



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Sturm auf die Mine



für 2-4 Spieler
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Spielplanrückseite
Autor: Doro // Juni 2014

Deckblatt

Für diese Legende wird das Grundspiel benötigt.

Die Legende findet nach Legende 6 statt.

Einige Zeit nach den Unruhen und Kämpfen herrscht Frieden in Andor. Rietländer und Zwerge leben in Eintracht miteinander. Die Bauern des Rietlandes bewirtschaften ertragreich ihr Land, die Jäger und Fischer machen reichliche Beute. Der Handel blüht.

Doch was sich im Verborgenen zusammenbraut, ahnen die Bewohner nicht. Ein Heer von wilden, blutrünstigen Kreaturen sammelt sich. Wer oder was treibt sie an?

Wieder einmal ist es Aufgabe der Helden, das herauszufinden und Andor zu retten.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Sturm auf die Mine



Diese Legende besteht aus 17 Karten:
A1, A2, A3, A4, B, C1, C2, D, G, I, N,
Der verschlossene Zugang I und II, 2 Karten
Magische Pergamente, Hinweiskarte Edelsteine
und Feuerstoß, Schwierigkeitsgrad verändern.
2 Hinweisplättchen

Diese Legende wird auf der Rückseite gespielt.

Vorbereitungen:

- Sortiert ein Nebelplättchen „Ereigniskarte“ aus.
- Legt je 2 Nebelplättchen übereinander auf die Felder 1, 5, 15, 18, 34, 35 und 36.
- Führt die Anweisungen der Checkliste aus. Tauscht die goldenen gegen die silbernen Ereigniskarten.
- Legt die Karten "Geheimer See" auf den Platz neben dem See. Wenn ein Held Feld 11 betritt, zieht er eine der Karten und führt die Anweisung darauf aus.
- Legt die Edelsteine auf die Felder mit Diamantensymbol.
- Deckt 5 Pergamente nacheinander auf und legt je einen Runenstein verdeckt auf die Feldnummer, die der Zahl auf dem Pergament entspricht.
- Würfelt mit einem Heldenwürfel, addiert 30 dazu und legt auf das so ermittelte Feld 1 Heilkraut. Wiederholt diesen Vorgang noch einmal.
- Legt je 4 Geröllplättchen verdeckt auf die Felder 37 und 67.
- Legt das N-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf das N der Legendenleiste.
- Legt Sternchen auf die Felder B, C, D, G, I und N der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten von A nach N und legt diese und alle anderen Legendenkarten bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



Legt außerdem bereit:

Händlerplättchen aus dem Einführungsspiel, Magier, Hexe, Schildzwerge, Prinz Thorald, Gift, Pergamente, Bauern, falls vorhanden: Markierungsring.

Lange Zeit herrschte eine harmonische Ruhe in Andor. Es fand ein reger Handel zwischen den Bewohnern Rietlands und den Zwergen statt. Doch die Ruhe war trügerisch. In der Ferne braute sich Unheil zusammen. Noch ahnte niemand, dass sich ein riesiges Heer von Kreaturen sammelte.

Stellt Gors mit je 1 Gold auf die Felder 41, 46, 47, 49, 50 und 58. Stellt Skrale mit je 2 Gold auf die Felder 53, 54, 60, 65 und einen Troll mit 5 Gold auf Feld 43. Die Kreaturen nehmen das Gold bei ihrer Bewegung mit.

Die Bewohner Rietlands flüchteten sich in die Mine, als sie das Heer kommen sahen. Es wurde eng in den Gängen. Neblicher Dunst hing in der Luft, als die Helden eintrafen. Der Eingang zur Mine wurde von den Kreaturen belagert. Und weitere waren unterwegs.

In dieser Legende können die Helden zwischen den Feldern 63 (Baum der Lieder) und 71 (Zwergenmine) hin und her pendeln. Diese Felder gelten als benachbart. Das kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Lest die Texte auf den Hinweisplättchen 1 und 2 und führt die Anweisung darauf aus.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang von Feld 63 auf Feld 71 und dann auf Feld 0.

Eine Kreatur, die Feld 0 erreicht, wird vom Spielplan genommen (das Gold ebenfalls) und das **N-Plättchen** auf der Legendenleiste ein Feld nach unten verschoben.

Wichtig:

Wird eine Kreatur, die Gold mit sich trägt, im Kampf besiegt, erhält der Held als Belohnung nur das Gold.

Nebelplättchen können mit einem **Fernrohr** vom benachbarten Feld aus aufgedeckt (nicht aktiviert) werden. Sie bleiben jedoch in der gleichen Reihenfolge übereinander liegen.

Betritt ein Held ein Feld mit **verdeckten** Nebelplättchen, wird nur das oberste aufgedeckt und aktiviert. Das untere kommt **ungesehen** aus dem Spiel. Gibt ein Held **2 Willenspunkte** ab, darf er das untere Nebelplättchen aufdecken und entscheiden, welches er aktiviert.

Betritt ein Held ein Feld mit offen liegenden Nebelplättchen und möchte er das untere aktivieren, muss er **2 Willenspunkte** abgeben.

Jeder Held würfelt nun mit einem schwarzen Würfel und einem Heldenwürfel. Beide Zahlen werden addiert und die Heldenfigur auf das so ermittelte Feld gestellt. Es dürfen auch mehrere Helden auf einem Feld stehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4





Der Held auf der niedrigsten Feldzahl beginnt. Stehen dort mehrere Helden, beginnt der Held mit dem niedrigsten Rang.

Die Gruppe erhält 4 Stärkepunkte, 4 Gold und zwei Gegenstände von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe).

Legendenziel:

Verteidigt die Mine.

Wichtige Hinweise:

*Lest die Karte "Edelsteine und Feuerstoß", sobald der erste Edelstein **aufgedeckt** wird.*

Ein Held, der in der Mine auf 0 Willenspunkte zurückfällt, verliert 1 Stärkepunkt und legt seinen Willenspunkte-Marker auf 3 Willenspunkte.

Erreicht eine Kreatur Feld 0, wird das N-Plättchen um einen Buchstaben nach unten verschoben. Erreicht der Erzähler das N-Plättchen, ist die Legende beendet.

Betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Edelstein, kommt der Edelstein sofort aus dem Spiel.



Ein klopfendes Geräusch unterbrach die unheimliche Stille in der Mine. Gebannt lauschten die Helden und spähten angestrengt in die Dunkelheit. Etwas Glitzerndes bewegte sich schnell auf sie zu. Sprungbereit verharren sie. "Nicht schießen!" Ein atemloser Schildzwerg erreichte die Gruppe: "Unser Oberhaupt schickt Euch einen magischen Bogen. Spannt ihn, schießt und Ihr habt Pfeile, bis Euer Gegner niedergestreckt ist." Mit einem Schulterzucken fügte er bedauernd hinzu: „Ihr müsstet allerdings einen Obolus dafür zahlen."

Die Heldengruppe erhält bis zu 3 magische Bögen (durch Sternchen dargestellt). Sie werden auf **Feld 71** abgelegt. Ihr entscheidet, wieviele ihr nehmt.

Pro Bogen (Sternchen) zahlt die Heldengruppe 1 Gold **oder** 1 Edelstein (unabhängig vom Wert) **oder** der Held rückt seinen Zeitstein um 1 Stunde auf der Tagesleiste vor.

Greift ein Held **von Feld 71** aus eine Kreatur an, die **1 bis 3 Felder** weit entfernt steht (auch auf den Feldern 63, 61 und 45), gibt er ein Sternchen ab und muss seine Würfel nacheinander würfeln. Das gilt solange, bis er den Kampf gewonnen oder abgebrochen hat. Das Sternchen kommt danach aus dem Spiel.

Wichtig:

Wird ein Kampf **ausschließlich** von Helden mit Fernkampfwaffe bestritten, wird 1 Sternchen nur dann entfernt, wenn die Kreatur mindestens 2 Felder von den Helden entfernt steht.



Trotz aller Vorsicht gelang es dennoch einigen Kreaturen, in die Mine zu gelangen.

Setzt einen Gor mit 1 Gold auf Feld 20.

Zur Verteidigung versuchten die Helden, den Mineneingang abzuriegeln. Die Zwerge unterstützten sie dabei. Gemeinsam bauten sie an den Berghängen Steine ab und brachten sie in die Gänge der Mine.

Deckt die Geröllplättchen auf. Stellt die Schildzwerge auf Feld 35. Ihr könnt sie für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder bewegen. Im Kampf unterstützen sie euch mit +4 Stärkepunkten.

Geröllplättchen werden vom benachbarten Feld aus wie in einem Kampf abgebaut, auch mehrere auf einmal. Die Schildzwerge können dabei **helfen**.

Das Geröll kommt auf die Heldentafel zum Gold.

Wenn ein Held mit Geröll sich bewegt, kostet das pro Feld **2 Stunden** auf der Tagesleiste.

Ein **Falke** kann, neben den üblichen Gegenständen, zusätzlich 2 Geröllplättchen transportieren.

Ein Held kann Geröll jederzeit auf ein **benachbartes** Feld offen ablegen. Ein Feld mit Geröll kann **nicht** von Helden betreten werden. Will ein Held das Geröll wieder aufnehmen, muss er erneut eine Aktion "Kampf" ausführen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2



Wichtig:

Auf **Feld 0** und **im Wald** darf **kein** Geröll abgelegt werden.

Kreaturen laufen **nicht** über Geröll hinweg, **wenn** der Wert des Gerölls mindestens so hoch ist wie ihre Stärkepunkte.

Beispiel:

Auf dem Spielfeld liegen Geröllplättchen mit den Werten 2 und 7 = 9. Ein Troll hat 14 Stärkepunkte. Er geht über das Geröll hinweg.

*Auf dem Spielfeld liegen Geröllplättchen mit den Werten 2, 5 und 8 = 15. Ein Troll geht **nicht** über das Geröll hinweg.*

Wenn ihr **Feld 71** mit Geröll im Wert von **mindestens 14** sperrt, lest die Karte „Der verschlossene Zugang I“.

Hinweis:

*Dies ist **keine** Pflichtaufgabe und **nicht** Bestandteil des Legendenziels.*



Der Druck der Kreaturen wurde übermächtig. Da erinnerten sich die Helden an eine Legende, die ihnen Prinz Thorald einmal erzählt hatte:

„Einst liebte ein junger Bauernsohn ein hübsches Mädchen von Adel und sie liebte ihn. Er machte sich auf den Weg zu ihren Eltern und wollte um ihre Hand anhalten. Die Zustimmung der Eltern zu bekommen, würde schwer werden. Unterwegs begegnete ihm eine Zauberin und er klagte sein Leid. Sie antwortete ihm: „Ehre und Reichtum verlangt man von dir. DEIN Herz besitzt beides. Ich gebe dir ein magisches Pergament. Es wird dir helfen, was immer auch dein Begehren ist.“ Frohen Herzens setzte er seinen Weg fort. Doch er erreichte das Heim seiner Liebsten nie. Bei einem Überfall durch Minenräuber verlor er sein Leben. Das Pergament tauchte nie wieder auf. Man sagt, es läge immer noch in den Tiefen der Mine verborgen.“ Die Helden wollten das Pergament suchen.

Zieht verdeckt ein Pergament und legt es offen an die Hängebrücke zwischen Feld 33 und 34.

Solange sich das Pergament dort befindet, darf ein Held die Brücke nur passieren, wenn seine Willenspunkte mindestens der Zahl auf dem Pergament entsprechen.

Wurde die Brücke überquert, nimmt das Pergament aus dem Spiel und lest die Auswirkung (immer positiv) auf der entsprechenden Karte „**Magisches Pergament**“.



Die Gefahr wuchs. Überall wimmelte es von Kreaturen. Weitere tauchten in der Mine auf. Und da waren auch sie, die gefürchtetsten aller Kreaturen – die Wardraks.

Stellt einen Gor mit 1 Gold auf Feld 30, einen Skral mit 2 Gold auf Feld 25 und einen Troll mit 5 Gold auf Feld 40.

Hinweis: Ist ein Feld besetzt, auf dem eine Kreatur eingesetzt werden soll, und kann sie auch nicht auf ein freies Feld entlang der Pfeile gesetzt werden, wird die Kreatur **nicht** aufgestellt.

Stellt je einen Wardrak auf die Felder 28 und 43.

Wichtig: Sollte ein Wardrak Feld 0 erreichen, wandert der Erzähler sofort auf das "N" der Legendenleiste und die Legende ist verloren.

Der **erste** Wardrak, **der angegriffen wird**, hat
bei 2 Helden: 10 Stärkepunkte / 7 Willenspunkte
bei 3 Helden: 20 Stärkepunkte / 11 Willenspunkte
bei 4 Helden: 30 Stärkepunkte / 15 Willenspunkte

Der **zweite** Wardrak hat
bei 2 Helden: 20 Stärkepunkte / 14 Willenspunkte
bei 3 Helden: 30 Stärkepunkte / 17 Willenspunkte
bei 4 Helden: 40 Stärkepunkte / 20 Willenspunkte

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G2





Ein donnerndes Grollen und Poltern ließ die Helden erschrocken zusammenfahren. Begleitet von ohrenbetäubendem Lärm wurde dichter Staubnebel die Minengänge entlang geschoben und erreichte die Helden gerade, als erneut das donnernde Geräusch die Mine erbeben ließ. Steine rollten die steilen Wände hinunter und verschwanden in der Tiefe.

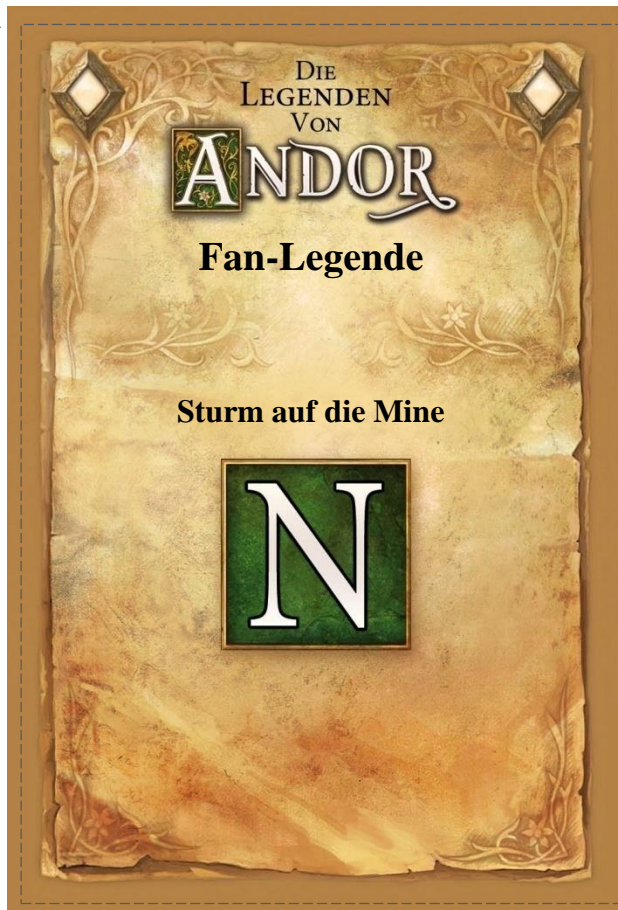
Nehmt das Geröllplättchen mit der **niedrigsten** Zahl vom Spielplan und legt es neben den Erzähler.

Ab jetzt wird bei **jeder** Erzählerbewegung von **jedem** Spielfeld das Geröllplättchen mit dem **höchsten** Wert vom Spielplan genommen.

Schiebt zur Erinnerung das Geröllplättchen auf der Legendenleiste zusammen mit der Erzählerfigur ein Feld nach oben, wenn der Erzähler sich bewegt.

(Alternativ könnt ihr den Markierungsring aus der Sternenschild-Erweiterung über den Erzähler stülpen)

Beachte: Kreaturen, die bisher durch das Geröll aufgehalten wurden, könnten sich nun über das Geröll hinweg bewegen. Der Gesamtwert des Gerölls eines Feldes muss mindestens so hoch sein wie die Stärke der Kreaturen, um sie aufzuhalten.



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

...beide Wardraks besiegt wurden...
...die Mine verteidigt wurde...

Endlich war in Andor wieder Ruhe eingekehrt. Die Kreaturen hatten sich in ihr Reich zurück gezogen. Der Wachsame Wald konnte wieder ohne Angst betreten werden. Das Leben ging seinen normalen Lauf.

Doch wie lange würde dieses Mal der Frieden andauern?

"Sturm auf die Mine" von Doro

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

...nicht beide Wardraks besiegt sind...
...die Mine nicht verteidigt wurde...

Tipp:

Verringert den Schwierigkeitsgrad wie auf der Karte "Schwierigkeitsgrad verändern" vorgeschlagen wird.



Die Helden staunten. Sie hatten tatsächlich das magische Pergament gefunden. Sie lasen:

Hilfe gebe ich meinem Finder. Eine der magischen Formeln kannst du wählen. Doch wähle mit Bedacht!

- ❖ *Eurer Gruppe seien 7 Willenspunkte gewiss.*
- ❖ *Starke Magie bewegt eine von Euch gewählte Figur auf Feld 8.*
- ❖ *Ein beliebiger Tag hat 10 kostenfreie Stunden.*
(Legt zur Erinnerung das Pergament auf die Überstunden).

Kaum hatten die Helden eine magische Formel gewählt und sie ausgesprochen, löste sich das Pergament vor ihren Augen in Luft auf.

Wählt eine der Optionen. Das Pergament kommt danach aus dem Spiel.



Es war den Helden mit vereinten Kräften gelungen, den Zugang zur Mine zu verriegeln. Doch wie lang würde die Barrikade standhalten? Würden die Kreaturen wieder verschwinden? Wann endlich konnte man wieder in den Wald?

Da drang angstvolles Rufen und Schreien durch die Mine. Eilig liefen die Helden den Geräuschen entgegen und blieben plötzlich wie angewurzelt stehen. Weitere Kreaturen drangen in die Mine ein. Sie hatten einen anderen Zugang gefunden.

Die Kreaturen bewegen sich jetzt von Feld 63 über Feld 30 in die Mine.

Entfernt die Hinweisplättchen von den Feldern 63 und 71.

Lest nun den Text auf den Hinweisplättchen **3 und 4** und führt die Anweisung aus.

Geistesgegenwärtig stießen die Helden mehrere Fässer um, die es an verschiedenen Stellen in der Mine gab, um die abgebauten Edelsteine darin zu sammeln. Jetzt waren sie leer. Scheppernd rollten sie den Kreaturen entgegen. Aufhalten konnte es sie nicht, doch wenigstens verschaffte es den Helden etwas Zeit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Der verschlossene Zugang II"



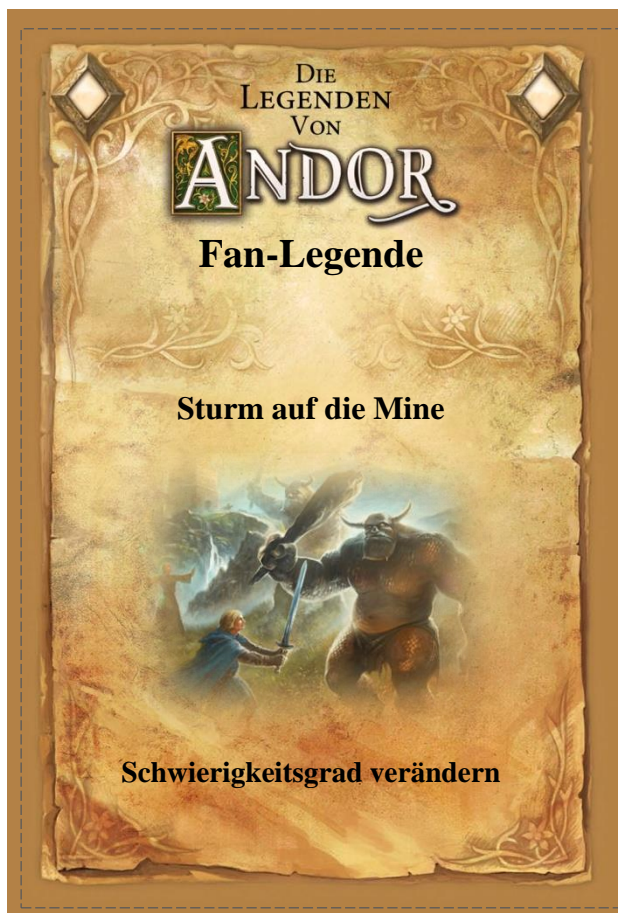


Ihr dürft einen beliebigen Gor, Skral oder Troll vom Spielplan entfernen.

Einigen Händlern war es gelungen, sich zur Mine durchzuschlagen, um Nachschub zu bringen.

Legt das Händlerplättchen aus dem Einführungsspiel **und** 1 beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel, das kann auch der Trank der Hexe sein, auf Feld 27 (Waffenkammer).

Dort könnt ihr ab jetzt Gold und Edelsteine tauschen.



Schwierigkeitsgrad senken:

Um den Schwierigkeitsgrad **herabzusetzen**, legt zu Beginn ein oder zwei Bauernplättchen mit der Schildseite nach oben auf Feld 0. Das Plättchen wird entfernt, sobald die erste Kreatur das Feld betritt. Das N-Plättchen wird **nicht** verschoben.

Lasst die Legendenkarte I weg.

Orfen ist in dieser Legende durch seine Sonderfähigkeit im Kampf sehr hilfreich.

Schwierigkeitsgrad heben:

Um den Schwierigkeitsgrad **anzuheben**, lasst die Karte B weg.



Fan-Legende

Sturm auf die Mine



Edelsteine und Feuerstoß

Diese Karte wird gelesen, sobald der erste Edelstein aufgedeckt wird.

Wenn ein Held ein Feld mit einem **Edelstein** betritt, deckt er diesen auf. Erst wenn er ihn einsammelt, wird ein **Feuerstoß** ausgelöst. Die Zahlen auf den Edelsteinen stellen ihren Wert in Gold dar und können beim Händler zum Kauf von Stärkepunkten und Gegenständen ausgegeben werden.

Außerdem haben sie noch eine andere Bedeutung:

Ein Held kann auf dem Feld, auf dem er steht, einen Edelstein **offen** ablegen. Liegt ein **aufgedeckter** Edelstein auf einem benachbarten Feld einer Kreatur, läuft diese bei Sonnenaufgang **nicht** entlang des Pfeils, sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Liegen zwei Edelsteine aufgedeckt benachbart, zieht die Kreatur zu dem wertvolleren. Beim nächsten Sonnenaufgang zieht die Kreatur wieder entlang des Pfeils, **außer** es liegt ein weiterer Edelstein offen benachbart.

Grundsätzlich gilt:

Betritt eine Kreatur ein Feld mit Edelstein, kommt dieser sofort aus dem Spiel.

Bei einem **Feuerstoß** würfelt ein Held nacheinander mit den **drei roten Würfeln**. Den ersten Würfel legt er auf das Ablagefeld vor Feld 10, den zweiten vor Feld 20 und den dritten vor Feld 30. Der Feuerstoß läuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so vielen Feldern wie die gewürfelte Zahl angibt. Steht ein Held auf einem der betroffenen Felder, verliert er Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Ein Schild kann ihn vor dem Verlust schützen.

Hinweisplättchen 1:

**Legt dieses Plättchen mit der Bildseite
nach oben auf Feld 71.**



Hinweisplättchen 2:

**Legt dieses Plättchen mit der Bildseite
nach oben auf Feld 63.**



Hinweisplättchen 3:

Legt dieses Plättchen mit der Bildseite nach oben auf Feld **30**.

Hinweisplättchen 4:

Legt dieses Plättchen mit der Bildseite nach oben auf Feld **63**.

Kreaturen von Feld 63



Kreaturenbewegung zu Feld 30



Fan-Legende

Sturm auf die Mine



Die Wardraks kämpfen mit **schwarzen** Würfeln entsprechend der Angaben laut Kreaturanzeige (siehe Spielplan).

Wird der Kampf unterbrochen, regenerieren sich die Willenspunkte der Wardraks **nicht**.

Für den Sieg über den ersten **Wardrak** gibt es die übliche Belohnung und der Erzähler wandert auf der Legendenseite weiter.

Ist der 2. Wardrak besiegt, stellt den Erzähler sofort auf das "N"-Plättchen. Eine Belohnung gibt es nicht.

Ein hämisches Lachen brach sich an den Wänden der Mine. Vom Geheimen See aus hallte es boshaft in jeden entlegenen Winkel der Mine.

"Dieses Lachen...", den Helden überlief ein Frösteln. "Es gehört Varkur! Schon wieder er – er hat auch überall seine magischen Hände im Spiel ...!"

Stellt die Figur "Varkur" auf Feld 11.

Ab jetzt gilt: Für jede Kreatur, die Feld 11 erreicht, **verliert** jeder Held 1 Stärkepunkt

Legendenziel:

Besiegt beide Wardraks.



Die Helden staunten. Sie hatten tatsächlich das magische Pergament gefunden. Sie lasen:

Hilfe gebe ich meinem Finder. Eine der magischen Formeln kannst du wählen. Doch wähle mit Bedacht!

- ❖ *Ein Zauber verleiht euch die Fähigkeit, Euch an einen anderen Ort zu bringen. (Stellt einen beliebigen Helden auf die Feldzahl, die um 11 höher oder niedriger ist als die jetzige.)*
- ❖ *Euch wird der Gifttrank geschenkt. Er befindet sich auf Feld 14. (Das Gift kann gegen den Endgegner eingesetzt werden.)*
- ❖ *Prinz Thorald befindet sich jetzt auf der magischen 17. Er hilft Euch ab sofort (Bewegung: 1 Stunde bis 4 Felder, im Kampf: +4 Stärkepunkte).*

Kaum hatten die Helden eine magische Formel gewählt und sie ausgesprochen, löste sich das Pergament vor ihren Augen in Luft auf.

Wählt eine der Optionen. Das Pergament kommt danach aus dem Spiel.