



Fanlegende
von
ANDOR
„Der Nachwuchs“
von
Andor
Geträumt und erstellt
von
Michael Beltran (Moorgeist)

A1

Diese Fanlegende besteht aus den Karten A1, A2, A3, B1, B2, C, G1, G2, N, „Hexenkarte“, „Die Geburt“. Zusätzlich werden die 5 Karten „Drachenkampf“ aus Legende 5 des Grundspiels benötigt.

Prinz Thorald und seine Helden hatten Zuflucht in der Taverne gefunden. Der letzte Sieg gab Grund ausgiebig zu feiern. Für wenige Stunden konnten alle die Sorgen der letzten Zeit vergessen. Die männlichen Helden hatten beim Glücksspiel je 6 Goldstücke gewonnen. Die Heldinnen konnten die Nacht ebenfalls sehr genießen.

Stellt Prinz Thorald und die Helden/Heldinnen auf Feld 72. Es ist wichtig, dass mindestens eine Heldin gespielt wird. Die männlichen Helden bekommen je 6 Goldstücke. Alle starten mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten.

Die Sonne ging über dem schönen Land Andor auf. Nun begann für die Helden wieder der bittere Alltag. Eine dunkle Kreatur war über den Fluss gekommen und streunte vor der Taverne herum. Sie hatte die Spur der Helden die ganze Nacht bis hierher verfolgt.

Bei 2 Spielern wird **1 Skral**,
ab 3 Spielern wird **1 Wardrak**,
ab 5 Spielern wird **1 Troll**
auf **Feld 18** gestellt.

Legt Sternchen auf die Buchstaben B, C, G, N und die „Hexenkarte“ sowie die Karte „Die Geburt“ neben dem Spielplan bereit.

Weiter mit A2 →



Fanlegende
von
ANDOR
„Der Nachwuchs“
von
Andor

A2

Die Kreatur blockierte den Weg zum Händler. Die Helden konnten ihr erspieltes Gold solange nicht ausgeben, bis sie besiegt war.

Hinweis: Feld 72 darf nur über Feld 18 verlassen werden. Erst wenn dort die Kreatur besiegt ist, kann auch Feld 18 verlassen oder beim Händler eingekauft werden. Die Kreatur bewegt sich bei Tagesanbruch nicht. Die Belohnung entspricht der Kreaturen-Leiste.

Auch Prinz Thorald darf Feld 18 ebenfalls erst verlassen, wenn die Kreatur besiegt ist. Im Übrigen gelten für ihn die Zugregeln der Karte C2, der Legende 2 des Grundspiels.

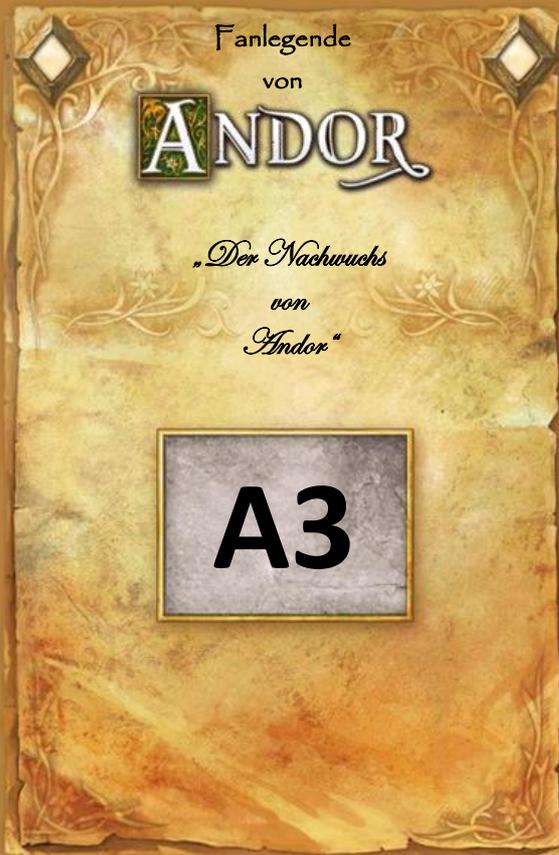
Auch aus dem Osten des Landes kamen Botschaften, die nichts Gutes verhiessen. Skrale rotteten sich zusammen und wollten die Brücken über den Fluss zum Wachsamem Wald zerstören.

Stellt **Skrale** auf die Felder **60, 61, 62, und 64**.

Ein Felssturz hatte den Durchgang an der Quelle der Narne versperrt.

Legt **je ein Kreuz** auf die Felder **61 und 63**. Beide Felder können nur von Kreaturen passiert werden.

Weiter mit A3 →



Aufgaben:

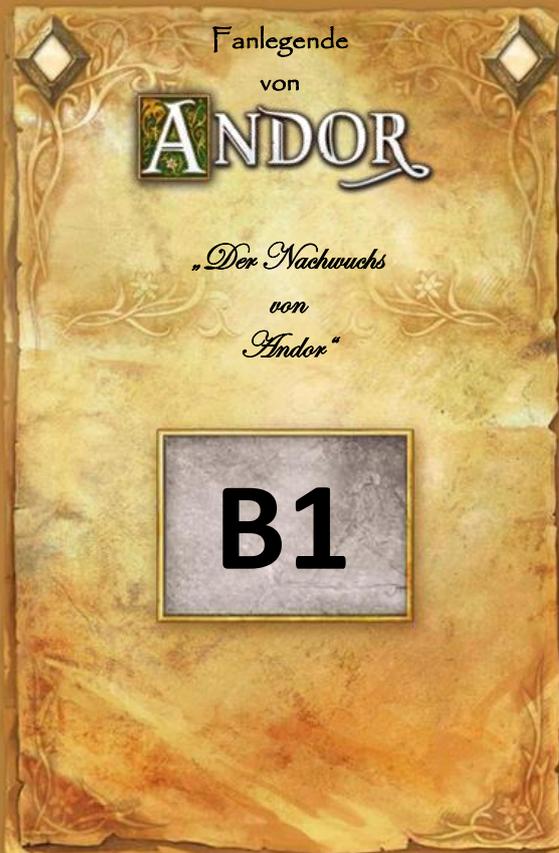
- Besiegt die Kreatur auf Feld 18 um beim Händler einkaufen zu können.
- Verhindert, dass die Skrale über beide Brücken aus dem Wachsamem Wald gelangen.

Sollte ein Skral eine Brücke passieren, wird diese dadurch zerstört und mit einem roten X markiert. Zerstörte Brücken können weder von Helden, noch von Kreaturen passiert werden.

Die Legende ist verloren, wenn beide Brücken zum Wachsamem Wald zerstört sind. Der Erzähler wird dann sofort auf „N“ gestellt.

Die Marktbrücke kann nicht zerstört werden.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Dank der Hilfe Prinz Thorald's konnte die Kreatur besiegt werden. Die Helden konnten ihr Gold nun beim Händler in Waren umtauschen. Der Prinz verabschiedete sich von den Helden und zog sich in die Burg zurück.

Prinz Thorald kommt nun auf die Rietburg. Er kann weiterhin eingesetzt werden.

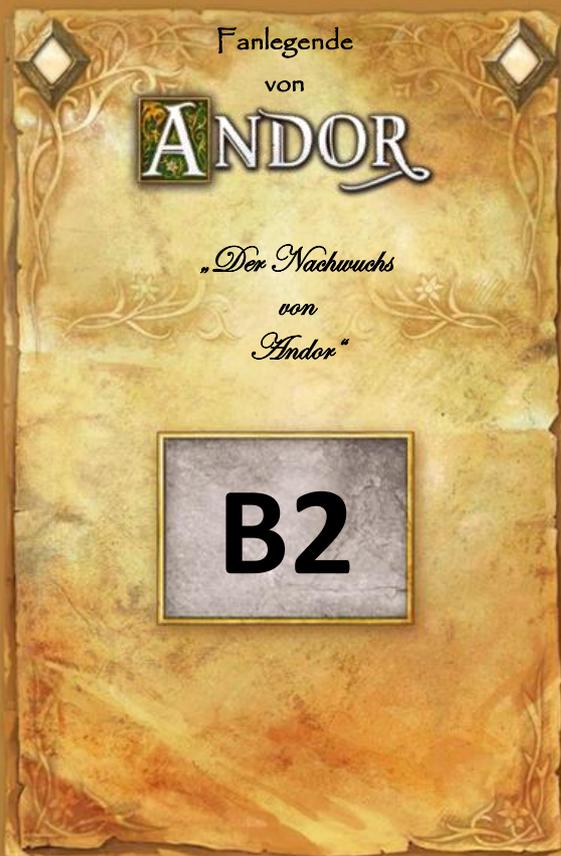
Doch irgendetwas stimmte nicht. Die Heldinnen fühlten sich eigenartig und schwach. War ihnen der Wein des Vorabends zu Kopf gestiegen?

Alle Heldinnen verlieren jetzt 1 Willenspunkt. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, verlieren die Heldinnen ebenfalls 1 Willenspunkt.

So jedenfalls konnten sie nicht weiterkämpfen. Nun war guter Rat teuer. Die Heldinnen hatten gehört, dass sich Reka, die Hexe in der Nähe befand und dringend Heilkräuter benötigte. Sie eilten sofort zu ihr um ihren Rat einzuholen, doch der Nebel erschwerte es ihnen den genauen Standort Reka's zu bestimmen.

Würfelt nun mit einem Heldenwürfel **3 Heilkräuter** ein und zählt zu den Würfeln 20, 30 und 40 hinzu. Legt je ein Heilkraut auf dieses Ergebnis. Der Wert spielt keine Rolle.

Weiter mir B2 →



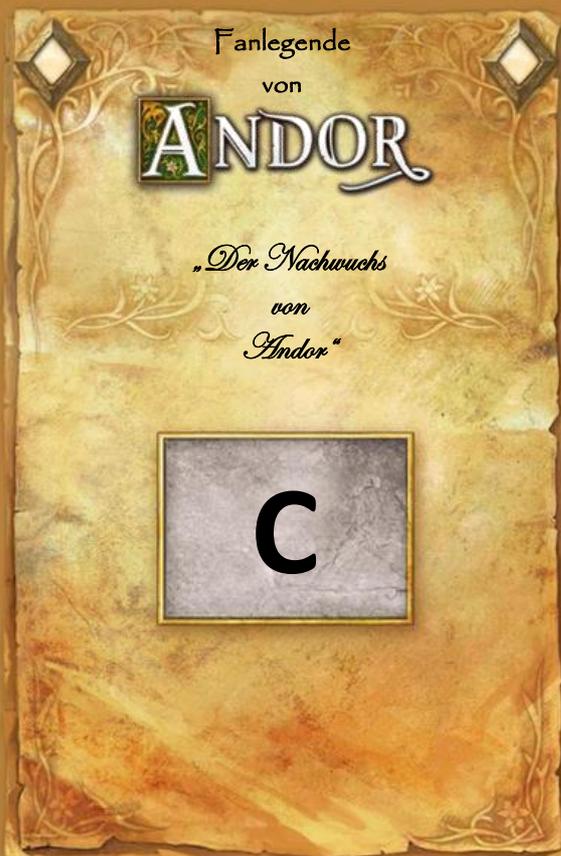
Aufgabe:

- Findet die Hexe Reka im Nebel und
- bringt eines der Heilkräuter zu Reka.
- Alle Heldinnen müssen zu Reka und sich dort Rat holen.

Markiert diejenigen Heldinnen, die bereits bei Reka waren, mit einem Sternchen (bei 5 und 6 Spielern mit den übrigen Farbsteinen der Helden), um den Überblick zu bewahren, wer bereits dort war. Heldinnen müssen bei Reka ihren Zug beenden, dürfen aber beim nächsten Zug weiterfahren, auch wenn noch nicht alle Heldinnen bei Reka waren.

Wenn alle Heldinnen bei Reka waren und sich das Heilkraut ebenfalls dort befindet, wird die Hexenkarte vorgelesen. Markiert den Standort der Hexe zusätzlich mit einem Sternchen um das Vorlesen der Hexenkarte nicht zu vergessen.

Die Heldin, die das Heilkraut zur Hexe gebracht hat, bekommt einen Trank der Hexe von ihr Geschenk. Dieses Heilkraut kommt aus dem Spiel.



Gors und Skrale streiften gemeinsam durch den Wachsam Wald. Sie hatten erfahren, dass die Heldinnen geschwächt waren. Diesen Umstand wollten sie nutzen, um in die Rietburg zu gelangen.

Stellt **Gors** auf die **Felder 47, 51, 52, 53, 54 und 56** und einen **Skral** auf **Feld 55**.

Die Gors und der Skral versperrten den Weg zum Baum der Lieder. Die Heldinnen mussten sich den Weg erst freikämpfen.

Aufgabe:

Der Weg zum Baum der Lieder muss freigekämpft werden.

Hinweis: Helden/innen können nicht durch ein von einer Kreatur besetztes Feld hindurchziehen. Sie müssen ihre Bewegung auf einem solchen Feld beenden. Sie können sich erst weiterbewegen, wenn sich dort keine Kreatur mehr befindet. Helden/innen blockieren die Bewegung der Kreaturen jedoch nicht.

Hinweis: Denkt daran, dass Heldinnen jedes Mal einen Willenspunkt verlieren, wenn sich der Erzähler bewegt.

Hinweis: Die Brücken werden nur durch Skrale zerstört. Gors können die Brücken passieren, solange sie intakt sind.



Fanlegende
von
ANDOR

*„Der Nachwuchs
von
Andor“*

G1

Ein lautes Grollen hallte aus dem Süden des Landes in die Ohren der Helden. Tarok, der Drache war in die Luft gestiegen und hatte bereits die Name überquert. Die Rietburg war in Gefahr.

Stellt den **Drachen auf das Feld 33**.
Markiert die **Stärkepunkte des Drachen**,
bei **2 Spielern, 20 Stärkepunkte**,
bei **3 und 4 Spielern, 30 Stärkepunkte**,
bei **5 Spielern 40 Stärkepunkte** und
bei **6 Spielern 58 Stärkepunkte**.

Die Helden konnten den Drachen direkt in der Luft bekämpfen, in dem sie auf seinen Rücken sprangen.

Hinweis: Nach jeder Kampfrunde ziehen Drachen und Kämpfer entlang der Pfeile Richtung Rietburg. Das Ziehen während des Kampfes kostet den Kämpfern keine Stunden auf der Zeitleiste. Helden mit Bogen können auch aus der Distanz kämpfen. Sie springen auf Tarok's Rücken, sobald er ihr Feld erreicht. Ab dann ziehen sie ebenfalls nach jeder Kampfrunde automatisch mit. Tarok zieht nicht bei Tagesanbruch weiter.

Weiter mit G2 →



Fanlegende
von
ANDOR

*„Der Nachwuchs
von
Andor“*

G2

Doch es gab auch gute Neuigkeiten. Prinz Thorald hatte den Drachenschrei ebenfalls gehört. Er machte sich auf, den Helden im Kampf zur Seite zu stehen.

Prinz Thorald kann den Helden im Drachenkampf zur Seite stehen.

Wenn der Drache die Rietburg erreicht, wird der Erzähler sofort auf „N“ gesetzt und die Legende ist verloren.

Legendenaufgaben:

- Mindestens eine Brücke über den Fluss zum Wachsamem Wald muss intakt bleiben.
- Das Heilkraut muss zur Hexe Reka gebracht werden. Alle Heldinnen müssen zuerst zur Hexe und dann zum Baum der Lieder.
- Der Drache muss besiegt werden.
- Die Rietburg muss verteidigt werden.



Fanlegende
von
ANDOR

*„Der Nachwuchs
von
Andor“*

N

Die Legende nahm ein gutes Ende wenn

- a) mindestens eine Brücke zum Wachsamem Wald intakt ist und
- b) alle Heldinnen ihre Kinder am Baum der Lieder geboren haben und
- c) die Rietburg gerettet ist.

Es war geschafft. Tarok konnte wieder einmal zurückgedrängt werden. Die Rietburg war gerettet und der Nachwuchs fühlte sich bei den Bewahrern, am Baum der Lieder sehr wohl. Beruhigt konnten sich die Helden in die nächsten Abenteuer begeben.

Die Legende nahm ein böses Ende wenn
 a) beide Brücken zum Wachsamem Wald zerstört wurden,
 b) eine Heldin nicht zum Baum der Lieder gelangte um dort zu
 gebären,
 c) Tarok nicht besiegt wurde,
 d) die Rietburg nicht gerettet wurde.
 Es war den Helden nicht gelungen alle ihnen gestellten
 Aufgaben zu erfüllen. Aber sie gaben nicht auf und
 versuchten es sofort wieder.
 Denn Andor kann nur leben, wenn es beschützt wird.



Fanlegende
von
ANDOR

*„Der Nachwuchs
von
Andor“*

Hexen karte

Diese Karte
wird
vorgelesen,
wenn alle
Heldinnen
bei der
Hexe Reka
waren

und das
Heilkraut
bei der
Hexe ist.

Die Hexe Reka war über die Heilkräuter sehr erfreut. Sofort begann sie die Ursache für das Unbehagen der Heldinnen zu suchen.

„Meine Damen. Euch ist nicht der Wein zu Kopf gestiegen. Ihr erwartet Nachwuchs. Freut Euch, das ist eine frohe Kunde in diesen Zeiten. Geht zum Baum der Lieder. Dort könnt ihr mit Hilfe der Bewahrer eure Kinder sicher und gesund zur Welt bringen.“

Die Heldin, die das Heilkraut zur Hexe gebracht hat, bekommt nun einen Trank der Hexe geschenkt.

Aufgabe:

Alle Heldinnen müssen zum Baum der Lieder, nachdem sie bei der Hexe waren.

Wenn alle Heldinnen beim Baum der Lieder waren wird die Karte „Die Geburt“ vorgelesen. Legt nun das Sternchen von der Hexe zum Baum der Lieder damit ihr dies nicht vergesst.



Fanlegende
von
ANDOR

*„Der Nachwuchs
von
Andor“*

Die Geburt

Diese Karte wird vorgelesen, wenn alle Heldinnen den Baum der Lieder erreicht haben



und eine eventuell dort stehende Kreatur besiegt ist.

Die Heldinnen hatten es geschafft. Sie konnten den Baum der Lieder, trotz schwindender Kräfte wohlbehalten erreichen. Dort gebären sie ihre Kinder mit Hilfe der Bewahrer. Es waren prächtige und gesunde Kinder, die die Heldinnen in die Obhut der Bewahrer gaben, um den Helden uneingeschränkt im Kampf zur Seite stehen zu können. Gemeinsam mit Thorald müssten die weiteren Herausforderungen doch zu schaffen sein.

Doch vor die Helden den Baum der Lieder verließen, gaben ihnen die Bewahrer noch 3 unterschiedliche Runen mit, die ihnen im Kampf helfen sollten.

Alle Heldinnen bekommen nun wieder 7 Willenspunkte. Sie verlieren ihre Willenspunkt nur noch bei verlorenen Kämpfen. Ab jetzt können Felder, auf denen eine Kreatur steht, wieder von allen passiert werden.

Einer der Helden/innen auf Feld 57 darf sich nun die Runen auf seine Ablage legen. Der Besitzer darf, solange er die Runen nicht abgelegt oder weitergegeben hat, mit einem schwarzen Würfel würfeln.



Fanlegende
von
ANDOR

*„Der Nachwuchs
von
Andor“*

Danke

Diese Karte wird nicht für die Fanlegende „Der Nachwuchs von Andor“ benötigt. Sie war übrig und deshalb möchte ich sie nutzen um mich bei allen zu bedanken, die mir geholfen haben, diese Fanlegende spielbar zu machen.

Danke an:

Meine Frau Verena, die ganz besonders unter meiner neuen Andor-Sucht zu leiden hat.

Basti, der sich bei mir mit Andor angesteckt hat.

Peter Gustav und Billi, die mich damit infiziert haben (meine Frau ist mehr immun als ich...), die die Geduld aufbrachten meine erste Version, die alles andere als durchdacht war, zu testen und die mir mit ihrer großen Erfahrung viele sehr gute Tipps gegeben, aber mich nie zu einer Änderung gezwungen haben.

Elke und Stefan, die das letzte Testspiel zu sechst durch ihre Anwesenheit ermöglicht haben.

Und natürlich auch an alle in der Taverne, die mir viele konstruktive Tipps gegeben haben.

Ein Andori ist nie alleine!!!