

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

FAN-LEGENDEN WETTBEWERB 2014

DER SAGENUMWOBENE SCHATZ DER TROLLBRÜDER

Autor: Gronnar

DAS GEHEIMNIS DES VERLASSENEN TURMS

Hallo liebe Andori,
unter den Vorgaben für den Wettbewerb, den
„Verlassenen Turm auf Feld 73“ in die Legende
zu integrieren, ist diese Legende entstanden.
Gern gesehen waren auch Legenden mit
„einfachem“ Schwierigkeitsgrad. Nachdem ich die Idee
etwas ausgearbeitet habe, ist mir schnell klar geworden das diese Legende etwas umfangreicher wird.
Ich wollte sie einerseits etwas abwechslungsreicher gestalten und andererseits nicht zu langweilig
werden lassen, trotz des leichten Schwierigkeitsgrades. Und so ist eine Legende entstanden die sich
3x spielen lässt und jedes mal eine andere Haupthandlung hat mit einem gemeinsamen Ziel.
Außerdem gibt es in jedem der 3 Hauptstränge nochmals eine Aufspaltung, so dass die Legende 6x
gespielt werden kann ohne komplett identisch zu sein. Damit keine Langeweile durch den einfachen
Schwierigkeitsgrad auftritt habe ich die Legende so angelegt, dass sie bestimmt für den einen oder
anderen Schmunzler sorgt und nicht zu ernst genommen werden sollte.
Als ich damit soweit fertig war, dachte ich, warum soll sie immer einfach sein, auch dieses wird mit
der Zeit eintönig oder gar Langweilig. Somit sind dann nochmals 2 weitere Karten dazu gekommen
die sich problemlos einzeln oder gemeinsam in die Legende integrieren lassen und die Schwierigkeit
anheben.

Abschließend möchte ich deshalb sagen, lasst euch bitte nicht durch die fast
erdrückend wirkende Anzahl von Legendenkarten abschrecken, es werden bei einem
Durchgang jeweils ca. nur 1/3 gebraucht!

Viel Spaß beim erleben meiner Fan-Legende, für Anregungen und Kritik habe ich
immer ein offenes Ohr.

Andorische Grüße
Gronnar





Fan Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms

Der sagenumwobene Schatz der Trollbrüder

A1

Diese Legende besteht aus 33 Karten:
 A1, A2, B, B(schwer), D, E, G, N, Gildas Info 1&2,
 Die Bäuerin 1&2, Der geplagte Bauer 1&2, Der listige Händler 1&2, Der geheimnisvolle Turm 1&2, Ich verrate es euch ja 1&2, Die Nachricht vom Prinzen 1&2, Ikzano's Entscheidung, Erzwungene Hilfe 1&2, Die Zwergenaufgabe, Der Kartograph 1&2, Der Schatzjäger, Eine glänzende Spur, Die Sichtung, Der Funkeltroll, Eine große Sauerei

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

Ihr benötigt aus der Erweiterung „Die Ära des Sternenschildes“ den Kartographen Merrik. Solltet Ihr die Erweiterung nicht besitzen verwendet stattdessen eine andere Spielfigur (z.B. einen Helden)

Legt nun zusätzlich folgendes Material bereit:

- 5 Runensteine
- 3 Heilkräuter
- 4 Pergamente mit den Nummern 7/8/10/11
- 6 Edelsteine
- die Sterne
- den Wehrturm

Alte Geschichten ranken sich um einen schon fast vergessenen Schatz. Es gab mal einen reichen Fürsten der durch Andor reiste um den König seine Aufwartung zu machen und sich ein fruchtbares Stück Rietland zu kaufen. Auf seiner Reise über die Berge wurde er von zwei Trollbrüdern überfallen. Die Trolle liebten alles was glänzte und glitzerte und raubten ihm all seine Schätze. bettel arm kam der Fürst Wochen später in der Rietburg an und erzählte von den Trollbrüdern und seinen verlorenen Schätzen. Doch keiner glaubte diesem Fremden. Alle hielten ihn für einen Bettler der sich mit dieser Geschichte wichtig tun wollte. Und so geriet der Schatz in Vergessenheit.

Erst Jahre später begegneten Jäger zwei Trollbrüdern die sich begeistert an einem Bergfluss aufhielten und dem glitzernden Sonnenspiel auf dem rauschenden Wasser folgten und danach griffen. Die Sichtungen von den beiden Trollen mehrten sich und bald wurden sie die Funkeltrolle genannt. Da sie alles was funkelte faszinierte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡





Fan Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms

Der sagenumwobene Schatz der Trollbrüder

A2

Und auch die alte Geschichte des Bettlers wurde in den Tavernen wieder erzählt. Es machten sich viele auf um den Schatz zu finden, doch sie alle kehrten, wenn sie Glück hatten, noch am Leben aber mit leeren Händen zurück. Und so beschloss Prinz Thorald selber auf die Suche nach dem Schatz zu gehen. Er zog los die Trollbrüder zu suchen und ihnen zu ihrem Versteck zu folgen. Als jedoch nach Tagen nichts von ihm gehört wurde bat König Brandur die Helden zu sich, um seinen Sohn den Prinzen zu finden.

Legt Sterne auf die Buchstaben B, E, G und N. Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen wollt nehmt noch D dazu. Soll es noch schwerer werden tauscht B gegen B (schwere Variante) aus.

Legendenziel

Prinz Thorald muss gefunden und zur Burg gebracht werden bevor der Erzähler das N Feld erreicht.

Jeder Held startet auf der Burg (Feld 0)

Die Helden starten mit 4 **Stärkepunkten**, die Gruppe kann unter sich 4 weitere **Stärkepunkte**, 6 **Gold** sowie 3 **Gegenstände** von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe) aufteilen. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt

In der Taverne zum Trunkenen Troll erhoffen sich die Helden erste Anhaltspunkte über den Verbleib des Prinzen. Er hatte sich dort Informationen geholt bevor er aufbrach. Begebt euch zur Taverne auf Feld 72.

Lest beim betreten des Feldes „Gildas Information 1“ vor.





Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (1er) und einem Kreaturenwürfel (10er) die Position von 5/6 Runensteinen.

In ganz Andor trieben die Funkeltrolle ihr Unwesen. Oft erbeuteten sie mehr als die Brüder tragen konnten und so konnte jeder beim aufmerksamen Reisen durch Andor kleine Schätze finden.

Erwürfelt 3 mal die Position von 2 Gold auf die gleiche Weise wie ihr die Runensteine verteilt habt.

Es war sehr friedlich geworden, abgesehen von den Trollbrüdern waren in letzter Zeit wenig Kreaturen gesehen worden. Vereinzelt streiften Skrale durch das Land.

Stellt einen Skral auf Feld 58



Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (1er) und einem Kreaturenwürfel (10er) die Position von 5/6 Runensteinen.

In ganz Andor trieben die Funkeltrolle ihr Unwesen. Oft erbeuteten sie mehr als die Brüder tragen konnten und so konnte jeder beim aufmerksamen Reisen durch Andor kleine Schätze finden.

Erwürfelt 3 mal die Position von 2 Gold auf die gleiche Weise wie ihr die Runensteine verteilt habt.

Die friedlichen Zeiten in Andor sind nie von langer Dauer und die Kreaturen nehmen keine Rücksicht auf die Helden. Ob auf Schatzsuche oder Rettungsmission, die Kreaturen kümmern sich nicht darum und stiften im ganzen Land Unruhe.

Stellt einen Skral auf Feld 58
Stellt Gors auf die Felder 13/30/32/49







Fan Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms

Der sagenumwobene Schatz
der Trollbrüder

D

Eine Gruppe Gors wurde im Rietland gesichtet.
Zielstrebig nährten sie sich der Rietburg und ihren Bewohnern.

Stellt Gors auf die Felder 23/25/34





Fan Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms

Der sagenumwobene Schatz
der Trollbrüder

E

schwere Variante

Weitere kleine Schätze von den Trollbrüdern wurden gesichtet.

Verteilt 6x 1 Gold in Andor.
Würfelt dafür die Position des Goldes mit einem
Heldenwürfel (1er) und einem Kreaturenwürfel (10er) aus.

Ein weiterer vereinzelter Skral wurde gesichtet.
Er treibt sich nahe des Flusses im Süden umher.

Stellt einen Skral auf Feld 30 (sollte kein Skral mehr da sein
nimmt einen Gor)





Heilkräuter sprießen aus dem Boden.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position von 3 Heilkräutern. Addiert zu dem Ergebnis je einmal 40, 50 und 60 dazu.

Spuren von einem Skral wurden in der Nähe der Mine entdeckt.

Stellt einen Skral auf Feld 43



Natürlich wusste Gilda Bescheid, wer außer ihr bekam sonst noch all die fantastischen Geschichten und Legenden mit, die man sich in Andor erzählte. Ihre Taverne war Mittelpunkt der reisenden Händler und ansässigen Bauern und Fischer. Außerdem kamen die auf Patrouille befindlichen Wachen auch jedes mal hier vorbei um sich einen stärkenden Met abzuholen.



Lest jetzt weiter auf „Gildas Information 2“







Fan Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms

Der sagemumwobene Schatz der Trollbrüder



„Gildas Information 2“

Gilda schnalzte mit der Zunge und fing auf die Frage nach Prinz Thorald auch sogleich an zu reden. Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend Gildas Antwort vor.



Ich hörte von einem Bauern der die Trollbrüder gesichtet hatte. Das war nur einen Tag bevor der Prinz bei mir erschien. Ich schickte ihn zu dem Bauern. Er bestellt seine Felder nahe des Flusses auf Feld 41. Sprecht mit ihm. Lest dann die Karte „Der geplagte Bauer“ vor.



Ein Händler war bei mir eingekehrt, seine Handelsroute führt ihn durchs Gebirge und er berichtete mir von zwei Trollbrüdern denen er nur durch eine List entkommen konnte. Ich habe den Prinzen zu diesem Händler geschickt. Damals war er auf dem benachbarten Markt, doch inzwischen befindet er sich glaube ich am Baum der Lieder Feld 57 um dort Handel zu treiben. Er weiß bestimmt mehr. Redet mit ihm. Lest dann die Karte „Der listige Händler“ vor.



Ein Wanderer hatte hier geprahlt das er es ganz alleine mit zwei dummen Trollen aufgenommen hat. Jedoch hielt seine Geschichte bei genauerem Nachfragen nicht stand. Aber was stimmte war, dass er den Trollbrüdern begegnet war. Die Zwerge aus der Mine hatten ihn jedoch retten müssen. Sie sollen die Trollbrüder verjagt haben. Vielleicht wissen sie wohin sich die beiden gewandt hatten. Der Prinz wollte die Zwerge in der Mine auf Feld 71 aufsuchen. Geht dort hin und fragt nach ihm. Lest dann die Karte „Die Zwergenaufgabe“ vor.

Gilda gab den Helden 2 Trinkschläuche mit, welche die Helden beliebig unter sich aufteilen können.





Fan Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms

Der sagemumwobene Schatz der Trollbrüder



„Der geplagte Bauer 1“

Die Helden erreichten den Bauern und sahen schon von weitem den gebückten Körper und den schleppenden Gang. Auf die Frage nach den Trollbrüdern und Prinz Thorald sackte der Bauer noch einmal in sich zusammen. Bitte bevor ich euch helfe, könnt ihr mir noch helfen und mich von dem Skral befreien der hier sein Unwesen treibt und meine Hühner jagt? Ich gebe euch auch dieses Pergament welches ich beim Bestellen meines Feldes in der Erde fand.

Die Helden erhalten durch die alten Inschriften auf dem Pergament 1 Stärkepункт sowie 3 Willenspunkte welche auf die Heldengruppe aufgeteilt werden können.

Stellt einen Skral auf Feld 40, er muss besiegt werden damit der Bauer mit euch spricht. Legt einen Stern zu dem Skral, dieser bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Lest erst dann weiter.



Lest jetzt weiter auf „Der geplagte Bauer 2“

