



ANDOR

Fan-Legende

Das Große Gemetzel

A1

Es gab einmal einen Hofnarren in der Rietburg, doch der ist vor langer Zeit ins Gebirge geflohen und hat sich dort im alten Turm verschanzt, um sich für all die Schikanen zu rächen, die er erdulden musste. Die Helden hatten von seinen Plänen nichts mitbekommen und so überraschte der Hofnarr eines Tages das Land mit seiner Armee aus Kreaturen...

Stellt den Turm auf das Feld 83 und stellt den Krieger oder die Kriegerin (je nachdem welche Figur nicht im Spiel ist) auf den Turm.

Entfernt alle Nebelplättchen, stellt Trolle auf die Felder 33 und 81, führt die Anweisungen aller Kreaturenplättchen aus. Jede Plättchen, die die Bewegung von Kreaturen vorschreiben, werden als letztes ausgeführt. Stellt einen Skral auf Feld 82. Stellt Gors auf die Felder 56-63.

Stellt Trolle auf die Felder 64 und 65; diese bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Lest jetzt weiter auf der Karte A2.



ANDOR

Fan-Legende

Das Große Gemetzel

A2

Legt das N-Plättchen bei 4 Spielern auf N, bei drei Spielern auf M und bei 2 Spielern auf L.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen, bis der Erzähler das N-Feld erreicht. Lest dann Karte N1 vor.

Besonderheit: Wird ein Gor getötet, bekommen die Helden zwar die Belohnung, der Erzähler geht jedoch nicht ein Feld weiter.

Würfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel die Position von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern aus. Zeigt der rote Würfel eine 4, 5 oder 6, würfelt diesen noch einmal.

Stellt alle Helden auf die Burg. Jeder Held startet mit 2 Stärke. Die Gruppe erhält vier beliebige Gegenstände von der Ausrüstungstafel (mit Ausnahme des Trankes der Hexe) und 8 Gold.

Der Spieler mit dem zweitniedrigsten Rang beginnt.



Das große Gemetzel war vorüber die Kreaturen flohen in Angst zurück ins Gebirge, doch der Hofnarr stärkte sich an den fliehenden Massen.

Nehmt alle Kreaturen bis auf die Trolle auf den Feldern 64 und 65 vom Spielplan. Addiert die Stärkepunkte aller vom Spielplan genommenen Kreaturen, dies sind die Stärkepunkte des Hofnarrs. Zusätzlich hat er bei 4 Spielern 12, bei 3 Spielern 9 und bei 2 Spielern 6 Willenspunkte und kämpft mit einem bzw. zwei schwarzen Würfeln. Er kann nur mit Bögen von den Feldern 64 und 65 angegriffen werden.

Legt das N-Plättchen bei 4 Spielern auf F, bei drei Spielern auf G und bei 2 Spielern auf H und stellt der Erzähler auf Feld A.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Hofnarren besiegt haben, bevor der Erzähler N erreicht. Lest dann die Karte N2 vor.

Die Trollgarde war des Prinzen habhaft geworden.

Stellt den Prinzen auf Feld 83. Er zählt im Kampf 4 Stärkepunkte, sobald die Trollgarde besiegt wurde.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn:
Die Burg erfolgreich verteidigt...
und der Hofnarr besiegt wurde.

Die Helden hatten es wieder einmal geschafft, die Bedrohung war abgewehrt und das Königtum erfolgreich verteidigt worden. Von nun an würde man besser darauf achten, wer für den König Späße treiben darf.

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn:
Die Kreaturen die Burg überrannt haben oder...
der Hofnarr bis N nicht besiegt wurde.
Die Helden hatten versagt. Sie waren vom alten Hofnarren besiegt worden. Ihnen war nun gar nicht mehr zum Lachen...