



ANDOR

Fan Legende
„Die Belagerung im Westen“

„Info 1“

1

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielbretts gespielt. Ausserdem werden die silberne Ereigniskarten benötigt.

Bevor es mit der Fan Legende „Die Belagerung im Westen“ weitergeht, zur Erinnerung ein Hinweis auf die Aktionen der Helden:

„Laufen“ oder „Kämpfen“

Beides kostet Zeit auf der Tagesleiste. Kämpfen kostet je Kampfstunde 1 Stunde & Laufen kostet 1 Stunde pro Spielfeld.

Hinweis: Die Burg kann wie ein normales Feld betreten werden. Der Fluss kann nicht betreten werden. Er kann nur über die Brücken überquert werden. Brücken sind keine Felder & werden beim Laufen nicht mitgezählt.

Weitere Hinweise 2 ➡



ANDOR

Fan Legende
„Die Belagerung im Westen“

„Info 2“

2

Schwierigkeit dieser Legende, „Mittel“. Schwierigkeit erhöhen oder reduzieren, passe einfach eure Stärkekpunkte am Anfang an. Viel Spaß, Dr.No

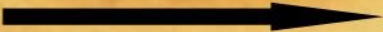
Hinweis: Felder, in denen sich Kreaturen befinden, können gefahrlos betreten und passiert werden. **Nur die Helden lösen einen Kampf aus**, nie die Kreaturen. Wenn eine Kreatur die Burg betritt, wird sie sofort auf einen goldenen Schild neben der Burg gestellt. Die Legende ist verloren, wenn es für eine Kreatur, **keinen freien Schild mehr gibt**. Nicht vergessen, besiegt Kreaturen werden immer **auf Feld 80** gelegt. Der Erzähler geht sofort ein Feld weiter. Rote X markieren in dieser Legende einen Brückenkopf. **Die Helden können diese Brücken nicht mehr passieren**, allerdings die Kreaturen schon noch. Los ➡

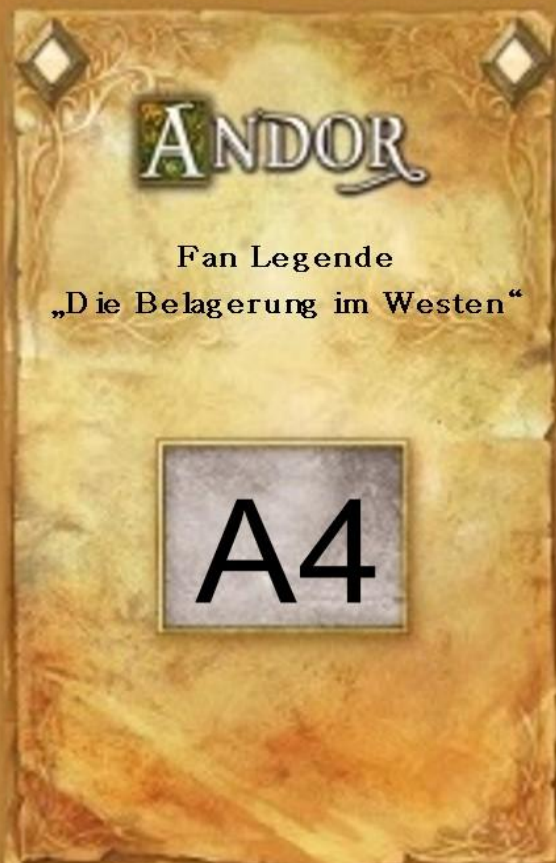


Stellt Gors auf die Felder 16, 31, 38, 46 und einen Skral auf 30.

Die Nachricht erreichte die Helden, die sich momentan verstreut im Land aufhielten, dass Gors und Skrale einen Brückenkopf gebildet haben.

Andor ist praktisch abgeschnitten! Der alte König Brandur braucht wieder einmal eure Hilfe um die Bedrohung auf die Rietburg abzuwehren & Andor zu retten.

Wichtig: Bei den Händlern (Feld 18, 57, 71) können ab jetzt alle Gegenstände für 2 Gold gekauft werden. **Ausser:** „Trank d. Hexe“
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. 



Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Gruppe erhält 4 Gold und 2 Schilder. Ihr entscheidet gemeinsam, wer was bekommt.

Aufgabe: Vernichtet alle Gegner auf der westlichen Seite des Flusses (linke Seite) primärziel.

Es wurden weitere Feinde gesichtet. Stellt einen Gor auf Feld 41 und einen Skral auf Feld 43.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt jetzt.





F1

Lest was auf euch zutrifft, haltet euch an die Anweisungen.

Eure Helden Gruppe war erfolgreich. Der westliche Teil Andors ist jetzt befreit. Die Brücken können wieder überquert werden. Nimmt die drei rote X vom Spielbrett.

Eure Helden Gruppe war nicht erfolgreich. Der westliche Teil wird noch belagert. Alle Helden verlieren -2 Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte F2. ➡



F2



Da der westliche Teil Andors noch unter Belagerung steht, wird **nur ein rotes X entfernt**. Das X zwischen Feld 16 & 48. Die Hängebrücke kann wieder passiert werden.

Wichtig: Lest diese Karte nur weiter falls ihr erfolgreich wart.

Gute Nachrichten, Prinz Thorald machte sich bereit um die Helden zu unterstützen. Prinz Thorald kommt aber nur, wenn die erste Aufgabe geschafft wurde. Stelle Prinz Thorald auf Feld 36.

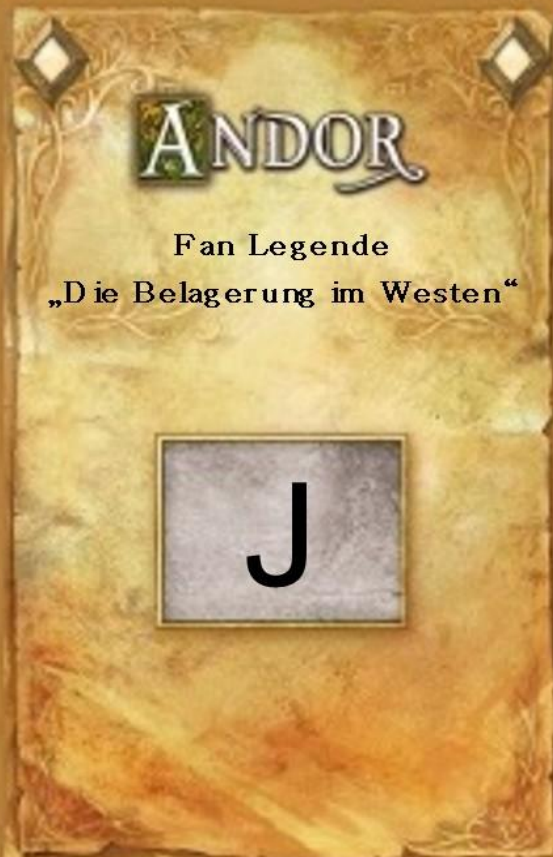
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte F3. ➡



Falls ihr die erste Aufgabe geschafft habt, kämpft Prinz Thorald an eurer Seite. Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Kämpfen oder „Laufen“ jetzt auch die Aktion „Prinz bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er den Prinzen bis zu 3 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden bis zu 6 Felder bewegen). Danach ist der nächste Held an der Reihe. **Hinweis:** Prinz Thorald kann keine Plättchen einsammeln & keine Bauern bewegen. Der Prinz steht den Helden bis Feld „J“ zur Seite. **Legendenkarte F4.** ➡



Der König hat erfahren das es einen Zauberspruch gibt, womit er die Helden im Kampf unterstützen kann. Leider muss dazu erst die Hexe gefunden werden.
Hinweis: Wenn der Prinz in demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt er im Kampf gegen diese Kreatur 4 zusätzliche Stärkepunkte für die Helden.
Neue Feinde rücken an, stellt Gors auf Feld 21, 26 und einen **Skral** auf Feld 42.
Aufgabe: Findet die Hexe & besorgt den mächtigen Zauber. Wenn der Erzähler Feld „N“ erricht, muss der Zauberspruch auf der Burg (Feld 0) liegen.



Prinz Thorald wird nun an anderer Stelle gebraucht und verlässt das Spiel. (Tut Thorald zurück in die Schachtel)

Die Helden sind nun wieder auf sich alleine gestellt.

Aufgaben: 1. Sammelt alle 4x Pergamente ein und bringt sie so schnell wie möglich in die Burg.
2. Verteidige die Burg vor den angreifenden Kreaturen.

Legendenziel: Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht und...
...die Burg verteidigt wurde und...
...der mächtige Zauberspruch auf der Burg ist.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...der mächtige Zauberspruch auf der Burg ist und...
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Mit vereinten Kräften war es den Helden gelungen, die Bedrohung abzuwehren.

Diese Legende nahm ein böses Ende, wenn...

...der mächtige Zauberspruch nicht rechtzeitig auf der Burg ist und...

... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde.


Tipps für das nächste Mal:

Findet die Hexe frühzeitig.



ANDOR

Fan Legende
„Die Belagerung im Westen“



Ruhm und Ehre

Diese Karte wird aufgedeckt,
sobald ihr wisst, wo alle
Pergamente sind.

Ihr habtet es geschafft, ihr wisst jetzt wo alle vier Pergamente zu beschaffen sind. **Dafür erhält die Gruppe 4 Gold und 2**

Willenspunkte. Teilt euch die Belohnung untereinander auf.

Aufgaben: 1. Bringt alle 4x Pergamente so schnell wie möglich in die Burg. 2. Verteidige die Burg vor den angreifenden Kreaturen.

Achtung: „Ein Held kann nur zwei Pergamente tragen“.

Legendenziel: Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht und....
...die Burg verteidigt wurde und...
...der mächtige Zauberspruch auf der Burg ist.



ANDOR

Fan Legende
„Die Belagerung im Westen“



Die Hexe

Diese Karte wird aufgedeckt,
sobald ein Held das
Nebelpüttchen aktiviert hat,
das den Trank der Hexe zeigt.

Endlich! Dort in den Nebel hatte einer der Helden die Hexe Reka entdeckt. Der Held, der auf dem Feld der Hexe steht, aktiviert das Nebelpüttchen und erhält damit einmalig kostenlos ihren magischen Trank. Stellt jetzt die Hexe auf dieses Feld. Der Trank verdoppelt im Kampf einen Würfelwert und kann zweimal eingesetzt werden (Vorder- und Rückseite). Reka wusste, wo der Zauberspruch zu finden war. Legt jetzt **vier Pergamente** auf **Feld 50, 55, 60, 61**. Stellt einen **Gor** auf **Feld 55** & einen **Skral** auf **Feld 61** dazu. Die Kreaturen müssen besiegt werden. Bevor ein Held es einsammeln kann.



ANDOR

Fan Legende
„Die Belagerung im Westen“

A1

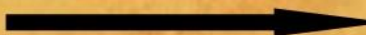
Diese Legende besteht aus
12 Karten: A1, A2, A3, A4,
F1, F2, F3, F4, J, N,
Die Hexe, Ruhm & Ehre

Führt zuerst die Anweisungen auf
der Karte Checkliste aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich
folgendes Material neben dem
Spielplan bereit.

–die Legendenkarten „Ruhm &
Ehre“ und „Die Hexe“,
1 Hexenfigur, 1 Reiterfigur „Prinz
Thorald“, 4 Pergamente, 3 rote X.

Achtung: Aus dem Nebel-
plättchen diese **drei Plättchen**
aussortieren, 1x Trinkschlauch,
1x Willenspunkte +2, 1x Gold und
in die Schachtel zurücklegen.

Lest jetzt weiter auf Legenden-
karte A2. 



ANDOR

Fan Legende
„Die Belagerung im Westen“

A2

Zum Schluss legt ihr **alle rote X**
auf die Brücken, so das sie nicht
mehr **begehrbar** sind. Anschlie-
ßend legt ihr Sternchen auf die
Buchstaben A, F, J und N der
Legendenleiste.

Stellt eure Helden auf die Felder,
Zwerg auf 15, Krieger auf 72,
Bogenschütze auf 6 und Zauberer
auf 24.

*Es ist wirklich passiert, Andor's
Feinde haben alle Brücken unter
ihrer Kontrolle gebracht. Das Volk
ist von der Burg abgeschnitten.*

Lest jetzt weiter auf Legenden-
karte A3. 