sternchen**. Sollte sich eine Kreatur auf diesem Feld befinden, kommt sie sofort aus dem Spiel.

Der Held bekommt jetzt die gewohnte Belohnung für den Sieg. Stellt den besiegten **Gor** auf **Feld 80** und rückt den Erzähler ein Feld weiter.

Retteraufgabe:

Bringt das markierte Bauernplättchen in die Burg.

Sobald das **Bauernplättchen** die **Burg** erreicht, dreht es auf die **Schildseite**.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht und ...
... die **Burg verteidigt** und ...
... die **Retteraufgabe erledigt** wurde und ...
... alle **Kreaturen vernichtet** wurden und ...
... das **Drachenherz** sich wieder **in der Burg** befindet.

Wenn eine Kreatur durch ein Kreaturenplättchen auf das Feld mit dem Bauernplättchen gelangen würde, dann stellt diese Kreatur auf ein beliebiges angrenzendes Feld.





Die Helden trauten ihren Augen kaum. Durch die Schwächung der Kreatur hob sich der Zauber auf und eine Prinzessin aus längst vergangenen Tagen erschien vor ihnen.

Stellt den **Gor** auf **Feld 80** und rückt den Erzähler ein Feld weiter und stellt anstelle des Gors eine **Bäuerin** auf das **Feld 41** und markiert sie mit einem **Sternchen** („Prinzessin“).

Die Prinzessin war sehr geschwächt und würde nicht mehr lange durchhalten. Nur die Hexe Reka könnte ihr jetzt noch helfen. Doch dafür würde sie ein besonders starkes Heilkraut benötigen.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (1er) und einem Kreaturenwürfel (10er) die Plätze von **2 Heilkräutern**.

Retteraufgabe:

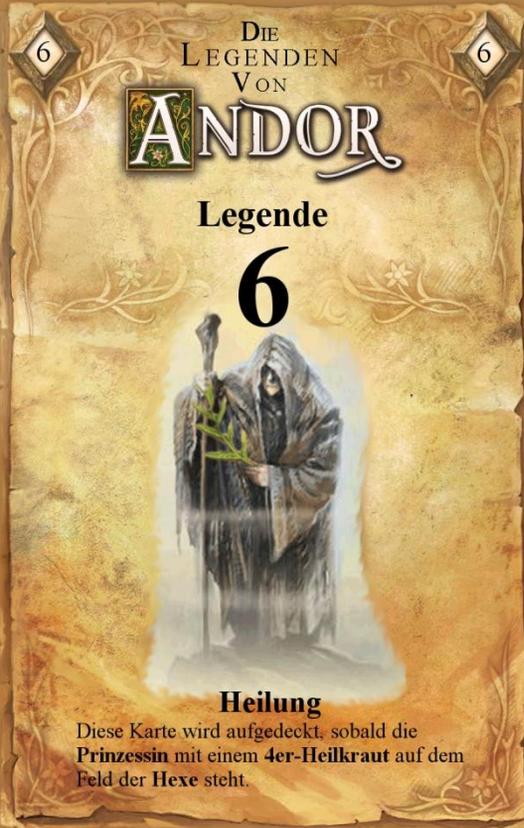
Bringt **ein Heilkraut** mit dem **Wert 4** zusammen mit der **Prinzessin** zur **Hexe Reka**. Wenn dies geschehen ist, kommt die Karte **Heilung** ins Spiel.

Die Prinzessin kann nach den Regeln der Bauernplättchen transportiert werden.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht und ...
... die **Burg verteidigt** und ...
... die **Retteraufgabe erledigt** wurde und ...
... alle **Kreaturen vernichtet** wurden und ...
... das **Drachenherz** sich wieder **in der Burg** befindet.

Wenn eine Kreatur durch ein Kreaturenplättchen auf das Feld mit der Prinzessin gelangen würde, dann stellt diese Kreatur auf ein beliebiges angrenzendes Feld.



Die Helden hatten es geschafft. Reka konnte mit Hilfe des Heilkrautes die Prinzessin wieder heilen. Diese erinnerte sich nun mit klarem Geist an viele Orte, die sie als verzauberter Gor besucht hatte und auch daran, wo Runensteine zu finden waren.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (1er) und einem Kreaturenwürfel (10er) die Plätze von **5 Runensteinen**.

Als Dank für ihre Errettung hatte die Prinzessin noch eine Belohnung für die Helden.

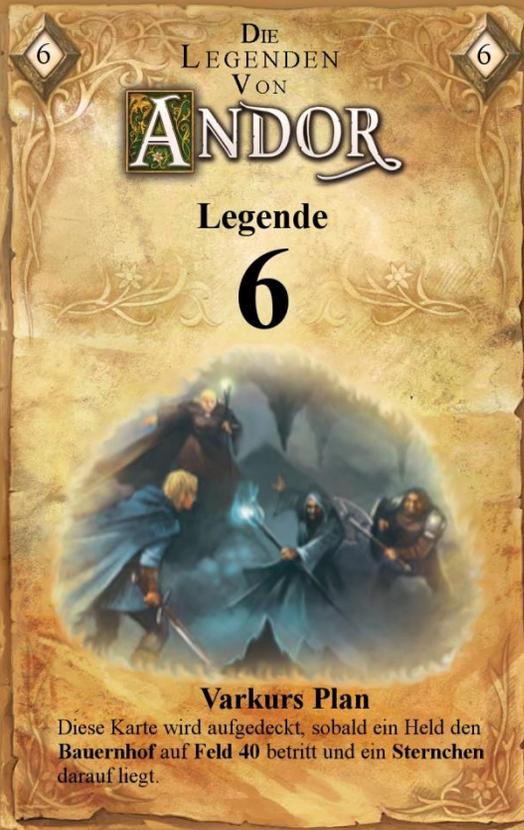
Ein Held der auf dem Feld der Hexe steht, erhält sofort einen weiteren **Runenstein**.

Nun würde sich die Prinzessin über die Handelswege zurück in ihre Heimat begeben.

Nehmt das **Heilkraut**, mit dem die Prinzessin geheilt wurde, jetzt aus dem Spiel.

Nehmt die **Prinzessin** aus dem Spiel.





Die Bauern erzählten den Helden, dass Varkur der schwarze Magier vorbeigekommen war. Er hätte sich auf den Weg zum verlassenen Turm gemacht und kontrolliere durch die Macht des Drachenherzens die Kreaturen. Die Magie des Drachenherzens sei unberechenbar.

Stellt den **Dunklen Magier** mit dem **Sternchen** „**Drachenherz**“ auf den **Turm** (Feld 37).

Sollte sich eine andere Kreatur auf diesem Feld befinden, kommt sie sofort aus dem Spiel.

Sollte eine Kreatur auf dieses Feld eingesetzt werden, solange der Dunkle Magier Varkur sich auf dem Turm befindet, wird sie ein Feld weitergerückt.

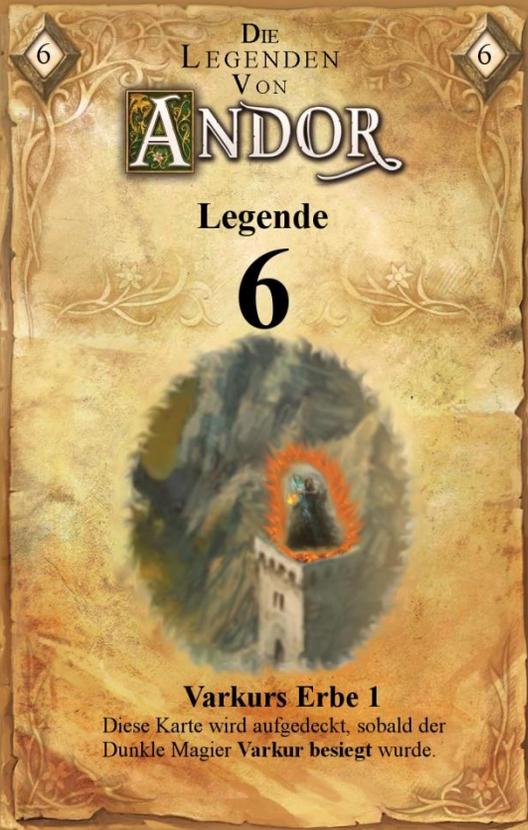
Der Dunkle Magier Varkur bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Stärkepunkte: Je Kampfrunde ein aufgedecktes Pergament minus Würfelwert eines roten Würfels. Sobald alle 4 Pergamente aufgebraucht sind, werden sie neu gemischt.

Willenspunkte: bei 2 Spielern = 6, bei 3 Spielern = 8, bei 4 Spielern = 10

Sobald der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde, kommt die Karte **Varkurs Erbe** ins Spiel.





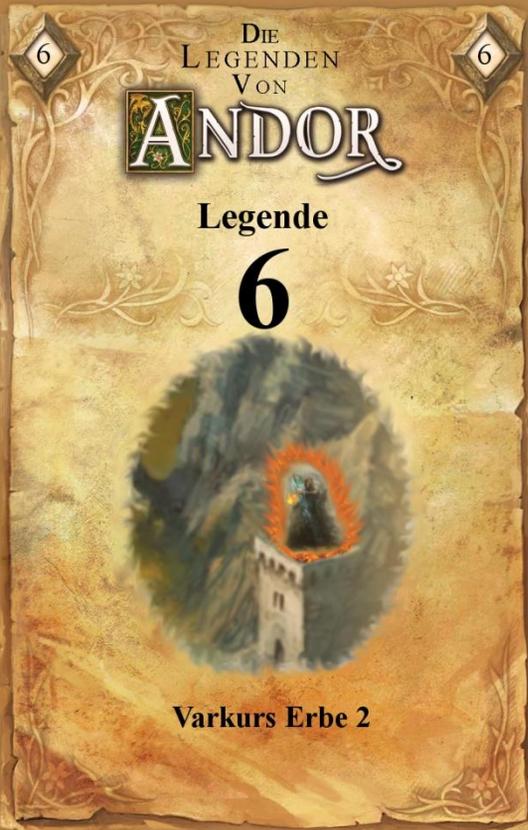
Der schwarze Magier war besiegt, doch durch seine Magie war es ihm wieder einmal gelungen zu fliehen.

Nehmt den **Dunklen Magier** aus dem Spiel

Ein am Kampf beteiligter Held kann das „**Drachenherz**“ aufnehmen. Es wird wie ein **Gegenstand** behandelt und kann somit auf der Heldentafel auf einem der kleinen Ablagefelder abgelegt werden.

Als Belohnung erhalten die am Kampf beteiligten Helden insgesamt **5 Willenspunkte** oder **3 Gold**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Varkurs Erbe 2. →



Verwirrtheit machte sich unter den Kreaturen breit, da sie nun ohne Anführer waren. Nur die Kreaturen nahe zur Rietburg behielten ihr Ziel im Auge.

Legt jeweils ein **Sternchen** auf den **Skral** und den **Troll** des **Sonnenaufgangsfeldes**. Wenn die jeweiligen Kreaturen mit ziehen an der Reihe sind, werden diese **rückwärts bewegt**. Danach wird das Sternchen eine Position nach links verschoben. (Vom Gor wird ein Sternchen zum rechten Wardrak verschoben.)
Die Rückwärtsbewegung zählt nicht für Kreaturen auf den Feldern 1 - 36 und 38. (Also alle Felder links vom Fluß.)
Lest zur Erklärung der Rückwärtsbewegung die Karte **Rückwärtsbewegung der Kreaturen**.

Die Helden bemerkten eine seltsame böse ergreifende Kraft die vom Drachenherzen ausging und entschlossen sich dieses zu vernichten, ehe es noch mehr Schaden anrichten würde.

Legt ein **Sternchen** auf den **Baum der Lieder** (Feld 57).

Die Bewohner des Baumes des Lieder wüssten sicherlich, wie das Herz zu vernichten war.

Sobald ein Held dieses Feld erreicht hat, kommt die Karte **Rat der Bewohner des Baumes der Lieder** ins Spiel.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht und ...
... die **Burg verteidigt** und ...
... die **Retteraufgabe erledigt** und ...
... das **Drachenherz vernichtet** wurde und ...
... alle **Kreaturen vernichtet** wurden.

6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

6

Legende

6



Rückwärtsbewegung der Kreaturen

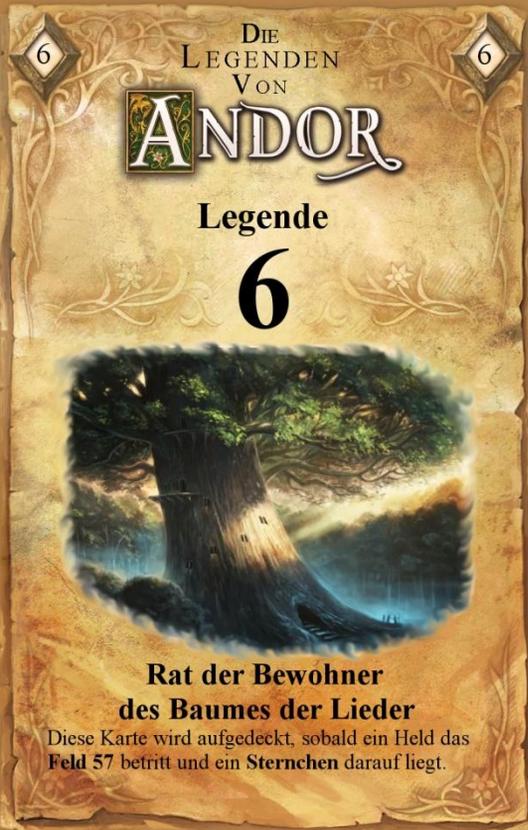
Wenn sich eine Kreatur in der Rückwärtsbewegung befindet, dann rückt sie auf ein **angrenzendes Feld** mit einer höheren Feldnummer. Sind mehrere Felder möglich, dann rückt sie auf das Feld mit der **höchsten Nummer**.

Kreaturen ziehen **nicht** in die **Mine** (Feld 71) und **nicht** in die **Taverne** (Feld 72).

Einige Felder haben keine Nachbarfelder mit höherer Nummer: von **Feld 41** zieht die Kreatur **auf 37** und von **62 auf 61**. Nach **Feld 15** stürzt die Kreatur ins **Meer** und nach **35** stürzt die Kreatur in den **Brunnen**. Sie wird dann jeweils vom Spielplan genommen; der Erzähler rückt dann kein Feld weiter. In den restlichen Fällen bleibt die Kreatur auf ihrem Feld stehen.

Wenn das Feld, auf das die Kreatur ziehen würde, besetzt ist, rückt sie gemäß den beschriebenen Regeln weiter zurück. Sollte es zu dem Fall kommen, dass alle weiteren Felder auch besetzt sind, dann bleibt sie auf ihrem Feld stehen.

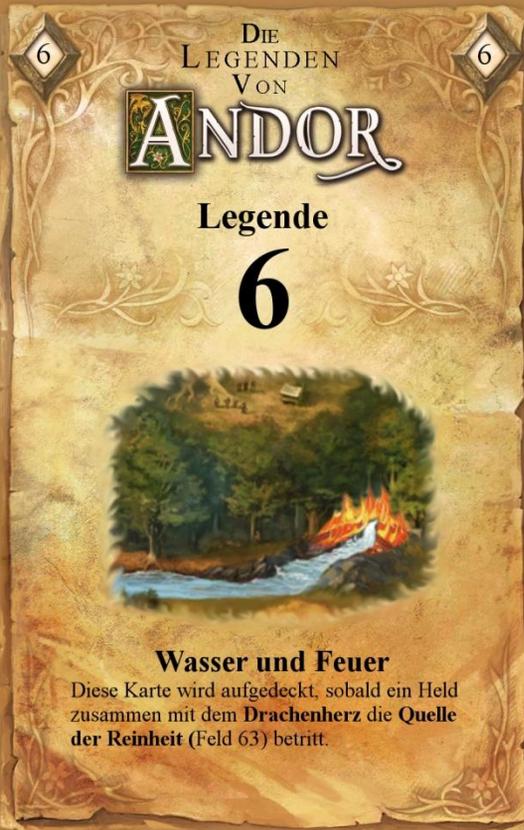




Die Bewohner des Baumes der Lieder wussten Rat. Da das Drachenherz der Inbegriff von Feuer sei, müsste man es in reines Wasser tauchen, damit es seine Macht verliere.

Legt ein **Sternchen** auf die **Quelle der Reinheit** (Feld 63). Sobald der Held mit dem **Drachenherzen** das Feld betritt kommt die Karte **Wasser und Feuer** ins Spiel.





Der Held tauchte das Drachenherz in die Quelle. Das Wasser dampfte und färbte sich schwarz. Das Feuer im Innern des Drachenherzens erlosch.

Nehmt die **Brunnenplättchen** aus dem **Wald** (Feld 55) und aus dem **Gebirge** (Feld 45) aus dem Spiel.

Seltsame Magie wurde mit der Vernichtung des Drachenherzens freigesetzt.

Die Helden können ab sofort nach dem Besiegen einer Kreatur entscheiden, ob sie **anstelle** der **Belohnung**, den **Erzähler nicht vorrücken**.

Die Kreaturen spürten nun endgültig den Verlust der Drachenmacht. Sie gerieten in Furcht und flüchteten ins Gebirge.

Ab sofort bewegen sich **alle Kreaturen rückwärts**. Kreaturen die die Burg schon erreicht haben, bleiben in der Burg. Sobald eine Kreatur das **Gebirge** (Felder 37, 61, 66-70, 81-84) erreicht hat, wird sie aus dem Spiel genommen. Das gilt auch für alle Kreaturen, die sich schon im Gebirge befinden. Der Erzähler rückt dabei nicht vor.

Nehmt das **Sternchen „Drachenherz“** und die **Sternchen vom Sonnenaufgangsfeld** jetzt aus dem Spiel.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht und ...

... die **Burg verteidigt** und ...

... die **Retteraufgabe** erledigt und ...

... **alle Kreaturen vertrieben** oder **vernichtet** wurden.
