




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1

Anleitung



Diese Legende besteht aus 14 Karten:

- aus dem Grundspiel: A1, A2, Gemeinsam Kämpfen, Ende des Kampfes
- aus dieser Fan-Legende: B, C, E, H, N, "Bauernflucht", "Das Pergament", 2 Karten "Bei den Bewahrern", 1 Anleitung

Anleitung

Diese Fan-Legende dient der Einführung von Andor-Neulingen und stellt daher für erfahrene Spieler keine Herausforderung dar. Sie beruht auf der originalen Legende 1 des Grundspiels. Es werden die Karten A1, A2, *Gemeinsam kämpfen* und *Ende des Kampfes* benötigt. Haltet euch zunächst an die Anweisungen der Losspiel-Anleitung (Teil 1).

Nach dem Ende des ersten Teils des Einführungsspiels erfolgt der Spielaufbau wie auf Seite 3 unter Punkt 5 der Losspiel-Anleitung beschrieben (*Weitere Vorbereitungen für Teil 2 des Einführungsspiels*).

Benutzt hier jedoch die Legendenkarten B, C, E, H und N sowie die Karten "Bauernflucht", "Das Pergament" und "Bei den Bewahrern" dieser Fan-Legende.

Zusätzlich zu den angegebenen Spielmaterialien legt ihr noch **1 Trinkschlauch, 1 Helm, 1 Bauernplättchen, 1 Fernrohr, 1 Heilkraut** (Wert beliebig), den **Turm** und das **"N"-Plättchen** bereit.

Legt das **"N"-Plättchen mit der grünen Seite nach oben** auf den Buchstaben

- M bei 2 Helden
- L bei 3 Helden
- K bei 4 Helden.

Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B, C, E, H und N**.

Führt nun die Anweisungen von Seite 4 Punkt 8 der Losspiel-Anleitung aus (*Das Sonnenaufgang-Feld*).




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1

Fan-Legende



König Brandur sah besorgt aus, als er über das Rietland blickte, denn die Kreaturen waren der Burg schon bedrohlich nahe gekommen. Es würde vermutlich nicht mehr lange dauern, bis die ersten die steinernen Mauern erreichten, und es tauchten immer mehr Kreaturen in Andor auf...

Stellt **je einen Gor** auf die Felder **14** und **31**.

Ab sofort können sich die Helden in ihrem Zug zwischen *Laufen* und *Kämpfen* entscheiden.

Kämpfen:
Um eine Kreatur anzugreifen, muss der Held in der Regel auf demselben Feld stehen wie die Kreatur (eine Ausnahme ist aufgrund seiner Sonderfähigkeit der Bogenschütze). Felder, auf denen eine Kreatur steht, können gefahrlos betreten werden, die Kreaturen greifen **niemals von sich aus** an. Nur die Helden lösen einen Kampf aus. Sobald der erste Held eine Kreatur angreift, lest die Anweisungen auf der Kampf tafel vor.

Aufgabe:
Ein Held muss (alleine) gegen einen Gor kämpfen.

Hinweis: Es empfiehlt sich, dass der Held mit den meisten Stärkepunkten diese Aufgabe übernimmt.

Wählt einen der Helden aus, dieser erhält **2 Stärkepunkte** hinzu. Der Held, der auf der Burg steht, beginnt jetzt den nächsten Tag.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1




Der erste Kampf war geschlagen, doch weiterhin drängten die Kreaturen zur Rietburg.

Wenn eine **Kreatur die Burg (Feld 0) betritt**, wird sie **sofort** auf einen **goldenen Schild** neben der Burg gestellt. Die Legende ist verloren, wenn es für eine Kreatur, die die Burg betritt, **keinen freien Schild** mehr gibt. Wie viele goldene Schilde es gibt, hängt von der Spielerzahl ab (siehe Abbildung neben der Burg).

Legendenziel:
Verteidigt die Burg, bis der Erzähler das "N"-Plättchen auf der Legendenleiste erreicht.

Auch wenn jeder Held für sich den Ruf hatte, tapfer und stark zu sein, so war keiner von ihnen leichtsinnig. Jedem war klar, dass sie die Kreaturen letztlich nur gemeinsam aufhalten konnten.

Wenn ihr den Eindruck habt, ein einzelner Held kann eine Kreatur nicht alleine besiegen, könnt ihr auch **gemeinsam kämpfen** – lest dazu die Karte „Gemeinsam kämpfen“ vor. Um gemeinsam kämpfen zu können, müssen alle Helden, die am Kampf teilnehmen wollen, **auf dem Feld der Kreatur** stehen (der Bogenschütze kann auch auf einem angrenzenden Feld stehen).






DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1



Nach den ersten Siegen über Kreaturen waren die Helden frohen Mutes. Doch es tauchten noch weitere Kreaturen auf. Am Fluss hatte man sogar zwei der berühmten Skrale entdeckt.


Stellt **Gors** auf die Felder **46** und **55** sowie **Skrale** auf die Felder **12** und **30**.
Der Kampf gegen Skrale funktioniert genauso wie gegen Gors. Sie sind allerdings mit **6 Stärke- und 6 Willenspunkten** wesentlich stärker. Skrale bewegen sich bei Sonnenaufgang nach den Gors, werden ebenfalls auf Feld 80 gestellt und bringen eine Belohnung von **4 Gold/Willenspunkten**.

Aufgabe:
Besiegt einen der beiden Skrale.

Einige Bauern waren bereits vom Anblick der Skrale so verängstigt, dass sie ihre Höfe aufgaben und versuchten, in die sichere Burg zu gelangen.

Legt **1 Bauernplättchen**, **1 Trinkschlauch** und **1 Sternchen** auf **Feld 40**.

Aufgabe:
Begleitet den Bauern zur Burg. Sobald ein Held Feld 40 betritt, wird die Karte „Bauernflucht“ vorgelesen.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1

H

Als die Helden sich einmal mehr den Staub von der Kleidung klopfen, den Umhang richteten und ihre Waffen säuberten, bemerkten sie, dass ein Skral die Ruine des alten Wehrturms erklommen hatte.

Stellt den **Turm auf Feld 17** und einen **Skrall** darauf. Dieser Skral bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Er besitzt die üblichen **6 Willenspunkte** und zwei rote Würfel, aber folgende **Stärkepunkte**: bei 2 Helden = 20, bei 3 Helden = 27, bei 4 Helden = 34 Stärkepunkte.

Legendenziel:

- Verteidigt die Burg.
- Besiegt mindestens einen Gor und einen Skral.
- Bringt den Bauern zur Burg und das Pergament zum Baum der Lieder (Feld 57).
- Besiegt den Skral auf dem Turm.

Sobald der Skral auf dem Turm besiegt wurde, wird der Erzähler auf Feld „N“ der Legendenleiste vorgesetzt.

Hinweis: Beachtet, dass euch nicht mehr viel Zeit bleibt und jede Kreatur, die ihr noch besiegt, den Erzähler vorsetzt. Überlegt daher gut, welche Kreaturen ihr angreift und welche nicht.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1

N

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

...die Burg erfolgreich verteidigt wurde, und...

...das Pergament zum Baum der Lieder gebracht wurde, und...

...mindestens 1 normaler Skral besiegt wurde, und...

...der Skral auf dem Turm besiegt wurde.

Ihr wollt sofort die anderen Ausrüstungsgegenstände und Kreaturen kennenlernen und euch direkt ins nächste Abenteuer stürzen?!

Dann lest auf der Karte A1 der Legende "Neue Gefahren im Land" weiter.

Fan-Legende "Neue Helden im Land" - Autor: NightyNico

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

...die Burg nicht verteidigt wurde, oder...

...das Pergament den Baum der Lieder nicht erreicht hat, oder...

...der Skral auf dem Turm nicht besiegt wurde, oder...

...sich auf Feld 80 jetzt nicht mindestens 1 Skral und 1 Gor befinden.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1



Bauernflucht
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Bauernplättchen auf Feld 40 erreicht hat.

Steht ein Held auf einem Feld, auf dem sich ein Gegenstand befindet, kann er diesen aufnehmen und auf ein passendes Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen. Er kann solche Gegenstände und auch Gold jederzeit auf einem Feld ablegen, auf dem er steht (jedoch nicht im Vorbeigehen). Dort können diese Dinge von ihm oder einem anderen Helden wieder aufgenommen werden. Zwei Helden, die in demselben Feld stehen, können Gegenstände (nicht aber Willens- oder Stärkekpunkte) miteinander tauschen oder weitergeben.

Der Trinkschlauch

Jede Seite des Trinkschlauchs kann der Held nutzen, um sich jeweils ein Feld weit zu bewegen, ohne seinen Zeitstein auf der Tagesleiste versetzen zu müssen. Nach dem ersten Einsatz wird das Plättchen auf die halbvolle Rückseite gedreht, nach dem zweiten Einsatz kommt es aus dem Spiel.

Die Bauern

Ein Held kann auf das Feld laufen, auf dem sich ein Bauernplättchen befindet, und es mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen). Ein Held kann einen Bauern jederzeit auf einem Feld zurücklassen.

Wenn ihr Bauern in die Burg bringt, werden sie euch später nützen. Legt ein **Sternchen auf die Burg** (Feld 0) und lest die Karte „Das Pergament“ vor, sobald der Bauer zur Burg gebracht wurde.


Wichtig: Betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Bauern oder wird ein Bauer von einem Helden auf oder über ein Feld geführt, auf dem eine Kreatur steht, ist der Bauer sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1



Das Pergament
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Bauer sicher zur Burg (Feld 0) gebracht wurde.

Die Rettung des Bauern hat für euch einen großen Vorteil: Für jeden Bauern, der in die Burg gebracht wird, kann eine Kreatur mehr in die Burg eindringen, ohne dass die Legende verloren ist. Dreht das Bauernplättchen auf die Rückseite und legt es neben die goldenen Schilde, die eurer Spielerzahl entsprechen.

König Brandur war noch immer in Sorge um die Sicherheit der Burg. Für den schlimmsten Fall wollte er vorsorgen und einige wertvolle Dokumente retten. Er gab dem Helden die Pergamente mit dem Auftrag, sie zu den Bewahrern am Baum der Lieder zu bringen. Dann reichte er dem Helden noch ein Fernrohr, das im dichten Nebel am Fluss hilfreich sein würde.

Der Held auf der Burg erhält **1 Pergament** und **1 Fernrohr**.

Aufgabe:

Bringt das Pergament zum Baum der Lieder (Feld 57).

Lest die Karte „Bei den Bewahrern“ vor, sobald das Pergament auf Feld 57 liegt. Legt zur Erinnerung 1 Sternchen auf das Feld 57.

Das Fernrohr

Ein Held, der ein Fernglas trägt, darf alle Plättchen auf benachbarten Feldern aufdecken (jedoch **nicht** im Vorbeigehen). Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht. Als benachbart gelten alle Felder, die mit nur einem Schritt erreicht werden können.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1



Bei den Bewahrern 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Pergament zum Baum der Lieder (Feld 57) gebracht wurde.

Am Baum der Lieder erwartete eine Frau den Helden schon. Sie nahm die alten Pergamente an sich, bedankte sich und verschwand, um die Dokumente sicher zu verwahren. Ein alter Mann trat zu dem Helden. Sein langer Bart war längst ergraut, sein Rücken krumm und sein Gesicht faltig, doch die Augen des Mannes strahlten, und sein Blick war klar.

„Das hier wirst du brauchen“, sagte er mit rauher Stimme und drückte dem Helden ein seltenes Kraut in die Hand. Mit einem Lächeln aber ohne ein weiteres Wort wandte er sich ab.

Das Pergament wird aus dem Spiel genommen, der Held auf Feld 57 erhält **1 Heilkraut**.

Das Heilkraut
Die Zahl auf dem Heilkraut gibt an, wie stark es wirkt. Es kann einmalig auf eine von drei Arten eingesetzt werden (nach der Benutzung kommt es aus dem Spiel):


- Als Bewegungsschritte, wenn der Held die Aktion *Laufen* wählt. Seinen Zeitstein muss er auf der Tagesleiste dafür nicht weitersetzen.
- Zur Erhöhung der Willenspunkte auf seiner Heldentafel.
- Als zusätzliche Punkte in einer Kampfrunde, um seinen Kampfwert zu erhöhen. Der Held muss das direkt nach dem Würfeln entscheiden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Bei den Bewahrern 2“. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Neue Helden im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 1



Bei den Bewahrern 2
Diese Karte wird nach der Karte „Bei den Bewahrern 1“ aufgedeckt.

Als der Held sich umdrehte, stand ein kleines Mädchen vor ihm. Sie trug einen Helm, der ihr viel zu groß war, und schaute den tapferen Kämpfer mit großen Augen an. Dabei hatte sie denselben klaren Blick und dasselbe Lächeln im Gesicht wie der alte Mann.

„Magdalena, komm!“.

Die Kleine nahm den Helm ab und streckte ihn dem Helden entgegen. Irritiert griff er zu. Das Mädchen grinste und lief zu dem alten Mann, der sie an die Hand nahm...

Der Held erhält **1 Helm**.

Der Helm
Der Helm wird auf das entsprechende Feld auf der Heldentafel gelegt. Wie alle Gegenstände kann auch ein Helm weitergegeben werden. Würfelt der Helmtäger im Kampf mit mehreren Würfeln gleichzeitig, so können **alle gleichen Würfelzahlen** addiert werden.

