

ANDOR 2014

Fanlegenden-Wettbewerb
"Der Verlassene Turm"

Die Suche nach dem
Zwergenschatz

A 1

Diese Legende umfasst folgende Karten:
A1, A2, A3, N, Prinz Thorald, Ein Skral als
Helfer???, Der Trunkene Troll, Der
Zwergenschatz, An der Zwergenmine

Drei der Helden saßen eines Tages in der Taverne, als plötzlich ein Bauer eintrat. Dieser hatte von Kram, der sich aktuell bei den Zwergen in der Mine befand, erfahren, dass der Trunkene Troll aufgetaucht sei, Gold und Edelsteine von den Zwergen gestohlen und sich mit den Schätzen wieder davongemacht habe. Die Zwerge seien darüber sehr wütend und Kram bitte seine Freunde deshalb, den Troll aufzuspüren und den Zwergenschatz zurückzubringen.

Der Bauer erzählte außerdem, dass er im Wachsam Wald Prinz Thorald gesehen hat. Die 3 Helden beschlossen, den Prinzen zu suchen und mit dessen Unterstützung Krams Bitte nachzukommen.

Führt zunächst die Anweisungen der Checkliste aus. Beachtet, dass in dieser Legende der Zwerg **nicht** mitspielt!

Legt folgendes Material bereit: 3 Heilkrautplättchen, 6 Runensteine, 8 Geröllplättchen, 1 roten Edelstein, 5 blaue Edelsteine, die Hexe, Prinz Thorald, den Drachen, 15 Kreaturenplättchen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.

ANDOR 2014

Fanlegenden-Wettbewerb
"Der Verlassene Turm"

Die Suche nach dem
Zwergenschatz

A2

Verschiebt alle Nebelplättchen in den Wachsam Wald – Feld 57 bleibt dabei frei.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 Runensteine und 2 Heilkräutern.

Sortiert aus den Kreaturenplättchen folgende aus: beide Wardrak-Kärtchen, /Der Skral auf der kleinsten Feldzahl.../Der Troll auf der höchsten.../ Alle Gors auf den Feldern...

Mischt die übrigen verdeckt, zieht 3, die sofort ausgeführt werden. Erwürfelt für 2 weitere verdeckte Kreaturenplättchen die Position auf der Legendenleiste. Die restlichen Plättchen kommen unbesehen aus dem Spiel.

Stellt Bogenschütze, Krieger und Zauberer in die Taverne.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Jeder Held beginnt mit 2 Stärkepunkten.

Auf die Gruppe werden jetzt verteilt: 1
Trinkschlauch, 3 Gold, 2 Stärkepunkte.

Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel, der
Held mit dem höchsten Ergebnis beginnt (bei
Gleichstand beginnt der Held mit dem niedrigeren
Rang).

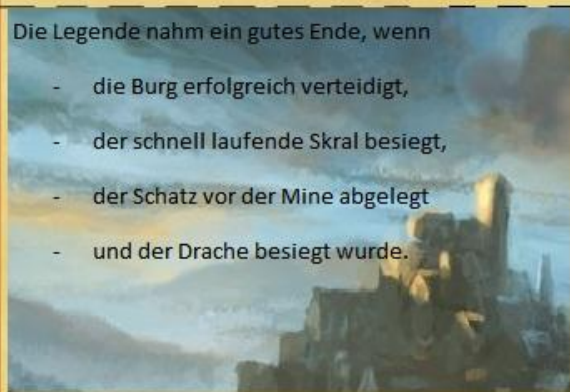
Aufgabe: Die Burg verteidigen und Prinz Thorald
finden (er befindet sich auf dem Feld mit dem
Nebelplättchen „+ 1 Stärkepunkt“). Sobald dieses
Plättchen aufgedeckt **und** aktiviert wurde, lest die
Karte „Prinz Thorald“ vor.

*Und so machten sich die Helden auf den Weg,
Krams Bitte zu erfüllen.*



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn

- die Burg erfolgreich verteidigt,
- der schnell laufende Skral besiegt,
- der Schatz vor der Mine abgelegt
- und der Drache besiegt wurde.



Erfinder dieser Legende: Lucy-von-Andor mit Familie
anlässlich des Fanlegenden-Wettbewerbs 2014.

- Die Legende nahm ein böses Ende, wenn
- die Burg nicht verteidigt wurde
 - der schnell laufende Skral die Taverne
erreichte oder
 - der Erzähler das Feld N erreichte, bevor der
Drache besiegt wurde.



Endlich, der Prinz war gefunden! Die Aussage des Bauern hatte sich bestätigt.

Stellt Prinz Thorald zu dem Helden, der das Nebelplättchen aktivierte. Er steht Euch während der weiteren Legende zur Verfügung. Jeder Held kann nun auch die zusätzliche Aktionsmöglichkeit „Prinz bewegen“ nutzen. (Zur Erinnerung: Für eine Stunde des Helden kann Prinz Thorald bis zu 4 Felder weit bewegt werden.)

Der Held, der Prinz Thorald gefunden hatte, blies kräftig in ein Horn, um die Botschaft bekanntzugeben. Das laute Geräusch drang durch ganz Andor, und erreichte sogar den Verlassenen Turm. Und zum Erstaunen, aber auch zum großen Schrecken der Helden zeigte sich tatsächlich der Trunkene Troll.

Stellt einen Troll auf Feld 83 und markiert ihn mit einem Sternchen. Legt die Edelsteine dazu, ebenso 6 Gold.

Lest nun die Karte „Ein Skral als Helfer???“ vor.



Der Troll blickte mit geröteten Augen vom verlassenen Turm übers Land. In der Ferne konnte er die Taverne erblicken. Er erinnerte sich, dass Gildas Met immer der beste in ganz Andor gewesen war. Er hatte Durst. Und so brüllte er über das Land hinweg: „Ich will mehr Met von Gilda! Wer mir 3 Fässer bringt, erhält meine Edelsteine und das Gold!“

Plötzlich raschelte es im Wachsamen Wald und an der Quelle erschien urplötzlich ein Skral.

Stellt einen Skral auf Feld 63 und markiert ihn mit einem Sternchen.

Der Skral, gierig nach den Schätzen, signalisierte in Richtung des Verlassenen Turms, dass er sich auf den Weg zur Taverne machen und mit den Metfässern zurückkehren werde.

Besonderheit: Dieser Skral bewegt sich bei Sonnenaufgang um 4 Felder weiter, und zwar nicht in Richtung der Pfeile, sondern auf einem der kürzesten Wege zur Taverne. (Felder 63, 56, 47, 48, 16, 17, 18, 72). Ihr müsst den Skral besiegen, bevor er die Taverne erreicht. Seine Stärke- und Willenspunkte entsprechen denen eines normalen Skrals.

Als Belohnung für das Besiegen dieses Skrals gibt es 4 Gold und auch 4 Willenspunkte (Sie kann ggf. auf mehrere am Kampf beteiligte Helden beliebig verteilt werden.)

Sollte der Skral die Taverne erreichen, ist die Legende **sofort** verloren.



Ein gellender Schrei klang durch Andor und der Troll sah undeutlich in der Ferne, wie ein Skral zu Boden stürzte. Er lehnte sich noch weiter über die Turmmauer; die gab plötzlich unter seinem Gewicht nach und brach. Laut brüllend stürzte der Troll vom Verlassenen Turm.

Würfelt nun mit einem roten Würfel:

Gewürfelt: 1 / 3 / 5

Stellt den Troll jetzt auf Feld 64, legt die Edelsteine, das Gold und die Geröllplättchen aufgedeckt dazu.

Gewürfelt: 2 / 4 / 6

Stellt den Troll jetzt auf Feld 64, legt die Edelsteine, das Gold und die Geröllplättchen aufgedeckt dazu.

Aufgabe:

Entfernt das Geröll und besiegt den Troll, um ihm den Schatz der Zwerge abzunehmen.

Besonderheit: Der Trunkene Troll ist verletzt; er hat 14 Stärkepunkte, 10 Willenspunkte, **jedoch benutzt er ausschließlich 2 rote Würfel (gleiche Werte werden addiert)**. Für den Sieg über ihn gibt es keine Belohnung!



Geschafft! Es war den Helden gelungen, den Trunkenen Troll zu besiegen. Sie hatten die Schätze der Zwerge gerettet!!

Aufgabe: Bringt die geraubten Schätze zur Zwergenmine (Feld 71) und legt sie dort ab.

ANDOR 2014

Fanlegenden-Wettbewerb
"Der Verlassene Turm"
Die Suche nach dem
Zwergenschatz

An der Zwergenmine

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der
Schatz am Eingang der Mine abgelegt
wurde.

*Noch bevor die Zwerge aus der Mine eilen konnten,
erhob sich ein mächtiges Getöse und ein Drache flog
aus einer Höhle zum Eingang der Mine, um die Schätze
zu stehlen.*

*Mit gewaltigen Flügelschlägen und einem Feuerstoß
verscheuchte er die Helden in der Umgebung.*

Stellt den Drachen auf Feld 71.

Jeder Held, der sich jetzt auf den Feldern 39, 42 - 46, 64 und
71 oder auf dem Gebirgsweg in Richtung Feld 84 befindet,
würfelt mit einem schwarzen Würfel, addiert 10 zum
Würfelwert und versetzt seinen Helden auf das
entsprechende Feld.

Legendenziel: Der Drache muss besiegt werden, bevor der
Erzähler das Feld N auf der Legendenleiste erreicht.

Der Drache hat 15 Willenspunkte. Für die Stärkepunkte
würfelt ihr mit 3 schwarzen Würfeln, die Summe der
Würfelwerte entspricht den Stärkepunkten des Drachen,
beträgt aber **mindestens 30**.

Ihr müsst ihn in der ersten Kampfrunde besiegen. Ansonsten
vertreibt er die angreifenden Helden zurück auf Feld 38.

Sobald der Drache besiegt ist, wird der Erzähler auf Feld N
der Legendenleiste gestellt.