



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Neue Gefahren im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 2

A 1

Diese Legende besteht aus 8 Karten:
A1, A2, B, F, N
"Händler", "Reka, die Hexe", "Das Unwetter"

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Lest zuerst die Karte "**Checkliste**" und führt alle Anweisungen aus.

- Legt **3 verschieden farbige** Runensteine neben dem Spielplan bereit.
- Legt **1 Bauernplättchen** auf Feld **24**.
- Stellt **Gors** auf die Felder **6, 43 und 45**.
- Legt **Sternchen** auf **B, F und N**.

Die Helden hatten die ersten Gefahren von Andor abwenden können, doch es gab für sie noch vieles zu erkunden. Sowohl hilfreiche als auch erschreckende Dinge würden ihnen noch begegnen. Doch zunächst war alles ruhig in Andor...

Stellt eure **Helden auf Feld 17**. Jeder Held erhält **2 Stärkepunkte hinzu**. Die **Gruppe** erhält **1 Helm** und **1 Fernrohr**. Entscheidet gemeinsam, wer einen Gegenstand bekommt. Es darf auch 1 Held beide Gegenstände nehmen.

Aufgabe:

Findet die Hexe. Sie verbirgt sich hinter einem der Nebelplättchen.



Wenn ein Held das Feld mit dem Nebelplättchen, das den Trank der Hexe zeigt, betritt, lest die Legendenkarte "Reka, die Hexe" vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Neue Gefahren im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 2

A 2

Aufgabe:

Sucht mit etwas Gold einen Händler auf.



Sobald ein Held, der mindestens 2 Gold bei sich trägt, seinen Zug auf einem Feld mit einem Händlersymbol (Felder, 18, 57 und 71) beendet, wird die Karte "Händler" vorgelesen.

Legendenziel:

Verteidigt die Burg bis der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Neue Gefahren im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 2

B

Eine Nachricht aus der Zwergenmine besagte, dass in der Gegend östlich des Flusses zahlreiche Kreaturen auftauchten. Es gab sogar Gerüchte um einen Wardrak – so ein Wesen war seit langer Zeit nicht mehr in Andor gesichtet worden!

Generelle Einsetzregel (gilt für alle Kreaturen):

Wenn ein Feld bereits durch eine Kreatur besetzt ist, wird die neue Kreatur in das entlang des Pfeils angrenzende Feld gestellt.

Stellt jetzt **Gors** auf die Felder **26** und **34**, **Skrale** auf **43** und **51** und einen **Wardrak** auf **65**.

Hinweis:

Beachtet beim Vorrücken der Kreaturen, dass die verschiedenen Typen sich zu unterschiedlichen Zeitpunkten bewegen und sich so eventuell gegenseitig überspringen!

Wardraks

Ein Wardrak hat 10 Stärke- und 7 Willenspunkte und benutzt im Kampf die schwarzen Würfel (siehe Kreaturenanzeige).

Gleiche Werte werden addiert. Hat er **weniger** als 7 Willenspunkte, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel zur Verfügung. Diese Kreaturen sind besonders gefährlich, da sie bei Sonnenaufgang zweimal 1 Feld vorgesetzt werden.

Ist ein Wardrak besiegt, erhalten die Helden eine Belohnung von 6 Gold oder Willenspunkten, die sie beliebig mischen können.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Neue Gefahren im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 2

F

Nachdem die ersten Kreaturen besiegt waren, erhielten die Helden erneut eine Hiobsbotschaft: Einige verängstigte Bauern berichteten von Trollen ganz in der Nähe der alten Turm-Ruine.

Trolle

Ein Troll hat 14 Stärke- und 12 Willenspunkte.

Solange ein Troll mindestens 7 Willenspunkte hat, benutzt er im Kampf 3 rote Würfel (siehe Kreaturenanzeige). Besitzt er weniger als 7 Willenspunkte, hat er nur noch 2 rote Würfel zur Verfügung. Wie bei den anderen Kreaturen werden gleiche Würfelwerte addiert.

Stellt auf die folgenden Felder je einen Troll:

- Bei 2 Helden: 18 und 36
- Bei 3 Helden: 18, 36 und 42
- Bei 4 Helden: 18, 36, 42 und 51

Legendenziel:

- Verteidigt die Burg.
- Besiegt **alle** Trolle. **Kein** Troll darf die Burg erreichen. Lest nach dem **ersten** Sieg über einen Troll die Karte "Das Unwetter" vor.

Sobald alle Trolle besiegt wurden oder ein Troll die Rietburg (Feld 0) erreicht, wird der Erzähler auf Feld „N“ der Legendenleiste vorgesetzt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Neue Gefahren im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 2

N

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...

...die Burg erfolgreich verteidigt wurde, und...
...die Hexe im Nebel gefunden wurde, und...
...mindestens 1 Held einen Händler aufgesucht hat, und...
...alle Trolle besiegt wurden.

Ihr kennt nun alle wichtigen Aspekte, um euch den anderen Abenteuern zu stellen, von denen in der Taverne berichtet wird.

Fan-Legende "Neue Gefahren im Land" - Autor: NightyNico

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...

...die Burg nicht verteidigt wurde, oder...
...die Hexe nicht gefunden wurde, oder...
...keiner der Helden einen Händler aufgesucht hat, oder...
...nicht alle Trolle besiegt wurden oder ein Troll die Burg erreicht hat.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Neue Gefahren im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 2

Reka, die Hexe
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Nebelplättchen aktiviert hat, das den Trank der Hexe zeigt.

Endlich hatten die Helden die alte Frau im dichten Nebel am Fluss gefunden. Sie hatte einen Buckel, einen Stab in der Hand und hüllte sich in ein graues Gewand, so dass ihr Gesicht nicht zu erkennen war. Trotz des abschreckenden Aussehens war auch Reka eine hilfsbereite Bewohnerin Andors. Sie überreichte dem Helden einen kostbaren Trank.

Stellt nun die Hexe auf das Feld, auf dem das Nebelplättchen lag. Der Held, der Reka gefunden hat, erhält kostenlos **1 Trank der Hexe**. Dieser kann ab jetzt auch bei ihr gekauft werden (entnimmt die Kosten der Ausrüstungstafel).

Trank der Hexe
Mit jeder Seite des Tranks kann der Held im Kampf **einen Würfelwert** verdoppeln. Der Held muss sich direkt nach seinem Würfelwurf entscheiden, ob er den Trank einsetzt. Ein Held, der einen Helm und den Trank der Hexe besitzt, kann die beiden Sonderfunktionen **nicht** kombinieren. Er muss sich in jeder Kampfrunde für eine entscheiden.

Außerdem berichtete Reka von einigen uralten Runen, die zusammen ihre Macht entfalten würden...

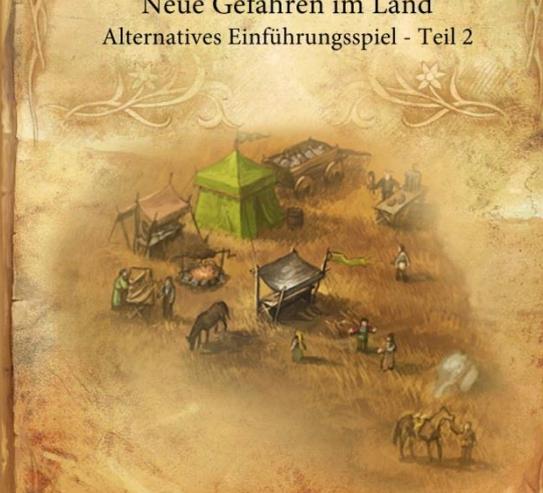
Legt je **1 Runenstein** auf die Felder **36, 49** und **71**.

Runensteine
Wenn ein Held drei verschieden farbige Runensteine mit sich trägt, gibt er alle seine Heldenwürfel ab und erhält dafür **1 schwarzen Würfel**. Sobald der Held einen der Steine ablegt, bekommt er wieder seine ursprünglichen Würfel.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Neue Gefahren im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 2



Händler
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit mindestens 2 Gold seinen Zug auf einem Händlerfeld beendet.

Der Händler erkannte den Helden und wusste um seine Dienste für die Krone und ganz Andor. Zum Dank machte er ihm ein Geschenk.

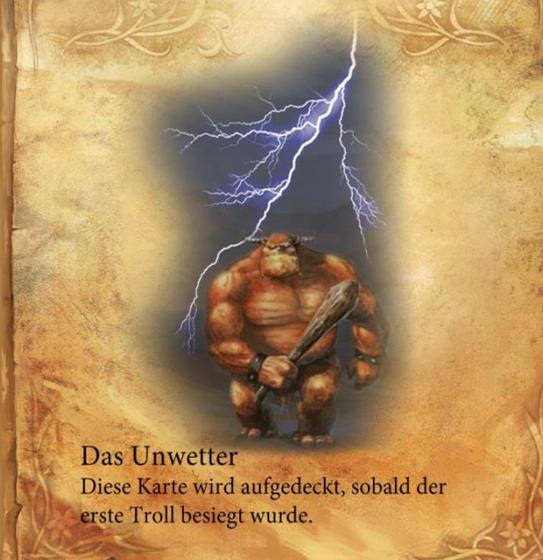
Der Held auf dem Händlerfeld erhält nun kostenlos entweder **1 Schild** oder **1 Bogen** oder **1 Falken**. Was die jeweiligen Gegenstände für Funktionen haben, könnt ihr auf der Ausrüstungstafel nachlesen.

Ab sofort können die Helden bei den Händlern neben Stärkepunkten auch die sechs Ausrüstungsgegenstände erwerben – für **jeweils 2 Gold**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Neue Gefahren im Land
Alternatives Einführungsspiel - Teil 2



Das Unwetter
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der erste Troll besiegt wurde.

Die Helden bemerkten, dass etwas Merkwürdiges vor sich ging. Sie hielten inne und blickten gen Himmel. Dunkle Wolken zogen in einer wahnsinnigen Geschwindigkeit auf und verdunkelten das Land, was eben noch ruhig in der Sonne lag.

Ein greller Blitz erleuchtete das Rietland, grollender Donner ertönte und hallte im grauen Gebirge wider. Dicke Regentropfen fielen auf den staubtrockenen Boden und binnen weniger Minuten standen die Helden in strömendem Regen. Zwischen dem Donner hörte man einige Troll-Schreie. Die Kreaturen schien das Gewitter zu stärken...

Die Trolle besitzen ab sofort mehr Stärkepunkte (Willenspunkte und Würfel bleiben unverändert):

- Bei 2 Helden: 20 Stärkepunkte
- Bei 3 Helden: 30 Stärkepunkte
- Bei 4 Helden: 40 Stärkepunkte