



Begleitheft
zur Fanlegende

„Der Spruch des Gepodon“

Autorin: Flederfluse

Neues Spielmaterial

Helden:

- Anna, Die Trollmagierin aus dem Grauen Gebirge
Bramghal. Der Fischer vom großen See
(mit 1x Netzplättchen)
Gewald, Der Holzfäller aus dem westlichen Wald
(mit 2x Wurfaxtplättchen)
Markus, Ritter der königlichen Garde

Kreaturen:

- Ferun (5x) der Kopfstachler
Hybärne (5x) der Hyänenbär
Frugol (5x) der Baumtroll
Taine (5x) die fliegende Feuerschrecke

Endgegner:

- Bragyl (1x) das Wassermonster

Sonstige Figuren:

- Gepodon (1x) Das Urwesen aus Kuolema, dem Fahlen Gebirge
Schäfer (1x) mit Schäferhunden (2x)

Zielflättchen:

- Ährenplättchen (2x) Feuerplättchen (6x)
Schafplättchen (2x) Baumplättchen (2x)

Sonderausrüstung:

- Boot (1x) Mantel (1x) Dreizack (1x) Reuse (1x) Plattenpanzer (1x)

Fischplättchen (4x) Baumscheibenplättchen: (15x)

Bauernplättchen (4x) Brunnenplättchen (3x)

Ereigniskarten (10x) Wehrburgplättchen (1x)

Material aus anderen Andorspielen:

Schild (3x) Bogen (1x) Falke (1x) Wasserflasche (7x) Helm (3x)

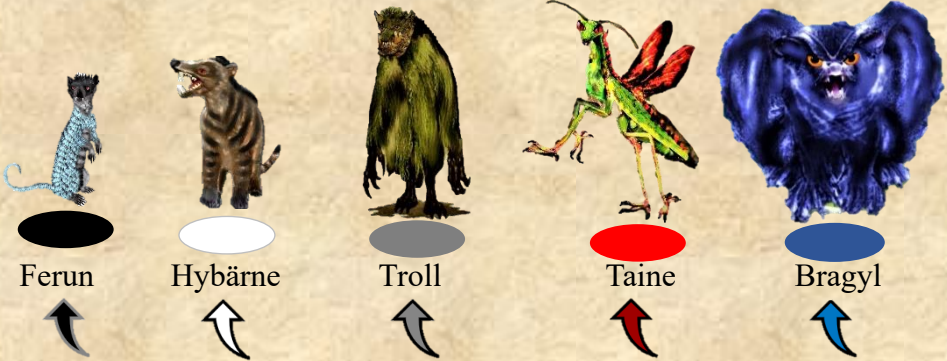
Sternchen (6x) Ring (1x) rote Kreuze (3x) Zauberspruch (1x)

Schwarzer Würfel (1x 6-8-10-12) Grauer Würfel (1x 4-6-8-10)

Legendenkarten für „Der Spruch des Gepodon“ (15x)

Kreaturen

Es gibt in diesem Spiel vier verschiedene Kreaturen und einen Endgegner, die überwunden werden müssen.



Die Kreaturen haben in diesem Spiel KEIN gemeinsames Ziel, sondern je nach Kreatur, eigene Zielfelder und Laufstraßen.

Die Kreaturen bewegen sich ausschließlich auf den Feldern mit der Pfeilfarbe, die mit der Farbe ihres Fußes identisch ist. Es läuft immer die Kreatur mit der größeren Feldzahl zuerst. Es kann immer nur eine Kreatur auf einem Feld stehen. Das gilt auch an Kreuzungspunkten, an denen verschieden Kreaturen aufeinandertreffen können und auf Brückenfeldern. Hier können sich Kreaturen überspringen. Nachfolgende Kreaturen springen auf ihr nächstes freies Feld. Kreaturen beginnen keinen Kampf. Sie bewegen sich immer in Richtung ihres Zielfeldes. (Ausnahme: Troll bei Trollmagierin).

Sobald eine Kreatur ihr erstes Zielplättchen erreicht, dreht es um und lest die Auswirkung vor. Hat eine Kreatur ihr zweites Zielplättchen erreicht, wird die rückseitige Auswirkung durchgeführt und die Kreatur auf ein goldenes Schild der Schildkarte gestellt.

Bei 4 Helden dürfen 2 verschiedene Kreaturen auf der Schildkarte stehen.
Bei 3 Helden dürfen 3 verschiedenen Kreaturen auf der Schildkarte stehen.
Bei 2 Helden dürfen 4 verschiedene Kreaturen auf der Schildkarte stehen.
Es dürfen nie 2 Kreaturen der gleichen Art auf der Schildkarte stehen.

Kampfbelohnungen:

Nach gewonnenem Kampf erhalten die Helden entweder Gold oder WP zur Aufteilung. Bei der Taine werden Gold und SP aufgeteilt.

Bewegungsregeln der Kreaturen

Ferun (schwarzer Pfeil) geht bei Sonnenaufgang ein Feld weiter.

Wird Ferun nicht in der ersten Kampfrunde besiegt, haben alle am Kampf beteiligten Helden für die folgenden Kampfrunden gegen ihn 1 SP weniger. Erst nach Besiegen der Kreatur, erholen sich die Helden und erhalten die Stärkepunkte zurück. Geben sie auf oder können nicht mehr weiterkämpfen, bleibt der Stärkepunkt dauerhaft verloren.

Schutz gegen diese Stärkepunktverluste ist der Plattenpanzer, für die ganze Kampfgruppe. Siehe Sonderplättchen.

Troll (grauer Pfeil) bewegt sich bei Sonnenaufgang ein Feld weiter.

Hybärne (weißer Pfeil) geht bei jedem Sonnenaufgang ein Feld weiter

Taine (roter Pfeil) bewegt sich bei Sonnenaufgang immer zwei Felder weiter. Sie kann über Wasserfelder fliegen.

Bragyl bewegt sich ab dem Legendenbuchstaben H, bei jeder Erzählerbewegung in Richtung Wehrburg, ein Feld entlang der blauen Pfeile. Er kann sich nur im Wasser bewegen. Wasserfelder haben blaue Zahlen. Fische, auf die er trifft, werden aus dem Spiel genommen. Betritt er ein Brückenfeld, ist die Brücke zerstört und ist auf dem Landweg nicht mehr passierbar. Legt als Merker ein rotes Kreuz auf das Brückenfeld. Helden die auf der Brücke stehen, wenn Bragyl das Brückenfeld erreicht, werden auf das nächst höhere Feld versetzt und müssen eine Runde aussetzen. Schutz für diesen Helden ist das Boot (siehe Sonderplättchen).

Die Wehrburg



Zielfeld des Endgegners „Bragyl“. Sobald Bragyl das Zielfeld erreicht, ist die Legende verloren. Die Wehrburg ist ein Brückenfeld und kann von Helden vom Landweg aus betreten werden.

Das Wehr kann nicht auf dem Wasserweg durchfahren, oder vom Wasserfeld aus betreten werden.

Zielflättchen

Jede Kreaturenart hat ihre eigenen Zielfelder, die durch ihre Zielflättchen gekennzeichnet sind. Es gibt für jede Kreaturenart zwei Zielflättchen. (Ausnahme: Ferun, mit nur einem Zielflättchen).

Sobald eine Kreatur ein Zielfeld verlässt, wird das Zielflättchen sofort wieder aktiviert.



Hühnerstall

Ferun hat nur ein Zielfeld und kommt nach Erreichen sofort auf die Schildkarte.

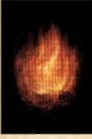
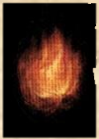


Schafplättchen

Wenn eine Hybärne ihr Zielfeld erreicht, verlieren ALLE Helden die angegebenen Willenspunkte.



Gegen den Willenspunktverlust hilft ein Schäferhund. (siehe Sonderplättchen)



Ährenplättchen

Sobald die Taine das erste Zielflättchen (1 Ähre) erreicht, wird das Plättchen umgedreht und zum Feuerfeld. Jedes Feld, das die Taine dann passiert oder betritt wird mit einem Feuerplättchen belegt. Feuerfelder sind nicht mehr für Helden betretbar! Sollte ein Held auf einem Feld stehen, das von der Taine mit einem Feuerplättchen belegt wird, wird der

Held auf das nächstniedrigere Feld ohne Feuerplättchen gestellt und muss eine Runde aussetzen. Steht der Schäfer auf so einem Feld, kommt er mit eventuell vorhandenen Hunden aus dem Spiel

Schutz für einen Helden bietet der „Mantel“ (siehe Sonderplättchen)



Baumplättchen

Erreicht ein Troll das erste Baumplättchen (Baum mit Blüten, links) beginnen die Helden ihren Tag erst in der zweiten Stunde. Beim Erreichen des zweiten Plättchens (Baum mit Früchten, rechts) müssen die Helden in der dritten Stunde anfangen und der Troll wird auf das Schild gestellt. Legt ein rotes Kreuz als Merker auf die entsprechenden Felder der Tagesleiste. Es gibt keinen Schutz.



Sonderplättchen



Der Mantel ist ein großer Gegenstand und erlaubt es seinem Träger, Felder mit Feuerplättchen zu betreten (auch mit einem Bauern). Der Mantel kann nicht gekauft werden. Man findet ihn unter den Baumscheibenplättchen.



Das Boot ist ein großer Gegenstand, der es einem Helden erlaubt Wasserflächen zu betreten. Es kann nur ein Held im Boot sitzen. Es kann für 2 Gold in der Fischerhütte erstanden werden.

Bauern können im Boot mitgenommen werden.



Der Dreizack ist ein großer Gegenstand und ein Geschenk der Tulgori. Er verleiht dem Träger im Kampf gegen Bragyl 5 SP mehr.



Die Reuse ist ein großer Gegenstand und ein Geschenk der Tulgori. Sie verleiht dem Träger 5 SP mehr, im Kampf gegen Bragyl.



Der Zaubertrank ist ein kleiner Gegenstand und ein Geschenk der Tulgori. Bragyl kann dann im Kampf nur mit einem grauen Würfel (4-6-8-10) würfeln, statt mit einem schwarzen Würfel.



Bauern können von Helden gerettet werden indem sie der Held mit sich mitbewegt und sie bei einem Händlerpunkt ablegt. Ist der Bauer in Sicherheit, bekommt der Held die Stärkepunkte, die auf der Rückseite des Bauernplättchens abgebildet sind.

Ein Bauernplättchen kann, falls erforderlich, auf einem freien Feld abgelegt werden. Sollte eine Kreatur ein Bauernfeld betreten oder ein Feld mit einem Helden, der ein Bauernplättchen mit sich führt, kommt das Bauernplättchen aus dem Spiel. Bauern müssen nicht gerettet werden.



Schäferhunde können beim Schäfer für 1 Gold pro Hund gekauft werden. Wenn das Schäferhundplättchen auf einem Zielfeld der Hybärne abgelegt wird (Schafplättchen), verhindert es den Willenspunktverlust beim Betreten des Zielfeldes durch eine Hybärne.

Jedes Schäferhundplättchen kann nur einmal eingesetzt werden. Sobald es „gewirkt“ hat, kommt es aus dem Spiel. Es sind zwei Schäferhunde im Spiel.



Der Plattenpanzer hilft den Helden beim Kampf gegen Ferun oder bei einer EK gegen Stärkepunktverluste. Der Plattenpanzer kann 2 Mal eingesetzt werden. Nach dem ersten Einsatz wird er auf die Rückseite gedreht. Nach dem zweiten Einsatz kommt er aus dem Spiel.



Gepodon ist ein urzeitliches Wesen, das in einer Höhle, hoch im Fahlen Gebirge seinen Unterschlupf hat. Er verrät den Helden durch den „Spruch des Gepodon“ wie sie Bragyl bekämpfen können.

Baumscheibenplättchen



Sobald ein Held ein Feld mit Baumscheibenplättchen betritt, muss dieses sofort umgedreht werden und die Auswirkung wird durchgeführt.

Besondere Baumscheibenplättchen



Ein Held trifft auf einen kranken Bauern und hilf ihm. Der Held muss eine Runde aussetzen, erhält aber einen Trinkschlauch. Legt das Plättchen als „Aussetz-Merker“ auf den Zeitstein des Helden.



Ein Held hilft, den Heuwagen aus dem Schlamm zu befreien. Der Held muss eine Runde aussetzen, bekommt aber dafür 2 WP. Legt das Plättchen als „Aussetz-Merker“ auf den Zeitstein des Helden.