

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph

A₁

Diese Legende besteht aus 11 Karten:
A1, A2, A3, A4, B, F, N,
2 Karten "Die Flucht des Krahders"
2 Karten "Die Gefangennahme Merriks"

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph

A₂

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph

A₃

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph

A₄

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder **4, 9 und 16**, einen **Skral** auf Feld **48** und einen **Troll** auf Feld **41**.
- Legt **Sternchen** auf **B, F und N** und auf die Felder **24, 28, 34, 43, 51 und 56**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 2 der 3 Heilkräuter.
- Stellt die Figur **Merrik, der Kartograph** auf Feld **66**.

Der vertraute Anblick des Rietlandes ließ Merrik einen Augenblick innehalten. Endlich war er nach Andor zurückgekehrt! Viel zu lange war er in diesem finsternen Land der Krahder gewesen, und an manchem Tag hatte er selbst nicht mehr daran geglaubt, seine Heimat jemals wiederzusehen. Vieles würde sich verändert haben, und er musste seine Karten überarbeiten. Doch im Schatten der Berge sah er bereits die schemenhaften Umrisse einiger Kreaturen...

Stellt **je 1 Gor** auf die Buchstaben **C und H** der Legendenleiste, **je 1 Skral** auf die Buchstaben **D, G und I** und einen **Troll** auf den Buchstaben **J**.

Erreicht der Erzähler einen Buchstaben mit einer Kreatur, wird diese **sofort** auf das **mit einem Sternchen markierte Feld mit der höchsten Feldzahl** gestellt. Nach dem Aufstellen der Kreatur wird das jeweilige Sternchen entfernt. (Der Gor von C wird also auf Feld 56 gestellt, der Skral von D auf Feld 51, der Skral von G auf Feld 43 usw.)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Merrik hatte viele Jahre mit der Kartographie Andors verbracht, doch nun war er schon lange Zeit nicht mehr gesehen worden. Manche sagten, er sei bis zu den südlichen Ausläufern des Gebirges gewandert und in das Land der Krahder gelangt.

Seit Brandurs Flucht hatte kein Mensch mehr den Weg auf die andere Seite des Gebirges gewagt, und niemand glaubte daran, dass Merrik von dort jemals zurückkehren würde. Doch als die ersten Strahlen der Morgensonne die Burg in goldenes Licht tauchten, kam eine schmale Gestalt aus dem Grauen Gebirge und betrat nach vielen Jahren endlich wieder das Rietland...

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Ihr benötigt die Erweiterung **Der Sternenschild**. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 6 Pergamente, 3 Heilkräuter, die Hexe
- je 2 Legendenkarten "Die Flucht des Krahders" und "Die Gefangennahme Merriks"

...und aus der Erweiterung:

- die Figur "Merrik, der Kartograph"
- den Krahder
- die 4 Gaben der Andori, den Sternenschild
- 7 blaue Lichtplättchen, den Markierungsring

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Merrik kann ein Pergament aufnehmen, wenn er auf dem entsprechenden Feld **steht**. Er kann **beliebig viele** Pergamente mit sich führen. Die Pergamente werden nicht auf die Ablagefelder der Heldentafeln gelegt sondern wie Bauernplättchen **mit Merrik** mitbewegt. Helden können **keine** Pergamente aufnehmen. Pergamente können **nicht** von einem Falken transportiert werden.

Für ihre großen Verdienste um Andor hatte das Volk den Helden 4 mächtige Gegenstände geschenkt.

Ausrüstung:

Die Heldengruppe darf sich jetzt **3 der 4** Gaben der Andori nehmen. Die Funktionen der neuen Gegenstände könnt ihr auf der Karte "Die Gaben der Andori" nachlesen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte** und **5 Gold**.

Stellt nun eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Merrik machte sich auf den Weg und hoffte, bald auf die Helden zu treffen, die ihn auf seinem Weg durch Andor begleiten und für seinen Schutz sorgen konnten, während er mit seinen Karten beschäftigt war.

Legt je nach Heldenanzahl Pergamente auf die folgenden Felder:

bei 2 Helden = **25, 30, 49 und 60**

bei 3 Helden = **19, 25, 30, 49 und 60**

bei 4 Helden = **15, 19, 25, 30, 49 und 60**

Aufgabe:

Die Helden müssen Merrik helfen, Andor neu zu kartographieren. Dazu müssen die Pergamente **von Merrik** eingesammelt und ins große Archiv der Bewahrer am Baum der Lieder (Feld 57) gebracht werden.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Ein Held kann nun **anstelle** von *Laufen* oder *Kämpfen* auch die Aktion *Merrik bewegen* wählen. Für **3 Stunden** auf der Tagesleiste kann die Figur **1 Feld** weit bewegt werden. Ein Held kann auch für **2 Stunden** auf der Tagesleiste Merrik **1 Feld** weit **mit sich führen**. Dafür darf ein Held auch einen **ganzen** Trinkschlauch einsetzen.

Kreaturen ignorieren Merrik nur, wenn er von einem Helden begleitet wird. Befindet sich Merrik **allein** mit einer Kreatur auf demselben Feld, ist Merrik geschlagen und die Legende **sofort verloren**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph

B

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph

F

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph

N

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Kartograph



Die Flucht des Krahders 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald Merrik
das **letzte** Pergament am Baum der Lieder
(Feld 57) abgelegt hat.

Wenige glaubten in diesen Tagen noch an die alte Legende über die 4 Schilde, und dass ein Zwerg wie Kreatok und ein Drache namens Nehal sie erschaffen haben sollten. Doch wie es in den alten Chroniken geschrieben stand, erglühete plötzlich im ganzen Land die blauen Lichter und führten die Helden zu dem mächtigen Sternenschild.

- Legt je ein **blaues Lichtplättchen** auf die Felder **15, 30, 37, 45, 49, 62** und **66**.

Ein Held, der auf einem dieser Felder steht, kann ein blaues Licht einsammeln. Die Plättchen werden auf der Heldentafel auf dem Bereich abgelegt, auf den auch Gold gelegt wird. Um den Sternenschild zu finden, muss die Heldengruppe, je nach Heldenanzahl, eine **Anzahl blauer Lichter** einsammeln: **2 Helden = 4, 3 Helden = 5, 4 Helden = 6**

Sobald die Gruppe diese Anzahl Lichter eingesammelt hat, erhält ein **beliebiger** Held den Sternenschild. Legt dann **zwei rote X** auf das **Sonnenaufgang-Feld**. Der Träger des Sternenschildes kann den Schild **2x** einsetzen (jede Seite des Schildes **1x**).

Bei **Sonnenaufgang**, **ehe das erste Symbol ausgeführt wird**, kann der Held ein rotes X auf eins der dort abgebildeten Symbole legen. Das abgedeckte Symbol wird dann **nicht** ausgeführt. Ein eingesetztes X kommt nach dem Sonnenaufgang aus dem Spiel.

Hinweis:

Der Dunkle Magier Varkur ist **nicht** im Spiel.

Zwischen den grauen Felsen des Gebirges wurde ein riesenhafter Schatten sichtbar. Unbemerkt war ein Krahder Merrik nach Andor gefolgt und suchte nun nach dem Kartographen.

Stellt den **Krahder** auf **Feld 70**. Der Krahder bewegt sich bei Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden. Legt nun den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes.

Der Krahder bewegt sich jedoch **nicht entlang der Pfeile**, sondern so viele Felder weit **auf dem kürzesten Weg auf Merrik zu**, wie Kreaturen auf dem Spielplan stehen. Kreaturen auf den goldenen Schilden, auf den Buchstaben der Legendenleiste oder besiegte Kreaturen auf Feld 80 zählen dabei nicht. Der Krahder kann mit Kreaturen im selben Feld stehen und überspringt sie nicht.

Aufgabe:

Die Helden müssen verhindern, dass der Krahder Merrik, den Kartographen erreicht.

Sobald Merrik das **letzte** Pergament am Baum der Lieder (Feld 57) abgelegt hat, wird sofort die Legendenkarte "**Die Flucht des Krahders 1**" aufgedeckt und vorgelesen.

Wichtig:

Erreicht der Krahder das Feld, auf dem sich Merrik befindet, **bevor** alle Pergamente am Baum der Lieder abgelegt wurden, wird sofort die Legendenkarte "**Die Gefangennahme Merriks 1**" aufgedeckt und vorgelesen.

Merrik hatte es geschafft! Lange war er fort gewesen, und vieles hatte sich verändert. Doch nun endlich waren seine Karten fertig, und er dankte den Helden für ihre Hilfe. Von der Gefahr, die ihn begleitet hatte, ahnte er nichts.

Der Krahder war Merrik bedrohlich nahe gekommen, doch es war ihm nicht gelungen, ihn zu fassen. Nun sah er diesen schwächlichen Kartographen im Wald verschwinden, und der Schrei seiner Wut hallte über das Rietland, dass den Helden das Blut in den Adern gefror.

Von blindem Hass getrieben, eilte der Krahder in Richtung der Berge davon. Jetzt kannte er den Weg nach Andor. Schon bald würde er zurückkehren, und dann würde er nicht allein sein...

Der Krahder bewegt sich auch weiterhin bei Sonnenaufgang immer dann, wenn die Brunnen aufgefrischt werden. Er bewegt sich dabei so viele Felder weit **auf dem kürzesten Weg in Richtung Gebirge**, wie Kreaturen auf dem Spielplan stehen. Kreaturen auf den goldenen Schilden, auf den Buchstaben der Legendenleiste oder besiegte Kreaturen auf Feld 80 zählen dabei nicht. Der Krahder kann mit Kreaturen im selben Feld stehen und überspringt sie nicht.

Erreicht der Krahder das **Feld 84**, ist die Legende **sofort verloren**. Versetzt dann den Erzähler auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
"Die Flucht des Krahders 2".



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

...der Krahder besiegt wurde und...

...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Gemeinsam hatten die Helden den Krahder aufhalten können. Merrik, der Kartograph und ganz Andor waren vorerst in Sicherheit, und die Menschen konnten hoffen, dass sobald keine der finsternen Kreaturen aus Krahd den Weg über das Gebirge finden würden...

Fan-Legende "Der Kartograph" - Autor: Mjólnir

Die Helden hatten all ihre Kräfte aufgeboten, aber der Krahder war geflohen. Bald schon würde er vielen dieser finsternen Kreaturen den Weg nach Andor weisen...

...der Krahder nicht besiegt wurde oder...
...die Burg nicht verteidigt wurde.

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

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Kartograph



Die Flucht des Krahders 2

Diese Karte wird nach der Karte "Die Flucht des Krahders 1" aufgedeckt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Kartograph



Die Gefangennahme Merriks 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Krahder das Feld erreicht, auf dem Merrik steht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Kartograph



Die Gefangennahme Merriks 2

Diese Karte wird nach der Karte "Die Gefangennahme Merriks 1" aufgedeckt.

Ein blasser Schatten fiel im ersten Sonnenlicht des Tages auf Merrik, doch als er ihn bemerkte, war es bereits zu spät. Der mächtige Krahder schlug den Kartographen in Ketten und verschwand mit ihm in Richtung der Berge. Auch die Helden waren von dem Angriff im Morgengrauen überrascht worden. Eilig griffen sie nach ihren Waffen und nahmen die Verfolgung auf.

Jeder Held, der jetzt zusammen mit Merrik auf demselben Feld steht, **verliert** durch den Angriff des Krahders sofort **1 Stärkepunkt**. Hat ein Held nur noch 1 Stärkepunkt, verliert er sofort die Hälfte seiner Willenspunkte (bei einer ungeraden Anzahl abrunden).

Der Krahder bewegt sich - nun jedoch **zusammen mit Merrik** - auch weiterhin bei Sonnenaufgang immer dann, wenn die Brunnen aufgefrischt werden. Er bewegt sich dabei so viele Felder weit **auf dem kürzesten Weg in Richtung Gebirge**, wie Kreaturen auf dem Spielplan stehen. Kreaturen auf den goldenen Schilden, auf den Buchstaben der Legendenleiste oder besiegte Kreaturen auf Feld 80 zählen dabei nicht. Der Krahder kann mit Kreaturen im selben Feld stehen und überspringt sie nicht.

Erreicht der Krahder mit Merrik das **Feld 84**, ist die Legende **sofort verloren**. Versetzt dann den Erzähler auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
"Die Gefangennahme Merriks 2".



Legendenziel:

Die Helden müssen den Krahder besiegen bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht hat. Der Krahder hat **12 Willenspunkte** und bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 30** und bei **4 Helden 40 Stärkepunkte**. Der Krahder beginnt den Kampf mit **3 roten** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sobald er **weniger** als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln. Wurde der Krahder besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste vorgerückt.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Hinweis:

Die Fackel und der Hornfalke können **nicht** gegen den Krahder eingesetzt werden.

"Eilt Euch!", rief einer der Helden. "Wir müssen den Krahder aufhalten, ehe er Andor verlässt und mit einem Heer seinesgleichen zurückkehrt."



Nehmt nun alle Pergamente, die **noch nicht** zum Baum der Lieder (Feld 57) gebracht wurden, vom Spielplan und legt sie neben die Kreaturenanzeige.

Legendenziel:

Die Helden müssen den Krahder besiegen und Merrick befreien bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht hat. Der Krahder hat **20 Willenspunkte** und eine **Grundstärke** bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 30** und bei **4 Helden 40 Stärkepunkte**.

Für **jedes** Pergament, das ihr neben die Kreaturenanzeige gelegt habt, erhält der Krahder jeweils **1 Stärkepunkt** hinzu. Der Krahder beginnt den Kampf mit **3 roten** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sobald er **weniger** als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln. Wurde der Krahder besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste vorgerückt.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Hinweis:

Die Fackel und der Hornfalke können **nicht** gegen den Krahder eingesetzt werden.

"Eilt Euch!", rief einer der Helden. "Wir müssen den Krahder aufhalten, ehe er Andor mit Merrik verlassen hat."



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph



Anleitung für das Solo-Spiel
Teil 1

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph



Anleitung für das Solo-Spiel
Teil 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Kartograph



Anleitung zum Erhöhen oder Senken
des Schwierigkeitsgrades

Die Funktion des Falken ändert sich im Solospiel:

Du kannst den Falken 1x pro Tag einsetzen, um einen kleinen Gegenstand oder Gold von einem beliebigen Spielplanfeld einzusammeln. Das können auch Kräuter- oder Lichtplättchen sein (verdeckt oder offen). Nebelplättchen kann der Falke nicht aktivieren oder aufdecken. Er kann auch keine Pergamente transportieren.

Möchtest du den **Schwierigkeitsgrad** etwas **senken**, legst du am Anfang ein rotes X zum Baum der Lieder (Feld 57). Sobald Merrik ein Pergament dort abgelegt hat (es muss nicht das erste Pergament sein), entscheidest du **sofort**, ob du 1 Kreatur von **1 beliebigen** Buchstaben der Legendenleiste **und 1 beliebiges Sternchen** vom Spielplan entfernen möchtest. Nimm dann das rote X von Feld 57.

Möchtest du den **Schwierigkeitsgrad** etwas **erhöhen**, lege am Anfang ein weiteres Pergament auf **Feld 25**, so dass insgesamt 4 Pergamente im Spiel sind. Du kannst den **Schwierigkeitsgrad** weiter **erhöhen**, indem du **4 blaue Lichtplättchen** sammelst, um den Sternenschild zu erhalten.



Mit den folgenden Änderungen kann die Fan-Legende "Der Kartograph" auch von **1 Person allein** gespielt werden.

Sind Angaben (Ereigniskarten, Kosten für den Trank der Hexe usw.) von der Spielerzahl abhängig, zählen für dich immer die Werte für 2 Spieler.

Alle Regelungen und Anweisungen der Legendenkarten gelten auch für 1 Person, bis auf folgende Änderungen :

- Dein Held startet auf der Burg mit 5 Gold, 4 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.
- Ersetze die goldenen Ereigniskarten durch die silbernen.
- Lege ein Bauernplättchen mit der Schildseite nach oben in die Burg neben die 3 Schilde für 2 Spieler.
- Du erhältst am Anfang des Spiels den Hornfalken **und zwei weitere** Gaben der Andori sowie einen **beliebigen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe). Hast du dabei für einen oder mehrere Gegenstände keinen Platz auf der Heldentafel, legst du sie auf die Taverne (Feld 72).
- Die 8., 9. und 10. Stunde kosten keine Willenspunkte.
- Das **Feld 25** erhält kein Pergament.
- Du musst nur **3 blaue Lichtplättchen** sammeln, um den Sternenschild zu erhalten.
- Der Krahder hat eine (Grund-)Stärke von **10 Stärkepunkten**.

Lies jetzt weiter auf der Karte "Anweisungen für das Solo-Spiel - Teil 2".



Mit den folgenden Änderungen kann der Schwierigkeitsgrad der Fan-Legende "Der Kartograph" für 2 - 4 Spieler variiert werden.

Möchtet ihr den **Schwierigkeitsgrad** etwas **senken**...

...legt ihr am Anfang **ein rotes X** zum Baum der Lieder (**Feld 57**). Sobald Merrik ein Pergament dort abgelegt hat (es muss **nicht** das erste Pergament sein), entscheidet ihr **sofort**, ob ihr 1 Kreatur von **1 beliebigen** Buchstaben der Legendenleiste **und 1 beliebiges Sternchen** vom Spielplan entfernen möchtet. Das rote X wird danach von Feld 57 genommen.

Möchtet ihr den **Schwierigkeitsgrad** etwas **erhöhen**...

...erhaltet ihr am Anfang **nur 2 der 4 Gaben der Andori**, oder...

...ihr müsst je nach Spielerzahl je **1 blaues Lichtplättchen mehr** sammeln, um den Sternenschild zu erhalten, oder...

...der Krahder erhält für jedes Pergament, das ihr neben die Kreaturenanzeige legt, **je 2 Stärkepunkte** hinzu, oder...

...deckt 1 goldenen Schild in der Burg mit einem roten X ab.

