

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende
Arbon auf der Flucht



Diese Legende besteht aus 35 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, C1, C2, C3, N1, 2x N2, N3,
„Der Kampf gegen den Gor 1“, „Der Kampf gegen
den Gor 2“, „Arbon wurde gefunden“, 10x
„Aufgaben der Jäger“, 10x „Aufgaben Arbons“

Wir schreiben das Jahr 61 nach andorischer Zeitrechnung. Melkart, der Oberste Priester der Bewahrer, heuerte den Fährtenleser Fenn an, um Arbon, den abtrünnigen Bewahrer aus den Schwarzen Archiven, ausfindig zu machen: „Bringt mir den Verräter, vorzugsweise lebendig!“ Doch nicht nur Fenn war Arbon auf der Spur...

In dieser Legende spielt einer der Spieler den flüchtenden **Arbon**. Die übrigen Spieler steuern die Helden, welche Arbon jagen. Wir nennen diese Helden auch „**Jäger**“. Es muss zwei oder drei Jäger geben, die allerdings auch von einem Spieler gesteuert werden können. Bei einem der Jäger muss es sich um **Fenn** handeln, bei den übrigen um **Pago** und/oder **Folla**.

Folla benutzt die Heldentafel, Heldenfigur und Sonderfähigkeit von Mairen, der **Kriegerin**.

Pago benutzt die Heldentafel, Heldenfigur und Sonderfähigkeit von Pasco, dem **Bogenschützen**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende
Arbon auf der Flucht



Führt jetzt als erstes die Anweisungen der **Checkliste** aus.

Sortiert dabei das **Nebelplättchen** mit der Hexe aus und lasst Feld 8 frei.

Sortiert zudem **Ereigniskarte** Nr. 23 „Die Schmiede des Königshauses“ aus und legt sie in die Schachtel zurück.

Legt jetzt folgendes **Material** bereit:

- Figur „Reka“, Figur „Thorald“, 3 Heilkräuter, Gift, „N“-Plättchen.
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 6 Pergamente, 8 Geröllplättchen, 11 Edelsteine.
- aus „**Neue Helden**“: Figur „Schwarzer Herold“ (+8 Stärkepunkte), Figur „Trunkener Troll“, Arbons Zweitfigur „Talvora“, Wassergeist-Würfel.
- Zettel und Stift für den Arbon-Spieler, um sich seine aktuelle Position zu notieren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Seit langem wurden wieder Gors in Andor gesichtet. Sie vagabundierten durch das Rietland und machten den Jägern das Leben schwer.

Erwürfelt die Positionen von **4 Gors**, indem ihr jeweils einen Kreaturenwürfel werft und dazu 10, 20, 30 und 40 addiert.

Legt als Erinnerung für die Gorbewegung einen **Gor** ohne Standfuß auf die vierte Stunde.

Stellt jeweils **2 Gors** auf die Buchstaben F, H, J und L. Wann immer der Erzähler einen dieser Buchstaben erreicht, werden die Positionen der Gors mit je einem Helden- und einem Kreaturenwürfel (1er und 10er-Stelle) bestimmt.

Legt das „**N**“-Plättchen auf den Buchstaben K der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Legt je ein **Sternchen** auf C und auf das „**N**“-Plättchen.

Erwürfelt die Positionen von 6x **1 Gold** mit je einem Helden- und einem Kreaturenwürfel (1er und 10er-Stelle).

Erwürfelt die Positionen der **3 Heilkräuter** mit je einem Helden- und einem Kreaturenwürfel (1er und 10er-Stelle).

Diese können nicht aufgenommen werden und sind nur für eine Aufgabe Arbons relevant.

Arbon zieht jetzt ein **Pergament** und schaut sich den Wert alleine an. Nur er kann den Wert jederzeit nachschauen. Dieser könnte gegebenenfalls später unter Umständen möglicherweise eventuell für eine Aufgabe vielleicht wichtig sein.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →



Stellt **Reka** auf Feld 8 und legt das Nebelplättchen mit dem Trank der Hexe offen auf den Ereigniskartenstapel. Wann immer eine Ereigniskarte aufgedeckt wird, wird Reka auf das Feld mit Feldzahl 20 + Ereigniskartenummer gestellt.

Legt je ein **Bauernplättchen** auf die Felder 27, 28, 50 und 71.

Stellt den **Erzähler** jetzt auf C und stellt Arbons Zweitfigur „Talvora“ auf Feld A. Dies ist der „Schattenerzähler“.

Lest jetzt die allgemeinen Regeln, sofern ihr sie nicht bereits kennt, und anschließend weiter auf Karte C1. →



Arbon zieht zu Beginn der Legende **verdeckt zwei** Aufgaben und liest sie im Geheimen. In dem Moment, in dem er eine Aufgabe erfüllt hat, **darf** er sie umdrehen und für erfüllt erklären. Dann kann die Aufgabe von den Jägern gelesen werden. *Arbon verrät also wahrscheinlich etwas über seine Position.*

Erfüllt Arbon einen Aufgabe, so rutscht das „N“-Plättchen einen Buchstaben nach unten. Nur wenn drei Jäger mitspielen, erhält er zusätzlich die angegebene Belohnung.

Die Jäger ziehen zu Beginn der Legende gemeinsam **offen eine** Aufgabe. *Arbon kennt die Aufgaben der Jäger also.*

Wenn die Jäger eine Aufgabe erfüllt haben, dürfen sie die Karte umdrehen und für erfüllt erklären. Sie erhalten in jedem Fall die angegebene Belohnung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2. →



Erfüllen die Jäger eine Aufgabe, so rutscht das **N-Plättchen ein Feld nach oben**.

Legt ein **Sternchen** auf das **Erzählersymbol** des Sonnenaufgang-Feldes. Immer, wenn das Erzählersymbol ausgeführt wird, ziehen die Jäger und Arbon je eine neue Aufgabe.

Aufgabe Arbon:

Fliehe vor den Jägern, bis der Erzähler das „N“-Plättchen erreicht.

Aufgabe Jäger:

Verteidigt die Rietburg.
Findet Arbon und bringt ihn zum Baum der Lieder (Feld 57), bevor der Erzähler das „N“-Plättchen erreicht.

Erreichen die Jäger mit Arbon den Baum der Lieder wird der Erzähler sofort auf „N“ versetzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C3. →



Die **Jäger** beginnen mit je 7 Willenspunkten auf Feld 57.

Bei **2 Jägern** beginnt jeder Jäger mit 2 Stärkepunkten.

Bei **3 Jägern** beginnt jeder mit 1 Stärkepunkt und die Gruppe erhält 1 zusätzlichen Stärkepunkt.

Arbon beginnt mit 4 Stärkepunkten, 14 Willenspunkten und einem **Trinkschlauch**.

Er bestimmt im Geheimen die Startposition seiner Heldenfigur, indem er einen Helden- und einen Kreaturenwürfel wirft (1er und 10er-Stelle) und von der erwürfelten Feldzahl 20 abzieht. Bei einem negativen Wert stellt er seine Figur auf die Rietburg (Feld 0). Falls er auf dem Feld eines Gors landet, darf er den Wurf jeweils wiederholen.

Arbon beginnt.



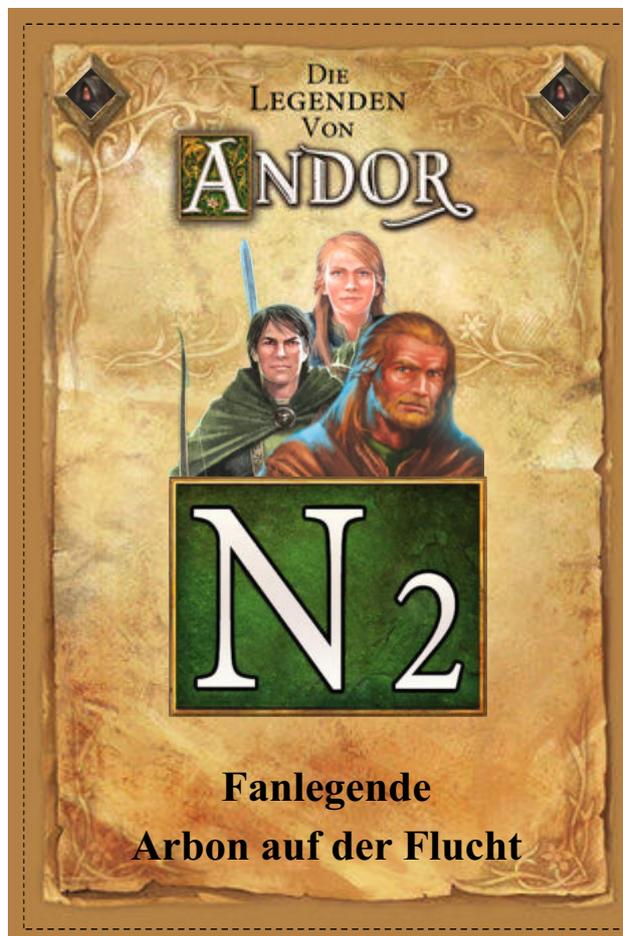
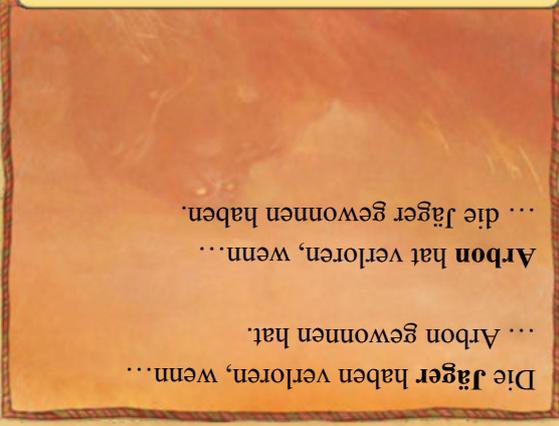


Die **Jäger** haben gewonnen, wenn...
 ... die Rietburg verteidigt wurde und
 ... Arbon zum Baum der Lieder gebracht wurde.

Arbon hat gewonnen, wenn...
 ... die Rietburg nicht verteidigt wurde oder
 ... er den Jägern entkommen konnte.

Lest weiter auf der entsprechenden
N2-Karte der/des Gewinner/s.

Autoren: Butterbrotbär, Schlafende Katze, Troll

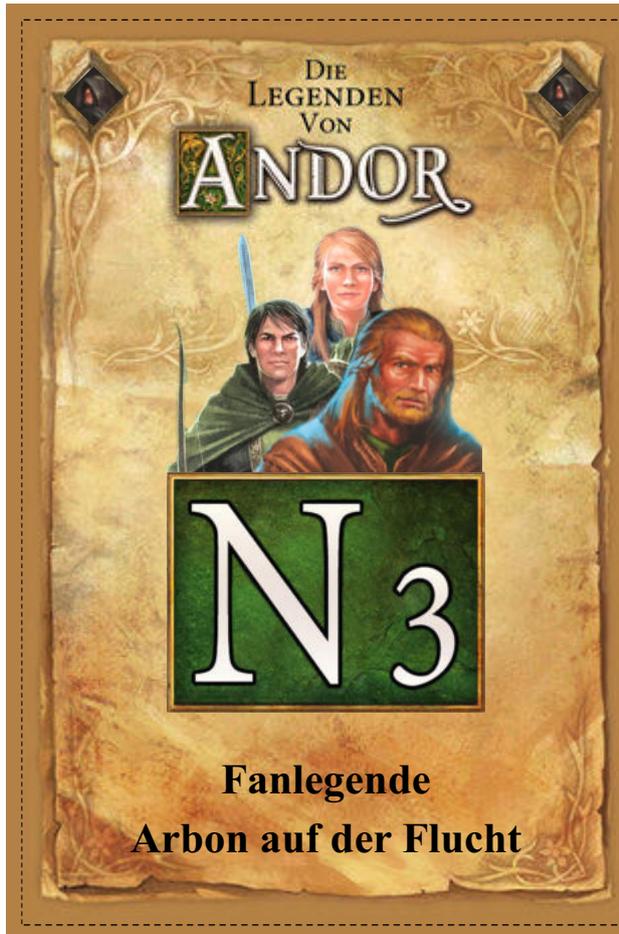


Die **Jäger** haben gewonnen:

Fenn, Pago und Folla hatten es geschafft! Es war zwar nicht einfach gewesen, den Verräter Arbon in Andor aufzuspüren und er hatte es ihnen nicht leicht gemacht, aber letzten Endes hatten sie ihn fangen und zum Baum der Lieder schleppen können. Dort erhielt der Fährtenleser die von Melkart versprochene Belohnung von 10 Goldstücken. Pago freute sich, dass sich der abtrünnige Bewahrer nun nicht mehr seiner gerechten Strafe entziehen konnte. Folla hingegen war einfach nur froh, dass die anstrengende Jagd endlich hinter ihnen lag.

Sie alle ahnten nicht, was noch auf sie zukommen sollte...

Um die Geschichte von Arbon zu erfahren,
 lest weiter auf der **N3-Karte** der Jäger. →

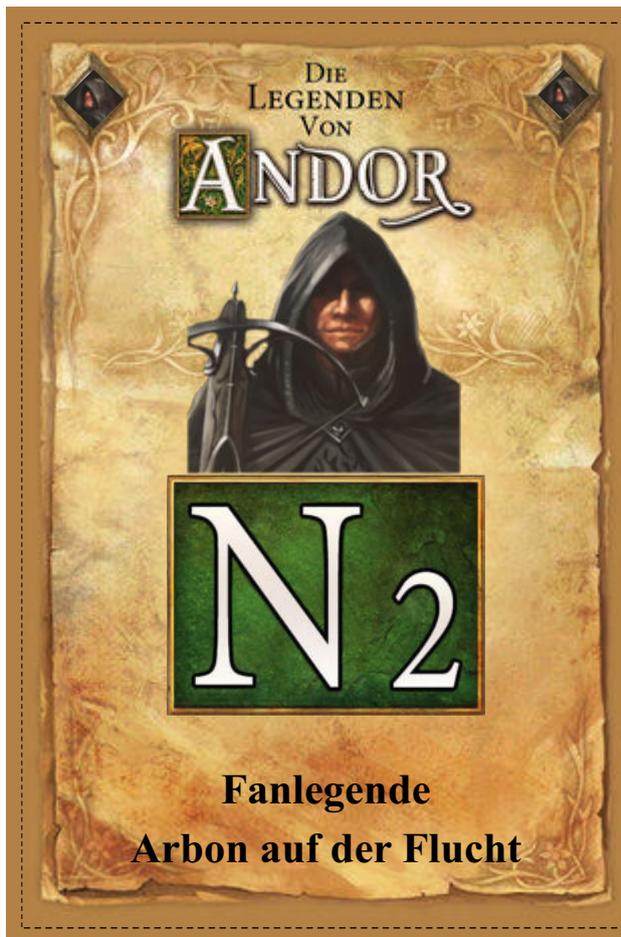


Die Jäger hatten es geschafft, Arbon zu finden und zum Baum der Lieder zu schleppen. Dort hatte Melkart verfügt, dass er gefesselt und in einem der alten Weinkeller eingeschlossen werden sollte, bis der Rat der Bewahrer entschied, was mit ihm passieren sollte. Melkart wollte auf jeden Fall verhindern, dass er sein Wissen weitergeben konnte. Als einige Wochen später einer der Bogenschützen ihm sein tägliches Essen vorbei bringen wollte und die Türe öffnete, fand er den Kellerraum leer vor. Zur selben Zeit entdeckte Pago, dass die Arcuballiste und sein Köcher aus Wardrakleder entwendet waren.

Wie genau Arbon entkommen war, sollte für immer sein Geheimnis bleiben. Er erzählte nur, dass eine Ziege, Pagos Stiefel und das Sternbild des Hornfalken eine wichtige Rolle dabei spielten.

Dass Arbon einen der Jäger nicht zum letzten Mal gesehen haben sollte und dieser später einer seiner Gefährten werden würde, konnte er zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen. Er war einfach froh, wieder frei zu sein.





Arbon hatte gewonnen:

Arbon hatte es geschafft! Es war nicht leicht gewesen, Fenn und den anderen beiden wachsamen Hinterwäldlern vom Baum der Lieder zu entkommen und die Flucht war entbehrungsreich. Doch immerhin konnte er auf einem der Bauernhöfe als Knecht unterkommen und so zumindest eine Zeit lang unerkannt einige unbeschwerte Tage genießen. Dass er einem der dreien in naher Zukunft noch einmal über den Weg laufen sollte, konnte er zu dieser Zeit noch nicht ahnen.

Die Jäger Arbons waren müde. Sie hatten das ganze Rietland durchsucht auf der Jagd nach dem Verräter. Ein paar Mal hatten sie ihn beinahe erwischt, doch immer konnte der ehemalige Bewahrer des Schwarzen Archivs in letzter Sekunde entkommen. Arbon sollte bloß nicht denken, dass er sicher sei! Noch war das letzte Wort nicht gesprochen und die Wege des Schicksals waren verschlungen... Schon bald würden sie wieder Jagd auf ihn machen!



Arbon hatte es geschafft, vom Baum der Lieder während des Angriffs der Skrale zu entkommen und im Rietland unterzutauchen. Doch Fenn, Pago und Folla waren ihm dicht auf den Fersen. Hunger und Durst zehrten an seinen Nerven und es wurde immer schwieriger für ihn, seinen Verfolgern zu entkommen. Gerade Fenns Rabe und einige Falken machten ihm das Leben zur Hölle. Doch auch für seine Verfolger war es nicht einfach ihn zu fangen. Melkart hatte noch einige Aufgaben für sie und die Bauern konnten sie auch nicht sich selbst überlassen. Außerdem waren die Gors in dieser Zeit sehr aggressiv und behinderten die Häscher in ihrem Fortkommen, wo es nur ging. Hatten sie doch keine Wahl, als sich den Weg freizukämpfen. Trotz dieser Umstände wurde die Luft für den Verräter immer dünner und es kam, wie es kommen musste. Nach Tagen des Suchens hatten die Jäger ihn endlich gefunden und konnten ihn festsetzen. Der Weg zum Baum der Lieder war weit und voller Gors, die versuchten, sie daran zu hindern.

Lest weiter auf „**Der Kampf gegen den Gor 2**“



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende
Arbon auf der Flucht**



Der Kampf gegen den Gor 2

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Arbon mit einem der Jäger während einem Kampf gegen einen Gor auf dem selben Feld steht

Hinzu kam, dass Arbon sich auch nicht friedlich zurück schleppen lassen würde.

Nachdem sie Arbon mehrfach wieder einfangen mussten, weil er irgendwie immer wieder entkam, waren sie endlich am Waldrand des Wachsamens Waldes angekommen. Dort wurden sie von einem Gor aufgehalten.

Mutig stellten sich Pago und Fenn dem Gor entgegen. Folla war vorausgegangen, um den Weg auszukundschaften.

"Arbon! Hilf uns gegen diesen Gor!", befahl Pago barsch, doch Arbon hob lediglich die gefesselten Hände, lehnte lässig an einem Baumstamm und sprach seelenruhig: "Warum sollte ich euch gegen diesen Gor helfen? Ihr habt mich schließlich gefangen genommen, mir die Waffen abgenommen und wollt mich jetzt zurück schleppen. Das ist ganz alleine euer Problem. Ich bin doch nicht so blöd, und schaufel mir mein eigenes Grab! Das macht mal schön alleine. Bist ja schon ein großer Bogenschütze, Pago." Grummelnd wandte Pago sich wieder dem Gor zu. Wenn das hier vorbei war, dann würde der Verräter dafür büßen..."

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende
Arbon auf der Flucht**



Arbon wurde gefunden

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Arbon sich das erste Mal auf dem selben Feld wie einer der Jäger befindet.

Nach langer Suche hatten Fenn und die Bewahrer endlich den abtrünnigen Armbrustschützen gefunden. Dieser hatte sich in der Zeit während der Flucht sehr verändert. Die Strapazen der letzten Tage und Wochen waren ihm deutlich anzusehen. Er war magerer geworden und sein einst bartloses Gesicht war mit dichtem Haar bewachsen. Sein Kampfgeist jedoch war ungebrochen. Er würde sich nicht einfach zum Baum der Lieder zurückschleppen lassen wie ein Opferlamm zur Schlachtbank. Leicht sollten es die Jäger nicht mit ihm haben.

Wenn ihr die Regeln zum sichtbaren Arbon und zum Rangeln nicht mehr wisst, lest den entsprechenden Abschnitt in den Allgemeinen Regeln.