



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan - Legende

Zeit des Wiederaufbaus

A1

Diese Legende besteht aus 19 Karten:
A1, A2, A3, A4, C, D1, D2, H, N, Wiederaufbau
der Rietburg, Wiederaufbau der Archive,
Wiederaufbau der Mine, Burg repariert, Archive
gefüllt, Mine gesichert, 2x Diebstahl, Der
Greim, Im Nebel

Diese Legende spielt auf dem Grundspielplan. Befolgt zunächst die Anweisungen der Karte „Checkliste“.

Wichtig: In dieser Legende dürfen **nur** die Neuen Helden (Fenn / Fennah; Arbon / Talvora; Kheelan / Kheela; Bragor / Rhega) verwendet werden.

Die Helden waren ins Graue Gebirge aufgebrochen, um die verschleppten Andori zu befreien. Sie hatten sich mit einer Schar Freiwilliger aufgemacht, bis ins Land der Sklavenschinder zu kommen.

Doch was geschah zu dieser Zeit in Andor? Wo waren der Fährtenleser, der Bewahrer aus den Schwarzen Archiven, die Hüterin der Flusslande und der Tarus aus Sturmtal?

Diese Legende erzählt jene spannende Geschichte. Nach dem Aufbruch der Helden ins Gebirge war in Andor weitgehend Ruhe eingekehrt. Nun mussten die Schäden, die die Krahder auf ihrem Raubzug durch Andor hinterlassen hatten, wieder repariert werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan - Legende

Zeit des Wiederaufbaus

A2

Die Helden hatten beschlossen, die Schäden im Land zu reparieren.

Aufgabe 1:

Die Helden müssen die Aufgaben aller 3 Karten „Wiederaufbau“ erfüllen, ehe der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wiederaufbau der Rietburg“. →

Doch auch in dieser vermeintlich ruhigen Zeit streiften Kreaturen durchs Land. Die Helden mussten die Burg vor ihnen schützen!

Stellt jetzt Gors auf die Felder 26, 27, 33, einen Skral auf das Feld 30 und einen Troll auf Feld 28.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Doch es gab noch weitere Probleme im Land: Drei Schwestern, die aus dem Norden gekommen waren, hatten die Brücken besetzt und verlangten Wegzoll von allen Reisenden. Die Helden würden diesen auch bezahlen müssen.

Stellt jetzt die Drei Schwestern (im ersten Beitrag des Fan-Legenden-Wettbewerbs 2017 findet ihr die Figuren) auf die drei Brücken.

Um die Brücken zu überqueren, müssen die Helden immer 1 Gold abgeben. Die Münze wird neben die Schwester gelegt und kann vorerst nicht eingesammelt werden.

Erwürfelt jetzt die Position von 5 der 6 Runensteine und 2 Heilkräuter mit einem roten und einem Heldenwürfel. (rot = 10er, Heldenwürfel = 1er-Stelle).

Stellt alle Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen. Ausnahme: Arbon / Talvora startet auf Feld 17.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Legt außerdem folgendes Spielmaterial neben dem Spielplan bereit:

- Die Figuren „Trunkener Troll“, „Greim“, „Ken Dorr“ und „Leitwolf“
- Die Feuerplättchen, die Fackel und einen Markierungsring
- ein Fass

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Zusätzlich werden zwei Stärkepunkte und 7 Gold über die Gruppe verteilt.

„Worauf warten wir noch?“, fragte einer der Helden. „Sorgen wir dafür, dass die Helden bei ihrer Rückkehr aus dem Gebirge Andor wieder in voller Pracht erleben können!“

Legt Sternchen auf die Felder C, D, F, H und N. Hinweis: Wenn im Nebel das Feld, das den Trank der Hexe zeigt, aktiviert wird, lest die Karte „Im Nebel“ vor.

Der Held mit dem zweitniedrigsten Rang beginnt jetzt.



Weitere Kreaturen waren aufgetaucht. Sie kamen aus dem Norden des Wachsamens Waldes, doch auch aus dem östlichen Rietland.

Stellt jetzt Gors auf die Felder 43 und 52, einen Skral auf das Feld 55 und einen Wardrak auf Feld 59.



Stellt jetzt einen Troll auf das Feld 41.

Ein Bauer erreichte die Helden. Er berichtete von einem Feuer im Südlichen Wald, welches von der Höhle in der Mitte des Waldes ausging. Die Helden mussten herausfinden, woher diese Flammen kamen.

Legt jetzt ein Bauernplättchen auf das Feld 10. Legt außerdem Feuerplättchen auf die Felder 22, 23, 24 und 25. Ein Held, der diese Felder betritt, verliert 4 Willenspunkte, dann wird das Plättchen entfernt. Steht jetzt ein Held auf einem dieser Felder, wird er entlang der Pfeile weiterversetzt. Die Karte „Ein unbekannter Schrecken lauerte im südlichen Wald“ hat jetzt keine Bedeutung mehr.

Die Höhle, von der der Bauer gesprochen hatte, war den Helden bekannt. Sie würden eine Fackel benötigen, um dort etwas sehen zu können. Doch wo war die Fackel? Einer der Helden meinte sich zu erinnern, sie bei Gilda in der Taverne gesehen zu haben...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D2. →



Aufgabe 2:

Die Helden müssen, bevor der Erzähler das Feld H der Legendenleiste erreicht, mit der Fackel auf Feld 22 stehen. Lest dann die Karte „Der Greim“ vor.

Um die Fackel zu finden, müssen die Helden ihre Suche in der Taverne beginnen. Legt ein Sternchen auf das Feld 72.

Sobald dort ein Held steht, lest eine der beiden Karten „Diebstahl“ vor.

Die andere Karte „Diebstahl“ kommt aus dem Spiel.



Erneut waren Kreaturen aufgetaucht.

Stellt jetzt Gors auf die Felder 32 und 36, einen Skral auf das Feld 65 und einen Wardrak auf Feld 37.

Ein Späher hatte die Schwestern bei einem Gespräch belauscht. Anscheinend hatten sie die Helden seit deren Zeit auf der Silberinsel verfolgt. Sie wollten die Herrschaft über Andor und unterstützten dafür auch die Kreaturen, die sie über die Brücken gehen ließen. Die Helden würden ihrem treiben ein Ende bereiten müssen.

Aufgabe 3:

Die Helden müssen die drei Schwestern besiegen, bevor der Erzähler das Feld N der Legendenleiste erreicht.

Jede der Figuren hat bei 2 Spielern 6 Stärkepunkte, bei 3 Spielern 10 Stärkepunkte und bei 4 Spielern 14 Stärkepunkte. Sie haben immer zwei rote Würfel und 6 Willenspunkte. Für einen Sieg gibt es als Belohnung 2 Gold und das Gold, das auf der Brücke liegt. Der Erzähler geht nicht weiter.



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn noch kein Held mit der Fackel auf Feld 22 stand.

Der Greim hatte es sich zum Ziel gesetzt, das Volk der Zwerge, das seinen Verwandten, den Drachen, das Ende gebracht hatte, zu vernichten.

Er würde mithilfe eines alten Geheimgangs an sein Ziel kommen...

Nehmt alle Feuerplättchen, die derzeit noch auf dem Spielplan sind, aus dem Spiel. Legt dann Feuerplättchen auf die Felder 23, 30, 35 und 71 und legt den Markierungsring auf das Erzählersymbol des Sonnenaufgangfeldes. Von nun an bewegt sich der Greim immer bei Sonnenaufgang, wenn der Erzähler bewegt wird, ein Feld weiter entlang der Feuerplättchen. Erreicht er den Brunnen auf Feld 35, kommt dieser aus dem Spiel. Von Feld 30 wird er auf Feld 71 versetzt. Erreicht er Feld 71, nimmt die Legende ein böses Ende.



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

- ... die Burg verteidigt wurde und...
- ... die drei Schwestern besiegt wurden und...
- ... alle drei Aufgaben „Wiederaufbau“ erfüllt wurden und...
- ... der Greim besiegt wurde und...
- ... das Fass auf Feld 72 liegt.

Die Helden betrachteten die Rietburg in der Ferne. Wie oft hatten sie schon um sie gekämpft? Mit diesem endgültigen Sieg würde ein für allemal Ruhe in Andor herrschen. Falls die Krahder gegen die Helden im Gebirge verlieren wrden...

Legendenautor: **Koraph**

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

- ... die Burg nicht verteidigt wurde oder...
- ... die drei Schwestern nicht besiegt wurden...
- ... oder die Aufgaben der Karten „Wiederaufbau“ nicht alle erfüllt wurden...
- ... oder der Greim nicht besiegt wurde oder...
- ... das Fass nicht auf Feld 72 liegt.