

Fanlegende Arbon auf der Flucht

Diese Legende spielt nach dem Storytext „Die Geschichte des drittbesten Bogenschützen“ und vor dem Storytext „Die Hüterin und die Hexe“. Nachdem Arbon von Melkart, Pago und Folla in den Schwarzen Archiven überrascht wurde, befindet er sich nun auf der Flucht.

Die Legende ist mit 2-4 Spielern spielbar. Dabei sind zwingend die Helden Fenn und Arbon zu spielen. Des Weiteren stehen die Helden Pago (Pasco) und Folla (Mairen) zur Auswahl.

Bei 2 Spielern muss der Spieler von Fenn einen weiteren Helden steuern (nicht Arbon).

Lest hier den Abschnitt „Allgemeine Regeln“, wenn ihr die Legende noch nie gespielt habt. Ansonsten beginnt mit der Karte „A1“.

Allgemeine Regeln:

Wo nichts anderes gesagt wird, gelten die Regeln aus dem Grundspiel, sowohl für Arbon als auch für die anderen Helden („Jäger“). Arbon und die Jäger gelten allesamt als Helden. Die Goldenen Schilde richten sich nach der Anzahl der Jäger. Wenn durch Ereigniskarten von der "Gruppe" die Rede ist oder die Helden entscheiden können, wer von einem Effekt betroffen ist, bezieht sich dies immer nur auf die Jäger, bei "alle Helden" oder "jeder Spieler" ist dagegen auch Arbon betroffen.

Wenn gewünscht, können für Arbon und Fenn die "Ereignisse für neue Helden" (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=9975#p9975>) verwendet werden.



Wichtig: Kein Held darf im selben Zug mehr als 2 Stunden für die Aktion „Laufen“ ausgeben. Nur durch Einsatz eines Trinkschlauchs darf ein Held mehr als zwei Felder in derselben Aktion zurücklegen.

Weil in dieser Legende manche Spieler gegeneinander spielen, muss bei Konflikten von freien Handlungsmöglichkeiten (z.B. wenn mehrere Spieler einen Brunnen leeren wollen) definiert sein, wer Vorrang hat. Das ist der Spieler, der gerade am Zug ist. Falls ein Spieler auf seinen Vorrang verzichtet, hat dann der nächste Spieler in Zugreihenfolge die Möglichkeit, freie Handlungsmöglichkeiten durchzuführen.

Fanlegende Arbon auf der Flucht

Versteckter Arbon

Arbons Heldentafel liegt offen da und ist für alle Spieler sichtbar.

Arbons Heldenfigur hingegen steht die meiste Zeit lang nicht offen auf dem Spielfeld. Stattdessen notiert sich der Arbon-Spieler geheim auf einem Blatt Papier, wo er momentan steht. Er muss den Jägern jeweils mitteilen, welche Aktionen/freie Handlungsmöglichkeiten er ausführt, muss seine genaue Position dabei aber **nicht** verraten.

Beispiel: Arbon muss nicht sagen, bei welchem Händler er einkauft oder welchen Gor er gerade bekämpft. Falls er einen Brunnen leert oder Gegenstände von einem Feld aufnimmt, wird seine genaue Position dadurch natürlich bekannt.

Arbon kann Bauern **nicht** mit sich bewegen.

Nur für Arbon ist das Aktivieren eines Nebelplättchens auf seinem aktuellen Feld eine **freiwillige** freie Handlungsmöglichkeit. Er muss seine Position also nicht verraten, wenn er seinen Zug auf einem Feld mit einem Nebelplättchen beendet.

Falls Arbon Feld 57 betritt, muss er seinen Zug unterbrechen und die Jäger haben das Spiel gewonnen.

Arbon wird **sichtbar** und seine Heldenfigur wird offen aufgestellt, wenn...

...Arbon das Feld eines Jägers betritt (dann muss er seinen Zug unterbrechen) ODER

...ein Jäger auf Arbons Feld stehen bleibt.

Wenn ein Jäger Arbons Feld bloß überquert, geschieht nichts!

Fanlegende

Arbon auf der Flucht

Sichtbarer Arbon - 1

Will **Arbon** das Feld **eines** Jägers verlassen, muss er zunächst **mit dem Jäger rangeln**:

- Arbon muss fürs Rangeln 1 Stunde auf der Tagesleiste ausgeben. Der Jäger muss keine Stunde ausgeben, insbesondere darf der Jäger seinen Tag bereits beendet haben.
- Arbon würfelt mit 1 Heldenwürfel und addiert seine Stärkepunkte. Der Jäger würfelt mit 2 Heldenwürfeln und addiert den größeren zu seinen Stärkepunkten.
- Falls Arbon einen höheren Wert als der Jäger hat, entfernt er seine Heldenfigur vom Spielplan, ist wieder unsichtbar und macht einen Schritt vom Feld des Jägers weg. Dieser Schritt kostet ihn keine zusätzliche Stunde.
- Falls Arbon einen gleich großen oder tieferen Wert als der Jäger hat, muss er sofort seine Aktion beenden.

Will Arbon ein Feld mit **mehreren** Jägern darauf verlassen, muss er vorher mit **jedem einzelnen Jäger rangeln**. Das kostet ihn insgesamt 1 Stunde. Er kann das Feld nur verlassen, wenn er in jedem einzelnen Rangeln einen höheren Wert als der jeweilige Jäger erzielt.

Verlassen alle Jäger Arbons Feld von sich aus, entfernt Arbon seine Heldenfigur vom Spielplan und ist wieder unsichtbar.

Will ein **Jäger** Arbon mit sich mitbewegen, muss er zunächst **mit Arbon rangeln**:

- Der Jäger muss fürs Rangeln 1 Stunde auf der Tagesleiste ausgeben. Arbon muss keine Stunde ausgeben, insbesondere darf Arbon seinen Tag bereits beendet haben.
- Arbon würfelt mit 1 Heldenwürfel und addiert seine Stärkepunkte. Der Jäger würfelt mit 2 Heldenwürfeln und addiert den größeren zu seinen Stärkepunkten.
- Falls der Jäger einen höheren Wert als Arbon hat, macht er einen Schritt und bewegt Arbons Heldenfigur dabei mit seiner Heldenfigur mit. Dies kostet ihn keine zusätzliche Stunde.
- Falls der Jäger einen gleich großen oder tieferen Wert als Arbon hat, muss er sofort seine Aktion beenden.

Stehen **mehrere** Jäger zusammen auf einem Feld, können sie **gemeinsam mit Arbon rangeln**.

Alle Jäger, die mitrangeln, geben eine Stunde aus und addieren ihre Stärkepunkte. Zwei der Jäger würfeln mit je einem Würfel. Das höhere Ergebnis wird zu den Stärkepunkten addiert. Gewinnen die Jäger die Rangelei, bewegen sich alle Beteiligten auf dasselbe Feld.

Rangeln die Jäger Arbon zum Baum der Lieder (Feld 57), haben die Jäger das Spiel sofort gewonnen.

Sowohl wenn Arbon zu entkommen versucht als auch um ihn mitzurangeln, darf Fenn sein Messer benutzen, um einen seiner Würfel neu zu werfen, sofern er seinen Tag noch nicht beendet hat. Das muss er sofort nach seinem Würfeln entscheiden.

Fanlegende

Arbon auf der Flucht

Sichtbarer Arbon - 2

Das Rangeln zählt als Teil der Aktion „Laufen“. Arbon kann also nach einem erfolgreichen Rangeln mit einem Jäger gleich weitere Schritte tun. Ein Jäger kann Arbon in derselben Aktion gleich zwei Felder weit mitrangeln, sofern er beide Male erfolgreich ist.

Es gilt allerdings weiterhin: Kein Held darf im selben Zug mehr als 2 Stunden für die Aktion „Laufen“ ausgeben.

Scharfe Vogelaugen

Fenn kann seinen **Raben** auch einsetzen, um Arbon nach der 1er- **oder** 10er-Stelle seines aktuellen Felds zu fragen. Arbon muss wahrheitsgetreu antworten.

Ein Jäger kann einen **Falken** auch einsetzen, um nach Arbon Ausschau zu halten. Arbon muss den Jägern die Zahl seines aktuellen oder eines angrenzenden Felds mitteilen (aber nicht, ob es sein aktuelles oder ein angrenzendes Feld ist).

Gors im Rietland - 1

In dieser Legende halten Gors Helden fest. Ein Held, der das Feld eines Gors betritt oder bereits dort steht, muss stehen bleiben und kann die Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen, solange der Gor dort steht.

Helden halten keine Gors fest. Ein Gor auf dem Feld eines Helden bewegt sich beim entsprechenden Symbol bei Sonnenaufgang weiterhin entlang des Pfeils und lässt den Helden somit frei.

Jedes Mal, wenn der Zeitstein eines Jägers die **4. Stunde** verlässt, geschieht Folgendes: Für jeden Gor (angefangen mit dem auf der kleinsten Feldzahl) wird überprüft, ob mindestens ein Jäger, auf dessen Feld kein Gor steht, innerhalb von **zwei Feldern** Entfernung steht. Ist dies der Fall, bewegt sich der Gor auf dem kürzesten Weg ein Feld zu dem nächsten freien Jäger (im Zweifel zum Jäger auf der kleinsten Feldzahl und dabei über das kleinste mögliche Feld). Gors, die auf dem Feld eines Jägers stehen, bewegen sich nicht. Es kann sich weiterhin höchstens ein Gor auf einem Feld befinden. Es kann vorkommen, dass sich Gors überspringen.

Beendet ein Held auf der 4. Stunde seinen Tag, geschieht nichts.

Gors sehen Arbon nicht und bewegen sich nicht absichtlich auf ihn zu. Sie halten ihn dennoch wie alle anderen Helden fest, auch wenn er ihr Feld nur passieren möchte.

Fanlegende Arbon auf der Flucht

Gors im Rietland - 2

Besiegen die Jäger einen Gor, so können sie sich entscheiden, auf die Belohnung und Erzählerbewegung zu verzichten und den Gor statt auf Feld 80 auf das Sonnenaufgang-Feld zu legen. Er wird dann beim nächsten Sonnenaufgang **nach** der Gorbewegung mit je einem Helden- und einem Kreaturenwürfel (1er und 10er-Stelle) wieder eingewürfelt.

Wenn Arbon einen Gor besiegt, bleibt der Gor in jedem Fall stehen und ignoriert Arbon für den Rest des Tages. *Arbon muss seine Position also nicht verraten, wenn er einen Gor besiegt.*

Er kann einen an diesem Tag bereits besiegten Gor nicht erneut bekämpfen (aber sehr wohl am nächsten Tag wieder). Wenn Arbon die Belohnung nehmen möchte, muss er den Schattenerzähler (siehe Karte A5) ein Feld nach oben rücken.

Der Schattenerzähler bewegt sich zudem jeden Sonnenaufgang mit dem normalen Erzähler. Sollte der Schattenerzähler jemals den normalen Erzähler einholen, hat Arbon die Legende sofort verloren.