



Diese Legende spielt auf dem Tulgor Spielplan.

- Jeder Spieler wählt eine der vier Heldentafeln (Anna, Markus, Gemwald, Bramghal) mit der Heldenfigur, beide Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgangsfeld.
- Stellt die Figuren „Schäfer“ und „Gepodon“ bereit.
- Legt die Kreaturen sowie die roten Würfel, Holzstein und Holzscheibe für die Kreaturenanzeige bereit. Die Bewegungsregeln sind im Begleitheft vermerkt.
- Mischt die dunkelgrünen Ereigniskarten und legt sie rechts oben auf dem im Spielplan bereit.
- Legt das Gold und die Sternchen bereit.
- Mischt die Baumscheibenplättchen und verteilt sie verdeckt auf den markierten Feldern (Kreise). Endet ein Zug auf so einem Feld, muss es aktiviert werden.
- 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 „N2“ unten.
- Legt die Legendenkarten „Bragyl 1“ u. „Bragyl 2“ sowie „Gepodon“ neben den Spielplan.
- Legt die Karte „Goldene Schilde“ oberhalb Feld 1 an den Spielplan.

Lest jetzt weiter auf der ersten Legendenkarte



Legendenziel:

Beschützt die Erträge der tulgorischen Feldwirtschaft. Das Getreide, die Schafe, die Hühner und die Obstbäume.

Verhindert, dass die Kreaturen auf ihre Zielfelder gelangen. Sobald eine Kreatur ihr zweites Zielfeld erreicht hat, kommt sie auf eines der beiden „Goldenen Schilde“. Es dürfen nur zwei verschiedene Kreaturen auf die Schilde.

Sobald eine dritte Kreatur, oder eine zweite Kreatur der gleichen Art ihr zweites Zielfeld erreicht, ist die Legende verloren.

Jeder Held beginnt mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten

Verteilt 3 Gold, 2 SP und 1 Trinkschlauch unter den Helden.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



**DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR**

Fanlegende


Der Spruch des Gepodon

a1

Diese Legende besteht aus 15 Karten:
A1, A2, A3, B, C, D, E, F, G, N1, N2
Gepodon und Bragyl 1 u. Bagyl 2
Die goldenen Schilde

- Legt die vier Bauernplättchen bereit
- Legt die Wehrburg auf Feld:38 (dient als Brücke)
- Stellt Gepodon auf das Feld 78
- Erwürfelt mit einem grauen Würfel (4-6-8-10) die Position des Schäfers. Stellt ihn auf das zugehörige Feld mit dem grauen Würfel. Legt die Schäferhunde unter das Schäferplättchen.
- Legt die Brunnenplättchen auf die zugehörigen Felder:
Kanne: Feld 2
Horn: Feld 23
Humpen: Feld 80

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2 →



**DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR**

Fanlegende

Der Spruch des Gepodon

a2

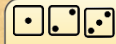
Stellt einen Baumtroll auf Feld: 21, 22
Stellt eine je eine Hybärne auf die Felder: 12, 13
Stellt einen Ferun auf Feld 50

- Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel die Zielplättchen:
-Schafplättchen mit 1 Schaf: Bei 1-3 auf Feld 15
Bei 4-6 auf Feld 16
-Schafplättchen mit 2 Schafen: Bei 1-3 auf Feld 17
Bei 4-6 auf Feld 19
-Baumplättchen mit blühendem Baum
Bei 1-2 auf Feld 25,
Bei 3-4 auf Feld 27,
Bei 5-6 auf Feld 26
-Baumplättchen mit Früchtebaum
Bei 1-2 auf Feld 53,
Bei 3-4 auf Feld 28,
Bei 5-6 auf Feld 29
-Zielfeld: 1 Ähre: 45; Zielfeld 2 Ähren: 49
-Legt das Hühnerstallplättchen auf Feld 57
- Immer wenn eine Kreatur ein Zielfeld verlassen hat, wird das Zielplättchen wieder aktiviert (umdrehen).
- Würfelt die vier Helden mit ihren Heldenwürfeln ein, indem ihr sie auf die erwürfelte Zahl der roten Würfel im Spielplan stellt.
- Legt Sternchen auf B, C, D, E, F, G, N

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3 →



Würfel mit einem roten Kreaturenwürfel die Position einer Taine ein:



Stellt eine Taine auf das Feld 39



Stellt eine Taine auf das Feld 41

Stellt je einen Ferun auf Feld 51 und 55



Stellt eine Taine auf Feld 18

und einen Troll auf Feld 24





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende
Der Spruch des Gepodon

Stellt einen Ferun auf Feld 54
und eine Taine auf Feld 43





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende
Der Spruch des Gepodon

Bauern in Gefahr!

Legt 4 Bauernplättchen auf die Felder:
11, 27, 43 und 77

Helden können die Bauern retten, indem sie zum Bauernfeld gehen und das Plättchen mit ihrer Figur mitbewegen (nicht im Vorbeigehen). Sobald ein Held einen Bauern zu einem Händler gebracht hat, bekommt er die rückseitig abgebildeten SP für seine Heldentafel. Falls es nötig ist, können Bauernplättchen auf einem beliebigen freien Feld abgelegt werden. (z.B. vor einem Kampf) Steht ein Bauer auf dem gleichen Feld wie eine Kreatur, kommt der Bauer aus dem Spiel, auch wenn er in Begleitung eines Helden ist.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Der Spruch des Gepodon



Gepodon

Es wurden drei Fische zu Gepodon gebracht. Dafür verrät er dem Helden, wie Bragyl zu bekämpfen ist.

Einer der kämpfenden Helden, muß den erwürfelten Gegenstand auf seiner Heldentafel tragen.

Würfelt nun mit einem Heldenwürfel:

 Legt den Dreizack auf der Schmiede (Feld 6)
(5 zusätzliche Stärkepunkte)

 Legt die Reuse auf die Waldhütte (Feld 3)
(5 zusätzliche Stärkepunkte)

 Legt den Zaubertrank auf das Gutshaus (Feld 2)
(Bragyl würfelt im Kampf nur mit einem grauen Würfel 4-6-8-10)

Bragyl kann sowohl vom Ufer aus (nur durch Fernkämpfer), oder vom Wasser aus (mit Boot) bekämpft werden.

Bragyl hat 20 Stärkepunkte und würfelt mit einem schwarzen Würfel (6-8-10-12). Er hat keine Willenspunkte. Er muß besiegt sein, bevor er die Wehrburg oder der Erzähler den Buchstaben N erreicht, sonst ist die Legende verloren.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Der Spruch des Gepodon



Stellt einen Troll auf Feld 24

und eine Hybärne Feld 13



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende
Der Spruch des Gepodon



Lest jetzt die Karte Bragyl 1 und Bragyl 2



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende
Der Spruch des Gepodon



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- Die Erträge der tulgorischen Felderwirtschaft vor den Kreaturen geschützt wurden.
- Und Bragyl bekämpft wurde, bevor er die Wehrburg zerstören konnte bzw. der Erzähler „N“ erreicht hat.

So feierten all unsere Helden ein tulgorisches Fest, wie es das Land schon lange nicht mehr gesehen hat.

Lest weiter auf n2

Autorin: Flederfluse

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

- Zu viele Kreaturen die Erträge der tulgorischen Felderwirtschaft erreicht und vernichtet haben.
- Wenn Bragyl die Wehrburg zerstört hat und dadurch die Felder von Tulgor überschwert wurden.
- Der Erzähler „N“ erreicht hat, bevor Bragyl bekämpft wurde.

Dann solltet ihr gleich einen neuen Versuch unternehmen, die Legende zu einem guten Ende zu bringen.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Fanlegende
Der Spruch des Gepodon



Die goldenen Schilde

Zur Ablage neben Bucht des Schiffsbruches

Die Goldenen Schilde








DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Fanlegende
Der Spruch des Gepodon



Bragyl 1

Legt einen Ring auf H.

Würfelt jetzt 4 Fische ein, indem ihr mit einem Heldenwürfel würfelt und 61 dazu zählt. Bei gleicher Würfelzahl muss nochmal gewürfelt werden. Nur ein Fisch pro Feld!

Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von Bragyl:
Fische, auf die er trifft, werden aus dem Spiel genommen.

Bei 1 und 2 steht Bragyl auf Feld 60
Bei 3 und 4 steht Bragyl auf Feld 61
Bei 5 und 6 steht Bragyl auf Feld 62

Wenn der Erzähler H erreicht, wird der Ring auf den Erzähler gesteckt und Bragyl beginnt bei jeder weiteren Erzählerbewegung in Richtung Wehr zu schwimmen. Er kann sich nur im Wasser bewegen. Wasserfelder haben blaue Zahlen.

Brückenfelder werden zerstört und sind auf dem Landweg nicht mehr passierbar (mit rotem Kreuz abdecken). Sollte ein Held auf dem Brückenfeld stehen, wenn Bragyl auf das Feld trifft, wird der Held auf das nächst höhere Landfeld versetzt und muss 1 Runde aussetzen. Außer der Held hat ein Boot.

Lest jetzt weiter auf Bragyl 2 →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Der Spruch des Gepodon



Bragyl 2

Helden Aufgabe2:

Der Fischer muss 3 Fische fangen. Die Fische sind kleine Gegenstände und werden auf der Heldentafel abgelegt. Die gefangenen Fische können an andere Helden übergeben werden und müssen bis zum Buchstaben K auf dem Feld des Gepodon (78) abgelegt werden. Sonst ist die Legende verloren und der Erzähler wird auf den Buchstaben "N" gestellt. Sobald der dritte Fisch abgelegt ist, lest die Legendenkarte Gepodon vor.

Die Fische können NICHT mit einem Falken geschickt werden!

Um die Fische fangen zu können, benötigt der Fischer ein Boot, das er bei der Fischerhütte kaufen kann und das aktivierte Netzplättchen. Das Netzplättchen wird beim Fischfang nicht umgedreht.

Der Fischer muss das Wasserfeld auf dem das Fischplättchen liegt betreten, um den Fisch fangen zu können. Hat er Fischplättchen auf seiner Heldentafel und Bragyl betritt sein Feld, sind seine erbeuteten Fischplättchen verloren.

Die Wehrburg kann auf dem Wasserweg nicht passiert werden. Der Fischer muss sie u.U. an Land umlaufen und kann dann wieder die Wasserfelder betreten.

Legt die Legendenkarte Gepodon mit dem Pfeil an den Buchstaben K der Legendenleiste.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Der Spruch des Gepodon



n2

Bragyl wurde besiegt und er verschwand in den Tiefen des Großen Sees.

Die Tulgori kamen von nah und fern um den Sieg der Helden zu feiern. Der Himmel war hell erleuchtet von den Fackeln, die den Festplatz umgaben. An langen Tischen saßen Tulgori und Krieger beim Festmahl und immer wieder mussten die Helden den atemlos lauschenden Männern, Frauen und Kindern über ihre Kämpfe berichten und wie sie letztendlich den Sieg errungen hatten. Doch nicht alle Helden feierten sorglos und glücklich. Der Krieger, der Gepodon die Fische gebracht und ihn um Hilfe im Kampf gegen Bragyl gebeten hatte, wirkte nachdenklich und zerstreut.

Schließlich stand er auf und ging hinaus in die Nacht. Er setzte sich am Rand des Festplatzes unter einen großen Baum und rief sich die letzten Worte des Gepodon ins Gedächtnis, die er bisher niemandem erzählt hatte:

„Wisse Held, auch wenn ihr Bragyl besiegen und Tulgor schützen könnt, so ist das nur der Anfang. Denn eine noch größere Bedrohung wartet schon im Süden.“

Seufzend stand der Krieger auf. Morgen würde er seinen Kampfgefährten den Rest der Nachricht des Gepodon überbringen.