

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fanlegende Wüstenabenteuer

Generelle
Checkliste für
das
Wüstenabenteuer

Diese Legende spielt auf dem Wüstenspielplan.

- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der zugehörigen Heldenfigur, beiden Holzscheiben, einem Holzstein und den Würfeln.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgangsfeld.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte:
Der Holzstein kommt auf 1 Stärkepunkt, die zweite Holzscheibe auf 7 Willenspunkte.
- Legt die Kreaturen sowie die roten Würfel, Holzstein und Holzscheibe für die Kreaturanzeige bereit.
- Mischt die sandfarbenen Ereigniskarten und legt sie neben der Zeitleiste 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 der Ausrüstungstafel.
- Stellt den Erzähler auf das Feld A der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten nach dem Alphabet, so dass „A1“ oben liegt und „N“ unten. Etwaige Sonderkarten legt ihr neben dem Spielplan bereit.
- Legt die Karte „Die goldenen Schilde“ neben der Wüstenstadt Braga bereit

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fanlegende Verschollene Freunde

A1

Diese Legende besteht aus 15 Karten:
A1, A2, A3, C, G, I, N
Bei den Nomaden, 5xNomaden, Der Magier 1,
Der Magier 2

Am nächsten Morgen stand Thorn früh auf. Die Sorge um Chada raubte ihm schier den Verstand. Kram versuchte ihn zu beruhigen: „Sie sind bestimmt einfach zurückgegangen und versuchen es wieder, wenn das Wetter besser geworden ist.“ Thorn war nicht überzeugt: „Was, wenn sie einer Lawine zum Opfer gefallen sind? Wenn sie nicht - so wie wir - auf freundliche, hilfsbereite Menschen gestoßen sind?“

„Das freut mich zu hören, dass ihr so über uns denkt“, meinte Tugira, die zusammen mit Tugor dazugestoßen war. „Was ist passiert?“, wollte Tugor wissen. Daraufhin erzählte Kram ihm alles, vom Aufbruch aus Andor, ihrer Reise übers Gebirge und wie sie Chada und Eara verloren hatten. Tugor meinte: „Die Karawane wird bald zur Oase aufbrechen. Während ihr uns wieder hilft, sie zu schützen, können wir uns bei den in der Wüste lebenden Nomaden umhören, ob die beiden gesehen wurden“.

Wenn der Erzähler „C“ erreicht, bricht die Karawane auf. Dann sollten auf der Karawanenstraße wenige Kreaturen stehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte „Generelle Checkliste für das Wüstenabenteuer“ aus. Es werden jedoch keine „Karawane“-Sandplättchen benötigt.

Legt zusätzlich die 6 Plättchen „Zelt/Blauer Merastein“ und die Figur „Magier“ bereit.

Legt aus dem Grundspiel zweimal den Trank der Hexe bereit.

Die Karawane hatte es in die Stadt geschafft, aber das hielt die Kreaturen keineswegs davon ab, auf die hohen Mauern zuzustürmen.

Stellt je einen Skofu auf die Felder 13 und 36.

Stellt je eine Flesch auf die Felder 7, 58 und 63.


Stellt je einen Sandwaran auf Feld 20 und 35 und einen Wüstentroll auf Feld 56.

Aufgabe:

Die Wüstenstadt Braga muss verteidigt werden. Die Goldenen Schilde zählen für Feld 0.

Tugor erzählte, dass die Nomaden normalerweise im ganzen Land umherzogen, aber sich um diese Zeit immer an bestimmten Orten vorübergehend niederließen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Erwürfelt die Position von **einem** Plättchen „Zelt“, indem ihr mit einem grauen Würfel (enthalten in der „Letzten Hoffnung“, sofern ihr diese nicht zur Hand habt, nutzt einen schwarzen; würfelt ihr eine zwölf, zählt diese als vier) würfelt und das Plättchen auf das Feld mit dem jeweiligen Würfelsymbol legt.

Mischt die Karten „Nomaden“ und bildet einen Stapel neben dem Spielplan. Legt die Karte „Bei den Nomaden“ oben auf den Stapel.

Aufgabe:

Geht zu den Nomaden und fragt sie nach euren Freunden. Wird ein Feld mit Zeltplättchen betreten, dürft ihr die oberste Karte des Stapels nehmen und vorlesen.

Legt Sternchen auf C, G, I und N der Legendenleiste.

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten auf Feld 0. Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte und einen Wüstenschild.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt. (Hinweis: Tugira hat Rang 41, Tugor hat Rang 46)

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Die Karawane brach auf und hoffte inständig auf den Schutz durch die Helden.

Stellt die Figur „Karawane“ auf Feld 0.
 Legt das Karawanenplättchen auf das Ablagefeld neben dem Sonnenaufgangsfeld.
 Bei Sonnenaufgang bewegt sich die Karawane 3 Felder in Richtung Oase entlang der Karawanenstraße (Felder mit Unterstrich).
 Die Karawane bewegt sich von Feld 18 aus nach Feld 20. Entfernt, sobald die Karawane dieses Feld erreicht hat, das Karawanenplättchen vom Sonnenaufgangsfeld.

Die Kreaturen witterten ihre Chance, ihren Appetit zu sättigen.

Aufgabe:
 Verteidigt die Karawane.
 Die Karawane kann nicht einfach an Kreaturen vorbeiziehen. Sobald die Karawane ein Feld mit Kreaturen betritt, passiert oder auf einem solchen steht, ist die Legende verloren.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Die Kreaturen waren sehr hungrig.

Stellt einen Skofu auf Feld 70.
 Stellt je eine Flesch auf die Felder 6 und 56.
 Stellt einen Sandwaran auf Feld 68.
 Stellt einen Wüstentroll auf Feld 61.

Doch nicht nur die Wüstenstadt war ihr Ziel! Auch die Nomaden waren ein schmackhafter Bissen!

Steht jetzt eine Kreatur bei einem „Zelt“, bewegt sie sich ein Feld entlang des Pfeils. Kreaturen, die im Verlauf der Legende auf Feldern mit Zeltplättchen eingesetzt werden, werden entlang des Pfeils weiterversetzt.

Aufgabe:
 Verteidigt die Nomaden.
 Sollte im weiteren Verlauf der Legende eine Kreatur das Feld eines Zeltplättchens betreten, wird das Zelt zerstört und die Legende ist verloren.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde

I

Die Sandwarane waren schnelle Läufer. Ein ganzes Rudel von ihnen machte sich auf zur Wüstenstadt!

Stellt je einen Sandwaran auf die Felder 55, 56 und 57

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
...die Wüstenstadt Braga verteidigt wurde, und...
...die Karawane nicht besiegt wurde, und...
...kein Nomadenzelt zerstört wurde, und...
...genügend Merasteine auf Feld 50 liegen.
Der alte Mann betrachtete die Steine. „Das sollte reichen“, murmelte er. Er verteilte die Steine auf einer ebenen Fläche. Dann begann er einen seltsamen Singsang. Und auf einmal verbanden sich die Steine zu einer großen bläulich schimmernden Raute, in dessen Mitte ein Bild erschien. Thorn erkannte die Person sofort: Chada!

Autor: Phoenixpower

Mit freundlicher Unterstützung von: Falkenstadl

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...die Wüstenstadt Braga erobert wurde, oder...
...die Karawane erobert wurde, oder...
...nicht genügend Merasteine auf Feld 50 liegen.
Nicht verzagen nochmal wagen!
Wollt ihr es leichter haben, würfelt bei „Der Magier 2“ so viele Zelte ein, wie es Spieler gibt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Bei den Nomaden

Der Held trat an das Nomadenzelt heran. Von innen hörte er Stimmen. Leise rief er hinein. Wenige Minuten später stand er vor dem Ältesten dieser Sippe. Auf die Frage hin, warum er denn hier sei erzählte er von Chada und Eara. Der Älteste überlegte eine Weile und meinte dann: „Ich glaube ich weiß, wie ihr eure Freunde wiederfinden könnt. In den Ausläufern der Berge lebt ein alter Magier. Dieser ist in der Lage, eine jede Person ausfindig zu machen, sofern er genügend Merasteine hat. Ihr werdet ihm vermutlich einige Merasteine bringen müssen, er nutzt sie für seine Magie. Doch ein jeder Stamm besitzt einige. Hier, diesen könnt ihr haben.“ Er überreichte dem Helden einen blau schimmernden Merastein.

Dreht das Zelt auf die Rückseite. Ein Held kann den Merastein nun einsammeln.


Aufgabe:
Sucht den alten Magier im Gebirge auf. Stellt die Figur „Magier“ auf Feld 50. Sobald ein Held auf diesem Feld steht, dürft ihr die Karte „Der Magier 1“ vorlesen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Nomaden

Der Held ging auf das Nomadenzelt zu. Davor war eine kleine Gruppe an Männern. Unter ihnen war auch der Älteste der Sippe. Der Held erzählte ihm von ihrem Problem. Der Älteste lächelte: „Normalerweise nutzen wir die Merasteine immer für den Handel. Daher musst du ihn uns abkaufen.“

Legt den ein Goldstück auf dieses Zelt als Markierung, dass ihr den Merastein kaufen müsst. Dieses Goldstück kann **nicht** eingesammelt werden.

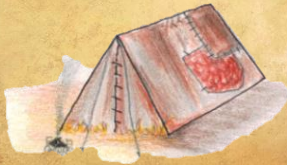
Ein Held, der auf dem Feld des Zeltes so viel Gold abgibt, wie Helden mitspielen, darf das Gold vom Zelt zurück in die Schachtel legen und das Zelt umdrehen. Ein Held kann den Merastein nun einsammeln.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Nomaden

Als der Held auf das Nomadenzelt zuging hörte er Kampfgeräusche! Schnell lief er um das Zelt herum und erkannte zwei Krieger, die gegen eine Kreatur kämpften!

Stellt je nach Spielerzahl folgende Kreatur auf das Zelt:

2 Spieler: Skofu
3 Spieler: Flesch
4+ Spieler: Sandwaran

Markiert diese Kreatur mit einem Sternchen. Sie bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Sie **darf** mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen. Sie kann wie eine normale Kreatur bekämpft werden. Dieses Zelt kann nicht zerstört werden.

Lest hier weiter, wenn die Kreatur besiegt wurde:

„Wir danken euch für eure Hilfe. Können wir euch im Gegenzug irgendwie helfen?“, fragte einer der Krieger, die gegen die Flesch gekämpft hatten. Der Held fragte sie nach einem Merastein. „Das ist das Mindeste, das wir euch geben können. Hier.“

Dreht das Zelt um. Ein Held kann den Merastein nun einsammeln.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Nomaden

Der Held betrat das Nomadenzelt. Er wurde gefragt, warum er gekommen war, worauf er erzählte, dass und wofür er einen Merastein bräuchte. Ihm wurde gesagt, dass nur die Willensstärksten würdig seien Merasteine zu erhalten.

Sobald ein Held mit den maximalen Willenspunkten, die seine Heldentafel anzeigen kann auf dem Feld des Zeltes steht darf er das Zelt umdrehen. Ein Held kann den Merastein dann einsammeln. Legt zur Erinnerung das Willenspunkteplättchen auf das Zelt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Nomaden

Der Held fragte nach einem Merastein. Die Nomaden lachten: „Bei uns besitzt immer der Stärkste die Merasteine. Um einen Stein zu erhalten musst du ihn im Armdrücken besiegen.“

Sobald ein Held mit fünf oder mehr Stärkepunkten bei diesem Zelt steht, darf er das Zelt umdrehen. Ein Held kann den Merastein dann einsammeln. Legt zur Erinnerung das Willenspunkteplättchen auf das Zelt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Nomaden

Als der Held die Nomaden erreichte, liefen die Nomaden aufgeregt durcheinander. Der Held fragte einen der Nomaden, wieso sie denn so aufgeregt seien. Dieser meinte: „Bald ist das Fest der Erneuerung. Dafür müssen wir noch viel vorbereiten.“ Daraufhin ging der Held zum Ältesten des Stammes und fragte ihn nach einem Merastein. Der Älteste antwortete: „Gerne kannst du einen unserer Merasteine haben, aber besorge uns bitte zuerst einen Trank der Erneuerung bei der Karawane, meine Vorräte reichen nicht für das Fest.“

Legt den Trank der Hexe auf das Feld für Transportaufgaben der Karawane. Ein Held, der auf dem Feld der Karawane steht, kann den Trank einsammeln.

Sobald ein Held auf dem Feld dieses Zeltes einen Trank der Hexe abgibt, darf das Zelt umdrehen. Der Merastein kann fortan eingesammelt werden. Legt zur Erinnerung den zweiten Trank der Hexe zu diesem Zelt. Dieser kann nicht eingesammelt werden. Der Trank der Hexe kann in dieser Legende nicht nach den üblichen Regeln verwendet werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Der Magier 1

Der Held betrat die kühle Höhle, die ihm die Nomaden gewiesen hatten. In der Decke erkannte er ein Loch, durch das der Rauch eines Feuers in der Mitte der Höhle entwich. Neben dem Feuer saß ein alter, gebeugter Mann. Mit heiserer Stimme sprach er: „Sei mir begrüßt. Ich bin Tantor. Ich bekomme nicht oft Besuch. Setz dich zu mir und erzähle mir irgendetwas, was mich unterhält. Danach können wir darüber reden, warum du bei mir bist“

Sobald ein Held seinen Zeitstein um 2 Stunden vorrückt, während er auf Feld 50 steht, dürft ihr die Karte „Der Magier 2“ vorlesen. Dies ist eine freie Handlungsmöglichkeit, kann aber dennoch nur im eigenen Zug ausgeführt werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Verschollene Freunde



Der Magier 2

Der Held erzählte von seiner letzten Mission, dem Beschützen der Karawane. Schließlich fragte er den alten Mann nach Chada und Eara. Dieser meinte daraufhin: „Gerne kann ich euch helfen, doch mein Vorrat an Merasteinen ist aufgebraucht. Bringt mir einige und ich kann euch zeigen, wo eure Freunde sind.“

Jeder Held, außer dem mit dem höchsten Rang, würfelt nun mit einem roten Würfel und legt auf das Feld mit dem entsprechenden Würfelsymbol ein Zelt-Plättchen. Auf jedem Feld darf nur ein Plättchen liegen. Wird ein bereits belegtes Feld erwürfelt, müsst ihr erneut würfeln.

Aufgabe:

Bringt je einen Merastein für jeden Spieler, der mitspielt auf Feld 50. Sobald genügend Merasteine auf Feld 50 liegen, rückt der Erzähler auf „N“ vor.

Erinnerung: Steht ein Held auf dem Feld eines Zeltplättchens, so darf er die oberste Karte des Nomaden-Stapel aufdecken. **Achtung:** Das funktioniert pro Zelt nur ein mal.

