

Diese Legende spielt auf dem Wüstenspielplan.

- Jeder Spieler wählt eine der vier Heldentafeln (Thorn, Kram, Tugor, Tugira) mit der Heldenfigur, beide Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgangsfeld.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte:
Der Holzstein kommt auf 2 Stärkepunkte, die zweite Holzscheibe auf 7 Willenspunkte.
- Stellt die Figuren „Räuber“ und „Kamel“ bereit.
- Legt die Kreaturen sowie die roten Würfel, Holzstein und Holzscheibe für die Kreaturenanzeige bereit. Die Bewegungsregeln des Grundspieles gelten auch hier.
- Mischt die sandfarbenen Ereigniskarten und legt sie neben dem Sonnenaufgangsfeld bereit.
- Legt das Gold und die Sternchen bereit.
- Mischt die Sandplättchen und verteilt sie verdeckt auf den markierten Feldern (Vierecke), bis alle belegt sind; die Übrigen zurück in den Karton. Endet ein Zug auf so einem Feld muß es aktiviert werden.
- Legt die Brunnenplättchen mit der farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder. (Sechsecke)
- Verteilt die Gegenstände auf den Ausrüstungstafeln.
- Stellt den Erzähler auf das Feld A der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten nach dem Alphabet, so daß „A1“ oben liegt und „N“ unten. Die Legendenkarte Räuber, legt ihr neben den Spielplan.



Stellt die vier Heldenfiguren auf das Minenfeld (90)

Stellt jeweils einen Skofu auf die Felder 55, 65, 43

Auf die Felder 51 und 76 je eine Fleisch.

Einen Sandwaran auf das Feld 75

Legendenziel:
Die Helden müssen die Wüstenstadt Braga vor den Kreaturen beschützen.
Es dürfen je nach Heldenanzahl nur entsprechen viele Kreaturen in die Stadt, wie Platz auf der Tafel mit den goldenen Schilden ist.
In dieser Legende also eine Kreatur.

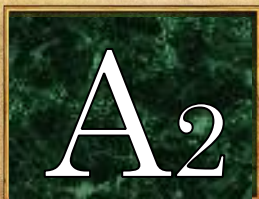
Legt Sternchen auf die Buchstaben D, G, J, N der Legendenleiste

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Der Merasteintransport



Marek möchte die imposanten Gebäude von Tulgor anschauen. Tulgor hatte ihn aber enttäuschen müssen. Die Wüste habe einen großen Teil Tulgors bedeckt. Man sagt, eine Macht will Tulgor damit auslöschen. Aber es stehen noch einige Gebäude als verlassene Ruinen in der Wüste. Sie sind leicht zu finden, da sie meist hoch aus dem Sand ragen.

Stellt die Figur Marek ebenfalls auf das Minenfeld. Jeder der Helden darf Marek mit seiner Figur mitbewegen (geht im Vorbeigehen). Dabei kann Marek auch ohne Begleiter zurückgelassen werden. Er darf allerdings nie ein Kreaturenfeld passieren, oder darauf stehen. Sonst ist nicht nur Marek, sondern auch die Legende sofort verloren.

Zum Auslegen der vier Gebäudeplättchen, würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert jeweils 30, 40, 50, 60 dazu, um die entsprechenden Feldzahlen zu ermitteln.

Aufgabe:

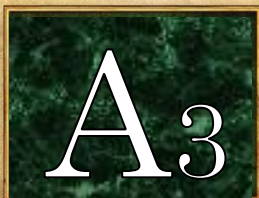
Marek muß drei der vier Gebäudeplättchen aufdecken. Das geht nicht im Vorbeigehen. Die Rückseite wird sofort vorgelesen und ausgeführt. Nach dem dritten Plättchen und bevor der Erzähler „J“ erreicht, muß Marek nach Braga (0) in Sicherheit gebracht werden, sonst ist die Legende verloren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Der Merasteintransport



Stellt die Figur Karawane auf das Oasenfeld (20)

Bei jedem Sonnenaufgang bewegt sie sich nach dem Erzähler um drei Felder auf der Karawanenstraße (unterstrichene Feldzahlen) in Richtung Meramine. Legt zur Erinnerung das Karawanenplättchen nach dem Erzählersymbol neben das Sonnenaufgangsfeld. Legt den roten Merastein auf das Minenfeld (90)

Die Karawane transportiert nicht nur Merasteine, sondern fungiert auch als fahrende Händler. Die mitgeführten Dinge liegen auf der Ausrüstungstafel. Steht ein Held auf demselben Feld, kann eingekauft werden

Aufgabe:

Die Karawane muß auf dem Minenfeld stehen, dann wird der rote Merastein auf die Transportfläche der Ausrüstungstafel gelegt. Die Karawane muß mit dem Merastein nach Braga bevor der Erzähler „N“ erreicht. Sie wird in bekannter Weise bewegt und muß auf ihrem Weg geschützt werden.



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fanlegende

Der Merasteintransport



Die Karawane kann Kreaturenfelder passieren, darf aber nie auf demselben Feld stehen. Sonst ist die Karawane und die Legende verloren.

Trifft die Karawane auf die Räuber, kommt es zum Überfall, der rote Merastein ist geraubt und die Legende sofort verloren. Doch dazu später mehr.

Die Karawane geht nie an den Räubern vorbei. Sie geht nur auf deren Feld, die restlichen Schritte verfallen. Auch am Minenfeld (90) und Braga (0) verfallen übrige Schritte der Karawane.

Die Karawanen-Sandplättchen können jederzeit eingesetzt werden. Für ein solches Plättchen kann die Karawane bis zu 2 Feldern weiterbewegt werden. Dazu muß kein Held mit ihr auf einem Feld stehen. Dies ist eine Nebenhandlung, und kann jederzeit durchgeführt werden. Die Karawanen-Sandplättchen sind keine kleinen Gegenstände, und kommen auf die Ablage für Gold und Edelsteine der Heldentafeln.

Zusätzlich kann auch im Basar von Braga (0) oder Oase (20) eingekauft werden. (Händlersymbol)

In der Mine (hier 90, nicht 71) gilt die Sonderfähigkeit des Zwerges. 1 Stärkepunkt für 1 Gold.

Thorn erhält auch 5 Willenspunkte an jedem Brunnen.

Einer der Wüstenkrieger beginnt.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fanlegende

Der Merasteintransport



Die Räuber kommen !

Würfelt mit einem Heldenwürfel und führt die entsprechende Anweisung aus.



Stellt die Figur Räuber auf das Feld 7



Stellt die Figur Räuber auf das Feld 4

Die Räuber bewegen sich auf direktem Weg auf die Karawanenstraße zu. Dort immer in Richtung des roten Merasteines.

Die Figur wird immer sofort mit dem Erzähler bewegt, jedes Mal um 1 Feld. Egal wo sich der rote Merastein befindet, in der Mine oder schon bei der Karawane.

Sie können aber bekämpft werden. Lest jetzt die Legendenkarte *Räuber*.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Der Merasteintransport



Räuber

Sobald die Räuber auf dem Feld mit dem roten Merastein stehen, ist dieser erbeutet und die Legende verloren. Lest dann sofort die Legendenkarte „N“ vor.

Die Räuber können bekämpft werden. Der Kampf verläuft so, wie gegen Kreaturen.

Ihre Kampfwerte:

12 Stärkepunkte und 15 Willenspunkte
Sie würfeln immer mit drei roten Würfeln (gleiche Werte werden addiert).

Sobald die Räuber auf 0 Willenspunkte gebracht wurden, kommen sie auf Feld 100 und der Erzähler wird bewegt.

Als Belohnung für die Überwindung der Räuber bekommt Tugor ein Kamel (Figur). Wenn er denn mitgekämpft hat. Er ist der Einzige aus der Gruppe, der fremde Kamele reiten kann. Wenn Tugor nicht beteiligt war, fällt keine Belohnung ab.

Nehmt Tugors Figur aus dem Standfuß und steckt ihn auf die Kamelfigur.

Tugor bewegt sich bis zum Ende dieses Tages und den kompletten nächsten Tag 2 Felder für 1 Stunde auf seiner Tagesleiste und besitzt in dieser Zeit auch +1 Stärkepunkt.

Dann gibt er das Kamel ab, und es kommt aus dem Spiel.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Der Merasteintransport



Weitere Kreaturen tauchen auf.

Stellt einen Skofu auf das Feld 70.

Auf Feld 7 eine Flesch

Auf das Feld 65 einen Sandwaran.

Und auf die Felder 40 und 6 je einen Wüstentroll.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Der Merasteintransport



Jetzt sollte Marek in Sicherheit sein. Steht er nicht in Braga (0) ist die Legende jetzt verloren. Lest dann sofort die Legendenkarte „N“ vor.

❖

Habt ihr Marek sicher nach Braga gebracht, dann ist das gut so, denn es tauchen erneut Kreaturen auf.

Stellt jeweils

auf das Feld 53 eine Flesch,

auf das Feld 91 einen Sandwaran,

und auf das Feld 65 einen Wüstentroll.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Der Merasteintransport



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
Der rote Merastein in Braga angekommen ist. Marek 3 Gebäude besuchen konnte und in Sicherheit ist. Die Wüstenstadt Braga vor den Kreaturen der Wüste geschützt wurde.

So feierten unsere Helden und ihr junger Freund Marek mit den neuen Freunden aus der Wüste. Sie lernten neue Speisen und Getränke kennen und erzählten sich gegenseitig Geschichten bis in die Nacht.
Jedoch legten sie sich nicht ohne sorgenvolle Gedanken an Eara und Chada auf ihr Nachtlager.

Autor: Falkenstadt

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...

Der rote Merastein geraubt wurde. Marek seine 3 Gebäude nicht besuchen konnte, oder gar einer Wüstenkreatur zum Opfer gefallen war. Die Wüstenstadt Braga von Kreaturen eingenommen wurde.

Dann solltet ihr ohne zu Zagen einen erneuten Versuch wagen, diese Legende für Euch zu entscheiden.

