



Es wird Material aus der **Erweiterung „Neue Helden“** benötigt. Die Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus mit Ausnahme der Verteilung der Nebelplättchen. Diese werden später benötigt. Sortiert das Nebelplättchen „Trank der Hexe“ heraus und legt es beiseite. Aus den **goldenen Ereigniskarten** wird die Karte Nr. 12 herausgesucht und beiseitegelegt. Anschließend mischt ihr die Karten.

Außerdem legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 6 Runensteine, 6 Pergamente
- die Bauernplättchen
- den Schwarzen Herold mit dem Punktwert „+8“

Lest weiter auf A2, anschließend auf A3 ...



Weitere Vorbereitungen:

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

Es war Hochsommer in Andor. Die Hitze des Tages lastete schwer auf dem Land. Mensch und Kreatur verkrochen sich in den Schatten.

Erwürfelt mit 1 roten Kreaturenwürfel die Position von 3 Gors, indem ihr jeweils 20 zum Würfelwert addiert. Wenn ein Feld durch eine Kreatur besetzt ist, stellt die neue Kreatur auf das nächste freie Feld in Pfeilrichtung.

Erwürfelt dann ebenso die Position von 3 Gors und anschließend von 2 Skralen, indem ihr jeweils 50 zum Würfelwert addiert.

Erwürfelt anschließend mit 2 roten Kreaturenwürfeln die Position von 1 Skral und 2 Trollen, indem ihr ebenfalls jeweils 50 addiert.



Es ging schon auf Mittag zu, als König Thorald die Helden zu sich rief, um ihnen mitzuteilen, dass im Wachsamem Wald eine erhöhte Anzahl von Kreaturen gesichtet worden sei. Die Bewahrer vom Baum der Lieder hätten um Unterstützung gebeten. Der Bote würde an der Bogenbrücke (Feld 16) auf sie warten. Sie sollten mit ihm gehen.

Aufgabe:
Verteidigt die Rietburg.
Geht zur Bogenbrücke.

Die Helden starten in der Rietburg (Feld 0). Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt** und **7 Willenspunkten**. Die **Heldengruppe** erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte** und **3 Gold**. Zusätzlich erhält die **Gruppe 1 Bogen** oder **1 Schild** oder **1 Helm**. Entscheidet selbst, wer beginnt.

In dieser Legende geht der Erzähler nicht vorwärts, wenn ein Gor besiegt wird. Die Belohnung gibt es trotzdem.



Als die Helden zur Bogenbrücke kamen, war der Bote verschwunden. Während sie noch beratschlagten, wie weiter zu verfahren sei, erhob sich im Wachsamem Wald ein seltsamer Nebel.

Verteilt die Nebelplättchen mit Ausnahme des Plättchens für die Hexe im Wachsamem Wald. Die Felder 57 und 62 bleiben frei.

Die Helden schauten sich fragend an. Es war offensichtlich, dass der Baum der Lieder ihr Ziel war.

Aufgabe:
Verteidigt die Rietburg.
Erreicht mit mindestens 2 Helden den Baum der Lieder.



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

2a

Aufdecken, wenn
mindestens 2 Helden am
Baum der Lieder (Feld 57)
angekommen sind.

Melkaart der Bewahrer eilte den Helden entgegen. „Gut, dass ihr gekommen seid! Ich hoffe, ihr könnt uns beschützen. Die Kreaturen sind durch die Hitze ganz verrückt und plündern unsere Vorräte. Vor allem auf unsere Wasserreservoirs haben sie es abgesehen. Wenn ihr die beiden Trolle im Osten des Baumes der Lieder besiegt, werde ich euch dafür die Lage der Wasserreservoirs verraten und ihr dürft euch daraus bedienen, wann immer ihr es nötig habt.“

Stellt je 1 Troll auf Feld 58 und 59. Wenn ein Feld durch eine Kreatur besetzt ist, stellt den Troll auf das nächste freie Feld in Pfeilrichtung.

Lest weiter auf 2b ...



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

2b

Markiert die beiden Trolle je mit 1 Sternchen.

Die Trolle bewegen sich bei Sonnenaufgang ganz normal entlang den Pfeilen.

Aufgabe:

Verteidigt die Rietburg.

Besiegt die beiden Trolle.

Bei Sieg über einen der beiden Trolle geht der Erzähler

- wie üblich vorwärts (schwer)
- nicht vorwärts, sondern bleibt stehen (mittel)
- ein Feld zurück (leicht)

Deckt **anschließend** die Karte 3a auf.



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

3a

Aufdecken, wenn die
beiden Trolle besiegt
wurden.

„Ich danke euch!“ Melkaart gab den Helden einen Plan, auf dem die Wasserreservoirs der Bewahrer vom Baum der Lieder eingezeichnet waren.

Verteilt die Laufflaschen mit den Zahlen von 1 bis 6 in Andor, indem ihr mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position erwürfelt. Zwischen zwei Wasserreservoirs muss mindestens 1 Feld frei sein. Würfelt anschließend mit einem Heldenwürfel in welche Reservoirs die noch unverkauften und bereits geleerten Wasserflaschen gelegt werden. Es können auch mehrere in ein Reservoir kommen.

Jedes Mal, wenn ein Held eine Laufflasche leert, wird nach Beendigung seines Zuges mit 1 Würfel das Wasserreservoir erwürfelt, in das die Laufflasche gelegt wird. Die Helden können sich aus den Reservoirs ohne Bezahlung bedienen und maximal 2 Laufflaschen auf einmal nehmen.

Lest weiter auf 3b ...



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

3b

In dem Moment kam ein Bote gerannt. Schon von weitem rief er: „Ihr müsst kommen, schnell! Die Taverne ist von durstigen Kreaturen umringt. Sie nehmen alles auseinander, wenn ihr nicht schnell kommt.“

Stellt 1 Gor auf Feld 23, 1 Skral auf Feld 18 und 1 Troll auf Feld 29. Die Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Aufgabe:

Verteidigt die Rietburg.

Befreit die Taverne, sodass sich im Felderkreis um die Taverne keine Kreatur mehr befindet. Falls sich eine Kreatur in der Taverne befindet, besiegt auch diese.



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

4

Aufdecken, wenn
die Taverne
gesichert wurde.

Gilda umarmte die Helden. „Ihr dürft so viel Met trinken, wie ihr wollt!“ Die Helden ließen sich nieder. „Puh, ist das eine Hitze! Da wird der Met schmecken.“ „Und stellt euch vor, bei der Hitze feiern die Bauern heute Hochzeit.“ Gilda machte ein bedenkliches Gesicht. „Hoffentlich bekommen die Kreaturen nicht mit, dass es dort etwas zu trinken gibt!“ Die Helden horchten auf. „Wo feiern sie denn?“ „Irgendwo jenseits des Flusses. Wo genau, weiß ich auch nicht.“ Gildas Sorgenfalten wurden immer tiefer. „Ich glaube, ihr holt sie besser in die Burg, sonst gibt es noch ein Unglück.“

Aufgabe:
Verteidigt die Rietburg.
Sucht die Bauernhochzeit.

Legt die beiden Bäuerinnen auf Feld 40.



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

5a

Aufdecken, wenn
mindestens 2 Helden das
Feld 40 erreicht haben.

Der Bauernhof kam in Sichtweite. Schon von weitem hörte man lautes Singen. Es klang eigentlich gar nicht schlecht. „Wer ist das? Solche Töne habe ich in Andor noch nie gehört“, sagte einer der Helden. Als sie näher kamen, sahen sie einen Skral, der aus voller Kehle sang. Die Hochzeitsgäste hörten andächtig zu – bis auf einen. Die Helden stolperten fast über einen Gor, der auf dem Boden lag und vor sich hin gähnte. „Wer bist denn du?“ fragten sie. Der Gor rappelte sich auf, gähnte und trottete in die Felder, wo er verschwand.

In dem Moment klatschten die Hochzeitsgäste dem singenden Skral laut Beifall. – Die Helden schwangen herum, eilten zur Feiargesellschaft: „Gefahr! Leise!“ Alle schauten sie erschrocken an. „Was ist los?“ fragte die Braut. Die Helden berichteten.

Lest weiter auf 5b ...



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

5b

„Ach, du meine Güte! Und mein Mann, mein Vater und der trunke Troll sind unterwegs, um neues Met zu holen. Sind sie euch nicht begegnet? Die Helden schüttelten den Kopf. „Wir suchen sie, aber ihr müsst jetzt erst einmal möglichst schnell in die Rietburg in Sicherheit gebracht werden.“ Das gestaltete sich etwas schwierig: Die Mutter der Braut schluchzte so sehr, dass sie keinen Schritt allein laufen konnte und die Braut konnte durch ihr wallendes Kleid nur kleine Schritte machen.

Der singende Skral verschwand ebenso wie vor ihm der gährende Gor.

Aufgabe:

Bringt die beiden Bäuerinnen in die Rietburg. Sie können nur einzeln transportiert werden.

Sucht den Vater der Braut, den Bräutigam und den trunkenen Troll.

Lest weiter auf 5c ...



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

5c

Deckt das oberste Pergament auf und stellt den Trunkenen Troll und die 2 männlichen Bauern auf das entsprechende Feld. Der Trunkene Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Er kämpft in diesem Stadium nicht und kann auch nicht besiegt werden.

Sobald ein Held auf einem Feld mit dem Trunkenen Troll und den beiden Bauern steht, wird das nächste Pergament aufgedeckt und der Trunkene Troll und die beiden Bauern auf das Feld gestellt, das der Zahl auf dem Pergament entspricht.



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

6a

Aufdecken, wenn ein Held auf dem Feld mit dem Trunkenen Troll und den Bauern steht und kein Pergament mehr übrig ist

„Schade“, lallte der Trunkene Troll enttäuscht und verschwand. An seiner Stelle erschien der Schwarze Herold. Die beiden Bauern waren so volltrunken, dass sie noch nicht einmal erschrecken. Sie sanken einfach auf die Erde und machten Anstalten einzuschlafen. Aus der Taverne ertönte plötzlich ein Schrei, der so laut war, dass er weit über die Felder klang bis an die Ohren der Helden. „Hilfe! Der Trunkene Troll ist hier! Er zerlegt die Taverne! Hilfe!“

Aufgabe:

Verteidigt die Rietburg.
Bringt die beiden Bauern in die Rietburg.
Besiegt den Trunkenen Troll.

Die Bauern können nur einzeln transportiert werden.

Lest weiter auf 6b ...



ANDOR

Fan-Legende
Die Bauernhochzeit

6b

Der Trunkene Troll hat **20 Willenspunkte** und
bei 2 Helden 20 Stärkepunkte
bei 3 Helden 30 Stärkepunkte
bei 4 Helden 40 Stärkepunkte.

Er würfelt immer mit **2 schwarzen Würfeln**.

Immer wenn ein Zeitstein bewegt wird – egal um wie viel Stunden –, bewegt sich der Schwarze Herold 1 Feld auf dem kürzesten Weg auf die Taverne zu.

Sobald er die Taverne erreicht hat, erhöht er die Stärkepunkte des Trunkenen Troll um 8.

Wenn der Trunkene Troll besiegt wurde, setzt den Erzähler sofort auf N.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn die Rietburg verteidigt wurde und alle 4 Bauern in der Burg sind und der Trunkene Troll besiegt wurde.

In der Taverne wurde noch lange bis in die Nacht hinein gefeiert. Man erzählt sich, dass niemals vorher und nie wieder danach an einem Tag so viel Met über den Tresen gegangen ist.

Erfinder: Velidhu

Man erzählt sich, dass es Tage gedauert habe, bis der Trunkene Troll alle Fässer und Gläser geleert und dann eine fallend verwüstete und stinkende Taverne fallend verlassen habe, um irgendwo jenseits der Markbrücke seinen Rausch auszuschlafen. Die Taverne war wochenlang geschlossen.

Die Legende nahm kein gutes Ende, wenn die Rietburg nicht verteidigt wurde oder nicht alle 4 Bauernplättchen in der Burg sind oder der Trunkene Troll nicht besiegt wurde.

