

ANDOR

Seltsame Freundschaften

A 1

Nachdem Brandur gestorben und der Drache besiegt war, begann für die Andori eine schwierige Zeit. War Prinz Thorald wirklich schon reif für die Königswürde? War er wirklich in der Lage in die Fußstapfen seines Vaters Brandur zu treten und das Land Andor zu regieren und gemeinsam mit den Helden den feindlichen Angriffen der Kreaturen standzuhalten, die noch immer ihr Unwesen in Andor trieben?

Unsere Geschichte beginnt wenige Wochen nach dem großen Fest in Andor nach der erfolgreichen Vernichtung des Drachen. Auf dem Fest hatten die Helden feierlich die Gaben der Andori überreicht bekommen und wurden in die Geheimnisse von Bruderschild und Sternenschild eingeweiht.

Prinz Thorald war noch nicht zum König gekrönt. Jedoch sprach er bereits von neuen Freundschaften, die das Volk von Andor zukünftig in Frieden und Sicherheit wiegen würden.

Führt die Anweisungen der Checkliste aus. Benötigt werden außerdem aus der Erweiterung "Sternenschild" die Pilze, die Baumstämme, die Figur Ken Dorr sowie die Gaben der Andori. Aus der Erweiterung "Neue Helden" wird der Trunkene Troll benötigt. Besitzt ihr die Erweiterung nicht, so nehmt einen normalen Troll und kennzeichnet ihn mit einem Sternchen.

Mischt die Kreaturenplättchen und führt für 5 zufällig verdeckt gewählte Plättchen die Anweisungen sofort aus.

Lest weiter auf Karte A2!

ANDOR

Seltsame Freundschaften

A 2

Legt außerdem 7 weitere Kreaturenplättchen bereit und erwürfelt mit einem Heldenwürfel für 6 der Plättchen, wann diese auf der Tagesleiste aktiviert werden. Es dürfen nicht mehr als 2 Plättchen auf einem Buchstabenfeld liegen. Würfelt, falls notwendig, noch einmal. Das 7. Plättchen kommt auf Buchstaben "J".

Legt Bauernplättchen auf die Felder 24, 28 und 40

Legt ein Sternchen auf die 4. Stunde der Tagesleiste. Legt die Baumstämme, alle Geröllplättchen, die Pilze, Runensteine und Heilkräuter verdeckt bereit.

Erwürfelt nun nach dem bekannten Muster (roter Würfel und Heldenwürfel) die Position für 5 Runensteine und 2 Heilkräuter.

Erwürfelt anschließend mit einem Heldenwürfel die Position der Baumstämme, Pilze und Geröllplättchen indem ihr:

- *für die Pilze und Baumstämme zum Würfelwert jeweils 50 addiert*
- *für die Geröllplättchen zum Würfelwert jeweils 60 addiert.*

Mischt die Edelsteine verdeckt und legt 3 verdeckt auf die Felder 66, 68 und 70. Legt die restlichen Edelsteine bereit. Legt von den Gaben der Andori die Fackel auf die Taverne (Feld 72).

Lest weiter auf Karte A3!

ANDOR

Seltsame Freundschaften

A 3

Als Prinz Thorald – schon leicht angetrunken – von diesen neuen Freundschaften berichtete, ahnte noch niemand, was das zu bedeuten hatte! Doch die Helden sollten es bald erfahren! Gilda hatte die Helden gebeten, so schnell wie möglich zu ihr in die Taverne zu eilen, denn sie hatte Neuigkeiten.

Stellt nun alle Helden auf die Taverne und lauscht Gildas Worten:

Liebe Freunde, wie ihr wisst, hielt sich Prinz Thorald in den letzten Wochen immer weniger in der Burg auf. Alle kamen immerzu zu mir in die Taverne, doch so oft war er gar nicht hier! Und dann haben mir vor wenigen Tagen der Bauer Janosch und seine Frau erzählt, dass sie Thorald in Begleitung eines mächtigen Trolls gesehen hätten, mit dem er sich offensichtlich prächtig verstand. Gestern Abend nun kommt Thorald hier hereinspaziert und bringt dieses Ungetüm tatsächlich mit in meine Gaststube! Wie immer floss reichlich Met und der große Troll, den Thorald übrigens "Borracho" nennt, trinkt an einem Abend mehr Met als alle meine Gäste in einer Woche!

Doch das ist noch nicht alles! Prinz Thorald verkündete in seinem Vollrausch lauthals, dass sein Freund Borracho die Sicherheit für Andor bedeuten würde. Vor ihm würden alle anderen Kreaturen stets zurückweichen. Die Bauern haben nur traurig den Kopf geschüttelt und sind einer nach dem anderen nach Hause gegangen. Janosch sagte beim Gehen zu mir: "Zurückweichen ja, aber nicht vertreiben! Oft genug treibt er sie direkt zur Burg! Ich habe es mit eigenen Augen gesehen!"

Lest weiter auf Karte A4!

ANDOR

Seltsame Freundschaften

A 4

Nach Gildas ausführlichem Bericht standen die Helden mit mit betretener Miene da und wussten keinen Rat, denn allen war klar, dass man diesen Troll nicht besiegen kann. Oft genug hatten sie versucht, ihn im Kampf zu stellen, jedoch hat der sich nie darauf eingelassen. Stattdessen lacht er immer nur laut schallend und geht einfach weiter. Nach einer Weile sprach Gilda: "Ich erinnere mich noch an letztes Jahr, als ich glaubte, wir wären diesen Typen endgültig los. Er hatte wohl das letzte Fass von dem gestohlenen Wagen geleert und konnte offensichtlich keinen Nachschub finden. Danach wurde er für Monate nicht gesehen ... bis, naja, offensichtlich bis er mit Prinz Thorald Freundschaft geschlossen hat."

Während die Helden mit Gilda so beisammen standen, hörten sie draußen plötzlich lautes Gepolter und dann ... (Stellt nun den Trunkenen Troll und Thorald auf Feld 72.) "Waaas? Heutje jeschlossen? Seit wann iss bei Gilda-Schatzl g'schlossn?"

Dann donnerte eine Faust gegen die Tür: "Gilda-Schatzl! Mache uff! W'r ham Durscht! Du hascht nie zuh! Looohs beeil di!"

Die Helden bedeuteten Gilda, die gerade antworten wollte, sich ganz still zu verhalten. Dann hörten sie erneut den volltrunkenen Thorald draußen herumschreien:

"Giiiiiiiiidaaaahhh! Borrachito un i ham Duuuhrscht! Mache enlisch uff!"

Im selben Moment hörten die Helden es hinter dem Haus krachen und poltern ... dann: "He, Zwergenprinz, komm! Ich hab', was wir brauchen."

Lest weiter auf Karte A5.

ANDOR

Seltame Freundschaften

A 5

Gilda lief in die Küche und schaute auf den Hof hinaus ...
"Oh nein! Dieses Monster hat meinen Met-Keller gefunden!" Dann lief sie schnell hinaus, ehe die Helden sie aufhalten konnten. "Alles, weg! Alles kaputt! Sie haben alles mitgenommen!" Dann schluchzte sie und sprach: "Was soll ich jetzt bloß machen? Bitte ihr müsst Prinz Thorald zur Vernunft bringen!"

Einer der Helden sprach traurig: "Thorald zur Vernunft bringen? Leichter gesagt, als getan! Wenn der betrunken ist, dann hört er auf niemanden und fängt immer Streit an! Aber wir helfen Dir auf jeden Fall den Keller wieder herzurichten und ordentlich zu sichern. Und was Thorald betrifft, da weiß vielleicht Reka, was zu tun ist."

"Das ist lieb von Euch. Hier nehmt die Fackel mit. Ihr werdet sie bestimmt brauchen."

Legendenziel:

Bevor der Erzähler Feld N erreicht muss Prinz Thorald von Borracho getrennt und in die Burg gebracht werden (Lest dazu die Karte Borracho und Thorald).

Es muss Baumaterial (die Baumstämme und Geröll in beliebiger Zusammenstellung) gesammelt und zur Taverne gebracht werden. Ein Held kann soviel Baumaterial tragen, wie er Stärkepunkte hat.

2 Spieler = 40 / 3 Spieler = 50 / 4 Spieler = 60

Liegt das Material auf der Taverne, verlässt Borracho Andor. Ist Thorald dann noch nicht von Borracho getrennt, ist die Legende verloren, denn dann folgt Thorald dem Troll.

Und natürlich muss auch die Burg verteidigt werden. ;-)

Lest weiter auf Karte A6.



Das Abenteuer startet:

Die Helden starten mit 4 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Die Gruppe erhält 6 Gold, 1 Schild, 1 Helm und darf sich noch 2 Gaben der Andori heraussuchen.

Regelanpassungen für diese Legende:

Kreaturen, welche die Burg erreichen, dürfen wieder hinausgeworfen werden. Dazu müsst ihr sie im Kampf besiegen. Es dürfen aber niemals mehr Kreaturen als freie Schilde (je nach Mitspielerzahl + der in die Burg gebrachten Bauernplättchen) gleichzeitig in der Burg stehen. Die Helden können die Burg normal betreten und verlassen. Kreaturen, welche aus der Burg geworfen werden, werden nicht auf Feld 80 gestellt. Der Erzähler rückt nicht vor. Sie kommen auf Feld 84 und laufen bei Sonnenaufgang wieder entlang der Pfeile in Richtung Burg. Steht auf Feld 84 bereits eine Kreatur, so wird die rausgeworfene Kreatur auf das nächste freie Feld davor gestellt. Auch für die aus der Burg geworfenen Kreaturen gibt es die normale Belohnung.

Das Sternchen auf der 4 Stunde: Sobald der erste Held die 4. Stunde erreicht bzw. überschreitet, wird sofort eine Ereigniskarte vorgelesen und ausgeführt. Das führt auch in jedem Fall zur Bewegung des Trunkenen Trolls und Prinz Thoralds. Jeder nachfolgende Held passiert die 4. Stunde ohne eine Ereigniskarte auszulösen.

Wenn das Nebelplättchen mit Reka aktiviert wurde, lest die Karte "Rekas Hilfe" vor.

Lest jetzt die Karte Borracho und Thorald.



ANDOR

Seltsame Freundschaften

**Borracho
und
Thorald**

Prinz Thorald befindet sich im Schlepptau des Trunkenen Trolls "Borracho" und läuft immer mit ihm mit. Er kann von den Helden nicht bewegt werden und auch nicht im Kampf eingesetzt werden bis er von Borracho getrennt wurde.

Der Trunkene Troll wird wie in der Anleitung "Neue Helden" beschrieben mit einer kleinen Änderung bewegt.
Zur Erinnerung: Sobald eine Ereigniskarte vorgelesen wird, wird der Trunkene Troll auf das Feld entsprechend der kleinen Nummer auf der Ereigniskarte gestellt und nimmt Prinz Thorald mit. Steht dort eine Kreatur, wird sie entlang des Pfeils weitergerückt. Borracho und Thorald teilen sich nie ein Feld mit einer anderen Kreatur. Die Helden können das Feld der beiden frei betreten und verlassen.

Die kleine Änderung: Für die Ereigniskarten mit der Nummer 1 bis 9 wird jeweils 60 dazu addiert und Borracho und Thorald werden dementsprechend auf die Felder 61-69 gestellt.



ANDOR

Seltsame Freundschaften

**Rekas
Hilfe**

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held das Nebelplättchen mit der Hexe aufdeckt und aktiviert. Der Held erhält zuerst ganz normal einen Trank der Hexe.

Der Held erzählte Reka alles, was in der Taverne vorgefallen war, und dass Prinz Thorald seitdem mit dem Troll Borracho in Andor unterwegs sei. Er bat sie um Rat, wie sie Thorald von dem Troll trennen könnten.

Reka seufzte und sprach:

"Du weißt doch wie Thorald drauf ist, wenn er betrunken ist. Wenn ihr mit ihm reden wollt, dann wenn er wieder nüchtern ist. Doch das wird schwierig, wenn sie Gildas gesamten Met-Vorrat gestohlen haben, dann ist an einen nüchternen Thorald wohl nicht zu denken! Aber keine Sorge ... ich habe da so ein Rezept. Doch Du musst mir die Zutaten bringen. Also ich brauche:

1 Trinkschlauch
1 x Waldpilze und
1 Heilkraut

Bring die Sachen zu mir und wir werden weitersehen."

Bringt die geforderten Dinge zu Reka und lest dann die Karte "Rekas Rat" vor.



ANDOR

Seltsame Freundschaften

**Rekas
Rat**

Die Karte wird vorgelesen, wenn einer der Helden alle geforderten Gegenstände (Trinkschlauch, Pilze, Heilkraut) auf Rekas Feld bringt.

Reka sprach:

"Du bist aber schnell zurück! Hast Du mir alle Zutaten mitgebracht? Sehr schön! Ich habe den Kessel schon angeheizt."

Reka rührte in dem großen Topf über dem Feuer herum, zupfte das Heilkraut und die Pilze hinein und füllte zum Schluss alles mit dem Wasser auf. Das Gebräu roch stark nach Wald und hatte eine giftgrüne Farbe. Dann füllte Reka die Flüssigkeit in eine kleine Flasche, gab sie dem Helden und sprach:

"Das muss Thorald trinken. Danach kann er wieder klar denken. Aber er wird es nicht von Dir nehmen. Du musst diesen zwielichtigen Ken Dorr suchen. Der kann es Thorald bestimmt aufschwätzen. Ich wünsche Euch viel Glück! Und denkt daran, wenn Thorald das getrunken hat, muss er sofort in die Burg!"

Erwürfelt nun mit einem roten und einem Heldenwürfel die Position von Ken Dorr. Einer der Helden muss zu Ken Dorr laufen und ihn für diese Aufgabe gewinnen. Wenn der Held bei Ken Dorr eintrifft, lest die Karte "Ken Dorr's Forderung" vor.



ANDOR

Seltsame Freundschaften

**Ken Dorr's
Forderung**

Der Held hatte Ken Dorr schnell ausfindig gemacht. Er berichtete ihm alles, was geschehen war und wobei sie seine Hilfe brauchten und sprach: "Bitte, Du musst uns helfen!"

Ken Dorr antwortete:

"Ich **muss** Euch helfen? Gar nichts muss ich! Merke Dir mal eins mein Freundchen: Umsonst gibt es auf dieser Welt nix! Meine Dienstleistung hat ihren Preis!

Bring mir den roten Diamanten, dann helfe ich Euch. Wenn Du den nicht bekommst, dann nehme ich auch so einen komischen blauen, aber dann will ich noch 2 Gold Extra. Und wenn Du nur so einen popeligen grünen Diamanten auftreiben kannst, dann musst Du schon noch 4 Gold drauflegen!

Ach ja! Und ich warte hier nicht ewig! Wenn du in 3 Tagen nicht zurück bist, dann kannst Du es gleich vergessen!

Bringt Ken Dorr innerhalb der nächsten 3 Tage den geforderten Preis und lest anschließend die Karte "Ken Dorr" vor.

Wenn die Helden keinen Edelstein besitzen und die Edelsteine auf den Feldern 66, 68 bzw. 70 bereits aus dem Spiel sind, so muss einer der Helden zum Händler auf Feld 71 gehen. Lest jetzt die Karte "Garz der Handelszwerg" vor.

ANDOR

Seltsame Freundschaften

Ken Dorr

Der Held brachte Ken Dorr die geforderte Belohnung für seine Dienste und sprach zu ihm:

"Hier hast Du den geforderten Preis, aber denke nicht, dass ich Dich aus den Augen lasse! Du kommst jetzt schön mit mir mit und wenn wir Thorald gefunden haben, dann wirst Du ihn davon überzeugen, dass er das hier trinkt!"

Der Held zeigte Ken Dorr die Flasche hielt sie aber aus seiner Reichweite.

Ken Dorr sprach: "Zeig schon her, was ist da drin? Ich muss doch wissen, was ich Thorald aufschwätzen soll!"

Held: "Die Flasche behalte ich. Du erfährst das noch früh genug! Los jetzt! Wir haben keine Zeit zu verlieren!"

Die Helden dürfen Ken Dorr auf keinen Fall allein auf einem Feld zurücklassen! Es muss mindestens immer ein Held bei ihm stehen. Die Helden können sich abwechseln, aber der Held, der Ken Dorr letztendlich zu Thorald bringt, muss die Flasche (Gift) dabei haben.

Wird Ken Dorr auf einem Feld allein gelassen, so macht er sich sofort aus dem Staub und stiehlt auch die Flasche (unabhängig davon, welcher Held diese gerade besitzt!). Thorald kann dann nicht mehr von Borracho getrennt werden. Der Erzähler wird auf Feld N gestellt und die Legende ist verloren.

Um Ken Dorr mitzuschleppen, braucht der Held je Feld 2 Stunden oder 1 Stunde und 2 Willenspunkte. Ein Trinkschlauch kann entsprechend eingesetzt werden.

Wenn der Held und Ken Dorr auf einem benachbarten Feld von Borracho und Thorald stehen, dann muss der Held noch eine Stunde opfern, um Ken Dorr mit der Flasche zu Thorald zu schicken. Lest dann die Karte "Thorald und Ken Dorr" vor.



ANDOR

Seltsame Freundschaften

**Garz der
Handelszwerg**

Diese Karte braucht nur vorgelesen werden, wenn die Helden keine Edelsteine (mehr) besitzen oder die Edelsteine bereits aus dem Spiel sind.

Garz verkauft Euch Edelsteine zu folgenden Konditionen:

Preise für Kram:

roter Edelstein → 6 Gold

blauer Edelstein → 4 Gold

grüner Edelstein → 2 Gold

Alle anderen Helden bezahlen:

roter Edelstein → 12 Gold

blauer Edelstein → 8 Gold

grüner Edelstein → 4 Gold

Glückwunsch an alle, die Kram zu diesem Abenteuer mitgenommen haben. ;-)

ANDOR

Seltsame Freundschaften

**Thorald
und
Ken Dorr**

Der Held hatte Ken Dorr zu Thorald gebracht, ihm die Flasche in die Hand gedrückt und ihn noch einmal gewarnt: "Denk' dran! Ich behalte Dich im Auge! Mach' deine Sache gut und sorg' dafür, das Thorald die Flasche austrinkt! Dann kannst Du Dich von mir aus verdrücken!"

Borracho hockte laut schnarchend auf dem Boden. Thorald saß mit gläsernen Augen neben ihm, war aber wenigstens noch munter. Ken Dorr trat an ihn heran und sprach:

"Endlich hab' ich Dich gefunden Thorald! Ich hab' mir echt Sorgen gemacht, als alle sagten, Du wärest aus der Burg verschwunden! Hier schau', ich hab' Dir einen edlen Tropfen mitgebracht. Das wird Dir guttun!"

Thorald trank die Flasche mit einem Zug aus. Anschließend war er vollkommen nüchtern, schaute sich um und sprach:

"Ken Dorr, mein Freund! Wenigstens einer auf den man zählen kann! Die Leute, die sich so "Helden" nennen, kümmert es ja offensichtlich überhaupt nicht, wie es ihrem zukünftigen König ergeht! Aber sei gewiss, mein Freund, wenn ich erst die Krone meines Vaters auf dem Haupt habe, dann bekommst Du einen vernünftigen Posten im Königreich. Hier muss – nein! hier wird sich einiges ändern!"

Der Held, der hinter dem Gebüsch jedes Wort mit angehört hatte, kochte vor Wut. Aber es nützte ja nichts!

Ken Dorr kommt aus dem Spiel. Einer der Helden muss jetzt sofort mindestens 1 Stunde opfern, um Thorald 4 Felder weit von Borracho wegzubringen. Thorald muss in die Burg gebracht werden. Dort kann er beim Kampf eingesetzt werden. Wird Borracho durch eine Ereigniskarte auf ein Feld gestellt, auf dem Thorald steht, so geht die Sauferei von vorn los. Der Erzähler wird auf Feld N gestellt und die Legende ist verloren.

ANDOR

Seltsame Freundschaften



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn:

Prinz Thorald in der Burg steht, die Burg erfolgreich verteidigt werden konnte und genügend Baumaterial auf Feld 72 (Taverne) liegt bevor der Erzähler Feld N erreicht hat.

Die Helden fanden sich bei Gilda ein und bauten den Keller wieder auf und sicherten ihn gründlich. Hier würde so schnell keiner wieder einbrechen!
Gilda bedankte sich bei den Helden und bewirtete sie mit ihrem legendären Rehbraten und ihrem selbstgemachten Waldbeerentrank.

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn:
Prinz Thorald nicht von Borracho getrennt wurde, oder die Burg nicht erfolgreich verteidigt werden konnte oder nicht genügend Baumaterial auf Feld 72 (Taverne) liegt, bevor der Erzähler Feld N erreicht hat.
Versucht es einfach noch einmal! ☺

ANDOR

Seltsame Freundschaften

**Schwierig-
keit
anpassen**

Hinweise zum Schwierigkeitsgrad der Legende:

Die Legende kann auch mit 5 oder 6 Helden gespielt werden. Dann sollte jedoch in jedem Fall der Herold zum Einsatz kommen. Der Herold kann nicht in die Burg gestellt werden. Er wird immer zu der Kreatur mit der geringsten Feldzahl gestellt, nachdem die Kreaturen bei Sonnenaufgang gelaufen sind. Werden die Kreaturen durch den Trunkenen Troll weitergeschubst, dann muss geprüft werden, ob der Herold noch bei der Kreatur mit der geringsten Feldzahl steht und ggfs. umgesetzt werden.

Wenn Euch die Legende zu leicht erscheint, könnt ihr den Helden am Anfang auch weniger Stärkekpunkte und weniger Ausrüstungsgegenstände mit auf den Weg geben. Oder keine Edelsteine auf die Felder 66, 68 und 70 legen, so dass die Helden zu Garz müssen.

Ihr habt natürlich auch die Freiheit anstatt der angegebenen Ausrüstungsgegenstände die Helden 3 Gegenstände wählen zu lassen.

Fühlt Euch einfach frei, den Schwierigkeitsgrad an Eure Spielstärke anzupassen. ;-)

Die Legende wurde im Spiel mit 4 Helden getestet. Es ist viel Laufarbeit zu erledigen und der Erfolg hängt weniger von guten Würfelergebnissen bei den Kämpfen als mehr von Eurem taktischen Geschick ab.

Viel Spaß beim Spielen wünscht Euch "Fantagiro".