

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Dieb

A₁

Diese Legende besteht aus 12 Karten:
A1, A2, A3, A4, B, E1, E2, F, N,
2 Karten "Ken Dorr und die Gaben der Andori"
1 Karte "Unerwartete Hilfe"

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Dieb

A₂

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Dieb

A₃

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Dieb

A₄

Sortiert aus den **Lichtplättchen** das Plättchen mit dem **Wert 2** aus und legt es in den Karton zurück. Die übrigen 6 Lichtplättchen werden **gemischt und verdeckt** neben den Spielplan gelegt.

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder **6, 9, 16 und 21** und **Skräle** auf die Felder **23 und 40**.
- Legt **Sternchen** auf **B, E, F und N**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 2 der 3 Heilkräuter.

Der Ruf der Wachen hallte weit über das Rietland, und die Helden wussten, dass das nichts Gutes zu bedeuten hatte. Doch es war zu spät. Ken Dorr hatte die Gaben der Andori gestohlen und war bereits aus der Burg geflohen.

Stellt die Figur **Ken Dorr, der Dieb** auf Feld **20** und legt die **vier Gaben der Andori** dazu.

Aufgabe:

Die Helden müssen Ken Dorr aufhalten und **alle 4** gestohlenen **Gaben der Andori** zurückgewinnen bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht hat. Sobald die Helden den letzten Gegenstand in ihren Besitz gebracht haben, wird die Legendenkarte "Unerwartete Hilfe" aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Ken Dorr hatte früh begonnen zu stehlen, um seine Familie zu versorgen. Nachdem er im Dienst des Königs jedoch dabei entdeckt und von der Burg verbannt worden war, floh er nach Hadria, und lange Zeit hörte man nichts von ihm. Nun, nach dem Sieg über Tarok, war er zurückgekehrt, und sein Weg führte ihn wieder in die Burg. Dort fand er die Gaben der Andori - jene 4 mächtigen Gegenstände, die das Volk den Helden für ihre großen Verdienste um Andor geschenkt hatte und von denen die Helden glaubten, in der Rietburg seien sie sicher verwahrt...

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Ihr benötigt die Erweiterung **Der Sternenschild**. Sortiert aus den **goldenen Ereigniskarten** die Karten **11, 18, 27 und 29** aus und legt sie in den Karton zurück. Führt dann die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 3 Heilkräuter, die Hexe
- 2 Legendenkarten "Ken Dorr und die Gaben der Andori", 1 Legendenkarte "Unerwartete Hilfe"

...und aus der Erweiterung:

- die Figur "Ken Dorr, der Dieb"
- den Feuergeist, 6 Feuerplättchen
- die 4 Gaben der Andori, den Sternenschild
- 7 blaue Lichtplättchen, den Markierungsring

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Legt den Markierungsring auf das Symbol des Brunnens auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Ken Dorr bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden, jedoch **nicht** in Richtung der Pfeile.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn des Sonnenaufgang-Feldes liegt, würfelt dann mit **1 schwarzen** Würfel und addiert den Würfelwert zur aktuellen Feldzahl des Feldes, auf dem Ken Dorr steht. Die Summe ergibt die Zahl des neuen Feldes, auf das der Dieb versetzt wird. Die Gaben der Andori, die die Helden **noch nicht** zurückgewonnen haben, werden mit auf das neue Feld versetzt.

Ist die ermittelte Summe für das neue Feld **größer oder gleich 73**, wird Ken Dorr auf das Feld **84** versetzt. Ist die ermittelte Summe **größer als 84**, ist die Legende **sofort** verloren. Ken Dorr kann mit Kreaturen im selben Feld stehen.

Wichtig: Sobald die Brunnen **zum ersten Mal** aufgefrischt werden, wird die Karte "**Ken Dorr und die Gaben der Andori 1**" aufgedeckt und vorgelesen, noch **bevor** der schwarze Würfel für Ken Dorr's Bewegung geworfen wird.

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

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



Ken Dorr kann von einem oder mehreren Helden angegriffen werden, wenn sie sich mit dem Dieb auf **demselben** Feld befinden. Das gilt auch für den Bogenschützen oder Helden mit einem Bogen. Eine Kampfrunde kostet jeden am Kampf beteiligten Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste. Ken Dorr hat **10 Stärkepunkte** und **keine** Willenspunkte. Er würfelt immer mit **2 roten** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Ken Dorr **muss** in der **ersten** Kampfrunde besiegt werden.

Ein Kampf gilt als gewonnen, wenn der Kampfwert der Helden **größer** ist als der Kampfwert Ken Dorr's. Der Erzähler bewegt sich nach dem Kampf gegen den Dieb **nicht**.

Auswirkungen einer Kampfrunde:

- Bei einem **Sieg** darf sich **einer** der am Kampf beteiligten Helden sofort **1 der 4** Gaben der Andori nehmen und **ab sofort** wie gewohnt verwenden. Der Hornfalte und die Fackel können **nicht** gegen Ken Dorr eingesetzt werden. **Wichtig:** Nach einem Sieg darf Ken Dorr bis zum Ende dieses Tages **nicht** noch einmal angegriffen werden.
- Bei einer **Niederlage** oder einem **Gleichstand** flieht Ken Dorr. Der Held, der am Zug ist, versetzt den Dieb entsprechend der Regeln für Ken Dorr's Bewegung, die auf der folgenden Legendenkarte A4 beschrieben werden. Nach einer Niederlage **darf** Ken Dorr verfolgt und am selben Tag **noch einmal angegriffen werden**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Dieb

B

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Dieb

E1

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Dieb

E2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der Dieb

F

Ken Dorrs vergebliche Versuche, die Kraft der Gaben der Andori für sich zu nutzen, hatten nicht nur die Kreaturen in Aufruhr versetzt. Ihre Magie hatte auch eine schon lange vergessene Bedrohung aus dunkler Zeit heraufbeschworen. Ein uralter Feuergeist war im Süden des Rietlandes erschienen und brannte alles nieder...

Stellt den **Feuergeist** auf **Feld 30** und legt **1 Feuerplättchen dazu**. Jeder Held, der jetzt auf Feld 30 steht, versetzt seine Figur auf die Taverne (Feld 72).

Befindet sich **Ken Dorr** auf Feld 30, wenn der Feuergeist aufgestellt wird, versetzt ihr den Dieb sofort zusammen mit allen Gaben der Andori, die ihr noch nicht in eurem Besitz habt, auf Feld 34.

Der Feuergeist bewegt sich bei Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden **entlang der Pfeile** und **bevor Ken Dorr** bewegt wird.

Auf jedes Feld, das der Feuergeist betritt, wird **sofort** ein Feuerplättchen gelegt. Erreicht der Feuergeist ein Feld mit einer Kreatur, wird die Kreatur **aus dem Spiel** genommen (nicht auf Feld 80 legen).

Betritt der Feuergeist den Freien Markt (Feld 18), wird das Händlersymbol sofort mit einem **roten X** abgedeckt, und bis zum Ende der Legende kann dort **nicht** mehr gehandelt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2.



Seit Ken Dorr die Gaben der Andori geraubt hatte, waren die Kreaturen in Aufruhr.

Niemals zuvor waren diese 4 Gegenstände in den Händen eines Menschen vereint gewesen, und nun schien eine dunkle Macht von ihnen auszugehen und die Kreaturen hervor zu locken.

Stellt **Gors** auf die Felder **29 und 43**, **Skrale** auf die Felder **26 und 47** und einen **Troll** auf Feld 50.



Wenige glaubten in diesen Tagen noch an die alte Legende über die 4 Schilde, die der Zwerg Kreatok und der Drache Nehal einst gemeinsam erschaffen haben sollten.

Doch wie es in den alten Chroniken geschrieben stand, erglühnten im ganzen Land die blauen Lichter und wiesen den Helden den Weg zu dem mächtigen Sternenschild.

- Legt **verdeckt 5 der 6 blauen Lichtplättchen** auf die Felder **34, 41, 49, 57 und 65**.

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. Die **Summe aller Plättchen** ergibt die Zahl des Feldes, auf das der Sternenschild gelegt wird. Dort kann er von einem beliebigen Helden eingesammelt werden.

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.

Die Helden können **keine** Feuerplättchen entfernen und erleiden **keinen Schaden**, wenn sie ein Feld mit einem Feuerplättchen oder das Feld mit dem Feuergeist betreten.

Legendenziel:

Die Helden müssen den Feuergeist besiegen bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste oder der Feuergeist die Rietburg erreicht hat. Betritt der Feuergeist die Burg (Feld 0), ist die Legende **sofort** verloren.

Der Feuergeist hat **12 Willenspunkte** und eine **Grundstärke** bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 30** und bei **4 Helden 40 Stärkepunkte**.

Für **jedes** Feuerplättchen, das **auf dem Spielplan** liegt, erhält der Feuergeist jeweils **1 Stärkepunkt** hinzu. Der Feuergeist 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 Feuergeist besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste vorgerückt.

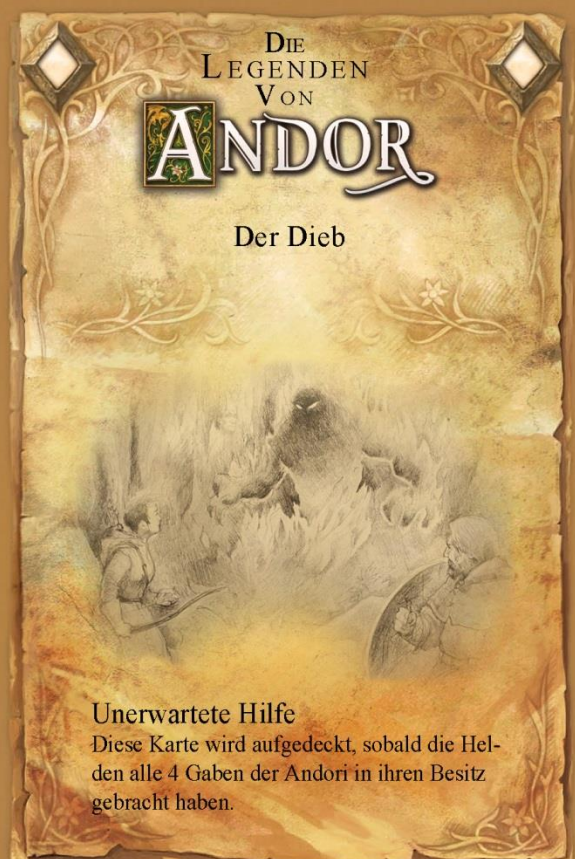
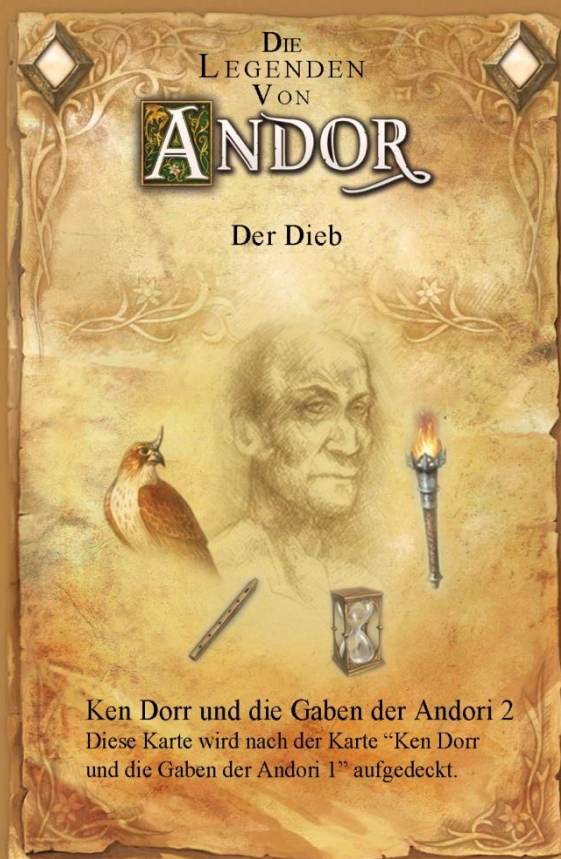
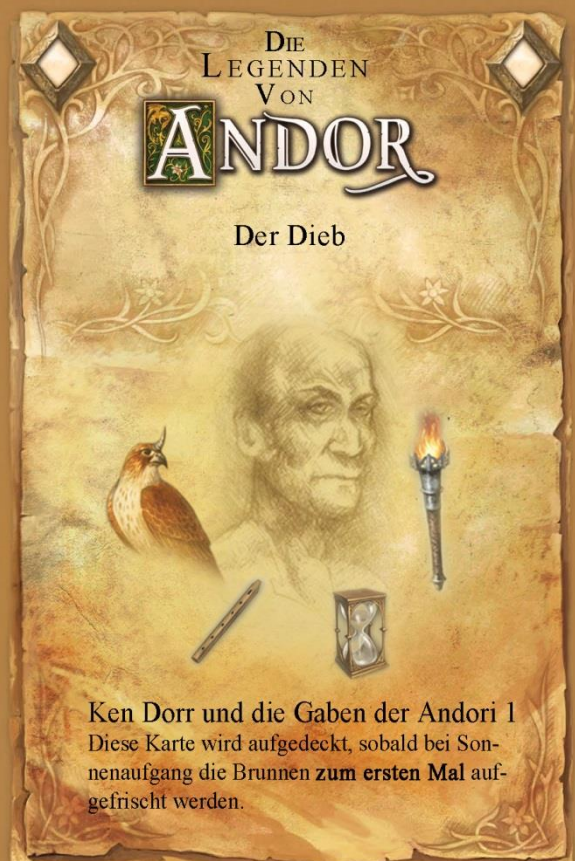
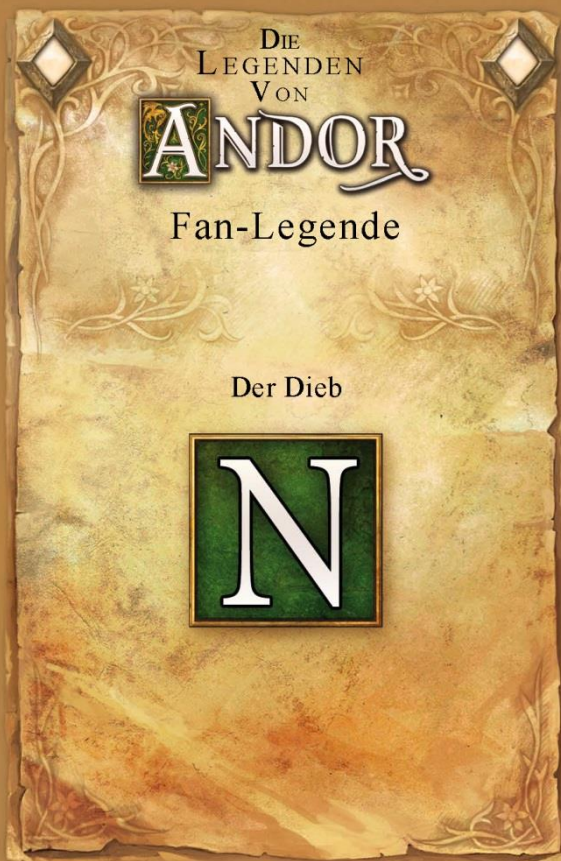
Die Helden müssen **alle 4** Gaben der Andori von Ken Dorr zurückgewinnen.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Hinweis:

Die Fackel und der Hornfalke können **nicht** gegen Ken Dorr oder den Feuergeist eingesetzt werden.





Ken Dorr war zufrieden mit sich und stolz darauf, diese Gaben der Andori, die den neuen Fürsten Andors so viel zu bedeuten schienen, in seinen Händen zu halten. Im Licht der Morgensonne betrachtete er die mächtigen Gegenstände und versuchte, sich ihre Kraft zunutze zu machen. Aber die Magie der 4 Gaben entzog sich seinem Willen, und ein Unheil verheißendes Leuchten ging von ihnen aus...

Der schwarze Würfel, mit dem ihr Ken Dorr's Bewegung bestimmt, zeigt **ab sofort** auch an, welche der 4 Gaben von Ken Dorr benutzt wurde.

Der Held, dessen Zeitstein jetzt auf dem Hahn des Sonnenaufgang-Feldes liegt, würfelt nun, versetzt Ken Dorr nach den Anweisungen auf Legendenkarte A4 und liest dann die Auswirkungen für den entsprechenden Würfelwert vor:

6 Die Andorische Flöte

Jeder Held verliert sofort 4 Willenspunkte.



8 Die Fackel von Cavern

Die Kreatur auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl bewegt sich sofort 1 Feld in Richtung der Pfeile.



10 Das Hadrische Stundenglas

Die Zeitsteine aller Helden werden sofort auf die 3. Stunde gelegt.



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Ken Dorr und die Gaben der Andori 2".



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

...der Feuergeist besiegt wurde und...
...die Helden alle 4 Gaben der Andori von Ken Dorr zurückgewonnen haben und...
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Die Gaben der Andori waren in Sicherheit und der alte Feuergeist besiegt. Die Helden wussten, dass Ken Dorr auch in Zukunft Unheil stiften würde, doch vorerst hatten sie ihm Einhalt geboten...

Fan-Legende "Der Dieb" - Autor: Mjölneur

Diese Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
...der Feuergeist nicht besiegt wurde oder...
...die Helden nicht alle 4 Gaben der Andori von Ken Dorr zurückgewinnen konnten oder...
...die Burg nicht verteidigt wurde.
Erst als der Feuergeist die Rietburg erreichte, sah Ken Dorr, welches Unheil er angerichtet hatte. Doch es war zu spät. Die Menschen flohen, und der Feuergeist der brennenden Burg war weithin zu sehen...

Ken Dorr ließ die Waffe sinken, gestand sich seine Niederlage ein und reichte den Helden die letzte der gestohlenen Gaben der Andori.

Geblendet von der Kraft der mächtigen Gegenstände hatte er lange nur an seine eigene Flucht gedacht und bemerkte erst jetzt das brennende Rietland und den Feuergeist. Reue überkam ihn, dass seine Habgier so viel Leid über die Menschen Andors gebracht hatte.

Dann erinnerte er sich an die Zeit, da er im Dienste des alten Königs stand und bot den Helden seine Hilfe an.

Der Held, der am Zug ist, würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

••• Gegen die Flammen

Betritt oder passiert Ken Dorr ein Feld mit einem Feuerplättchen, kann die **Heldengruppe** 4 Willenspunkte abgeben, um das Plättchen vom Spielplan zu entfernen.

••• In den Kampf

Steht Ken Dorr auf demselben Feld wie der Feuergeist, zählt er im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für die Heldengruppe.

Wichtig: Ab **sofort** wird Ken Dorr **nicht** mehr beim Aufrischen der Brunnen bewegt. Der schwarze Würfel kommt aus dem Spiel.

Ein Held kann nun **anstelle** von *Laufen* oder *Kämpfen* auch *Ken Dorr* bewegen wählen. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann die Figur bis zu **4 Felder** weit bewegt werden.

12 Der Hornfalk



Bis zum Ende dieses Tages benutzen alle Gors und alle Skrale im Kampf immer **3 rote** Würfel. Bringen die Helden **nach** dem Aufrischen der Brunnen im Verlauf dieses Tages den Hornfalken noch in ihren Besitz und setzen ihn im Kampf gegen einen Gor oder einen Skral ein, würfeln diese Kreaturen in einer Kampfunde nur mit **einem Würfel weniger**, also mit 2 roten Würfeln.

Ken Dorr nutzt die Gaben der Andori **nur bei Sonnenaufgang**, wenn die Brunnen aufgefrischt werden.

Die Auswirkungen können **nicht** abgewehrt werden.

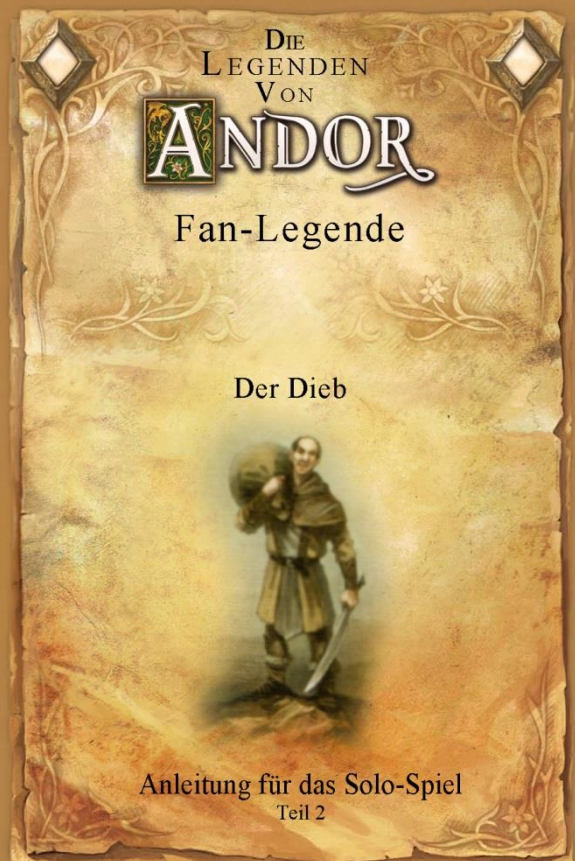
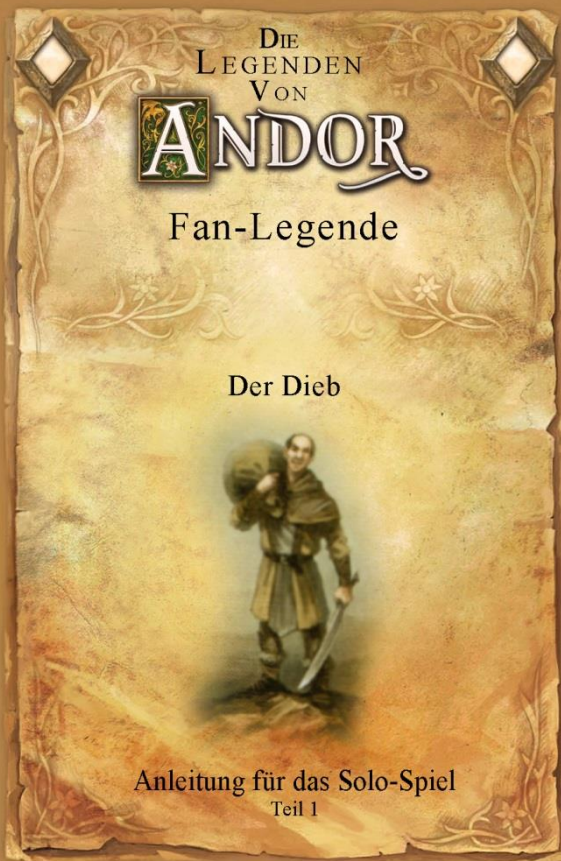
Der Zauberer darf seine Sonderfähigkeit **nicht** auf den schwarzen Würfel anwenden.

Wird die Zahl einer Gabe der Andori gewürfelt, die die Helden bereits von Ken Dorr zurückgewinnen konnten, erhält die Gruppe **1 Gold**.

Ken Dorr wird aber trotzdem bewegt, solange er mindestens noch 1 Gegenstand bei sich hat.



Variante für das Solo-Spiel



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.

Möchtest du den **Schwierigkeitsgrad** etwas **senken**, deckst Du das Lichtplättchen auf Feld 65 sofort auf, wenn es auf den Spielplan gelegt wird.
Du kannst den Schwierigkeitsgrad weiter senken, indem du am Anfang die Position **aller 3 Heilkräuter** auswürfelst.

Möchtest du den **Schwierigkeitsgrad** etwas **erhöhen**, lege am Anfang keinen zusätzlichen goldenen Schild in die Burg.
Du kannst den Schwierigkeitsgrad weiter erhöhen, indem der Feuergeist **14 Stärkekpunkte** als Grundstärke erhält.



Mit den folgenden Änderungen kann die Fan-Legende "Der Dieb" 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 Stärkepunken 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 **einen beliebigen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe).
- Die 8., 9. und 10. Stunde kosten dich **keine** Willenspunkte.
- Ken Dorr hat nur **6 Stärkepunken**.
- Der Feuergeist hat eine (Grund-)Stärke von **10 Stärkepunken**.

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

