

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

1. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



DIE LEGENDEN VON

1. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr

Vor langer Zeit hatte Erloth aus den Überresten eines zerstörten Karrens einen Marktstand errichtet, verkaufte Met und Wein, und bald war daraus eine kleine Hütte geworden - "Die Taverne zum Trunkenen Troll". Händler, Reisende und Helden gingen ein und aus, und die Wirtin Gilda, Erloths Enkelin, war im ganzen Land bekannt und beliebt.

Oft genug waren Kreaturen durch Andor gezogen, doch nie hatte eine von ihnen gewagt, die Taverne anzugreifen, und kein Mensch hatte das jemals für möglich gehalten. Bis zu jenem Morgen, als ein Bauer die Helden erreichte und rief: "Kommt schnell! Der Trunkene Troll verwüstet die Taverne!"

Diese Legende wurde zwischen Mai und September 2014 von den Mitgliedern des offiziellen Forums "Die Taverne von Andor" entwickelt. Vielen Dank an die zahlreichen Fans, die ihre Ideen und Meinungen beigetragen haben. Die Karten "A3 - Heldenaufgabe" wurden entwickelt von Antigor ("Heilendes Wasser"), Doro ("Der Nebelgor"), Ent ("Gildas Kraut" und "Der Trüffeltrank"), Gecko ("Die Reise der Erinnerung"), Lucy-von-Andor ("Der Heiltrank") und Mjöltnir ("Der Zauberspruch").

Die Endgegner der Karten "Dunkle Absichten" wurden entwickelt von Antigor ("Die Schwarzen Herolde"), Doro ("Irlök"), Ent ("Merrik"), Lucy-von-Andor ("Skrabak"), MarkusW ("Ken Dorr"), Matze ("Der Drache Korat"), Mjöltnir ("Varkur"), Proxima55 ("Der Krahder") und Thor ("Das Skraltrio").

Ideen zu den Karten "Wenn Trolle denken..." wurden beigesteuert von Doro, Ent, Ithildin, Lucy-von-Andor, MarkusW und Mjöltnir.

Ein ganz besonderer Dank geht an LenzeLord, der seine Idee der Karte "A3 - Heldenaufgabe" dem Fortgang der Geschichte dieser Legende zur Verfügung gestellt hat. Ohne diese Idee hätte Gilda einen Freund weniger.

Ein weiterer Dank geht an Horus68. Was wäre Andor ohne Helden, und was wäre diese Legende ohne "Die Helden der Taverne"?!

Ein großer Dank gilt nicht zuletzt allen Freunden und Familien, die mit ungezählten Testspielen und kritischem Blick zum Gelingen dieses Projektes beigetragen haben.

Lange vor der Entstehung dieser Legende begab sich folgendes...

Ein Familienspiel wurde erfunden und zu einem großen Erfolg in der Spielewelt. Der Autor wurde für zahlreiche Auszeichnungen vorgeschlagen, und sein Spiel erhielt unter anderem den Preis „Kennerspiel des Jahres 2013“.

*Das Spiel gewann immer mehr begeisterte Anhänger, und so wurde schon bald im Internet **Die Taverne von Andor** eröffnet. Da Gilda, die Wirtin, immer hervorragenden Met und für jüngere Anhänger auch stets heiße Ziegenmilch vorrätig hatte, fanden sich nach und nach immer mehr Gäste in der Taverne ein. Sie tauschten Erfahrungen zum Spiel aus, gaben Tipps und beantworteten Fragen, und bald machten auch eigene Legenden die Runde...*

So entstand eine richtige Tavernengemeinschaft, und in deren Mitte wurde die Idee einer gemeinschaftlichen Legende geboren, die man zusammen erzählen wollte.

Unsere Legende "Die Taverne in Aufruhr" möchten wir dem Erfinder dieses Spiels widmen. Durch ihn ist die Spielewelt um ein großartiges Spiel reicher, und ohne ihn und dieses Spiel wäre die Tavernengemeinschaft nie entstanden!



Lieber Micha,

Danke für „Die Legenden von Andor“, und danke für die tollen Erweiterungen.

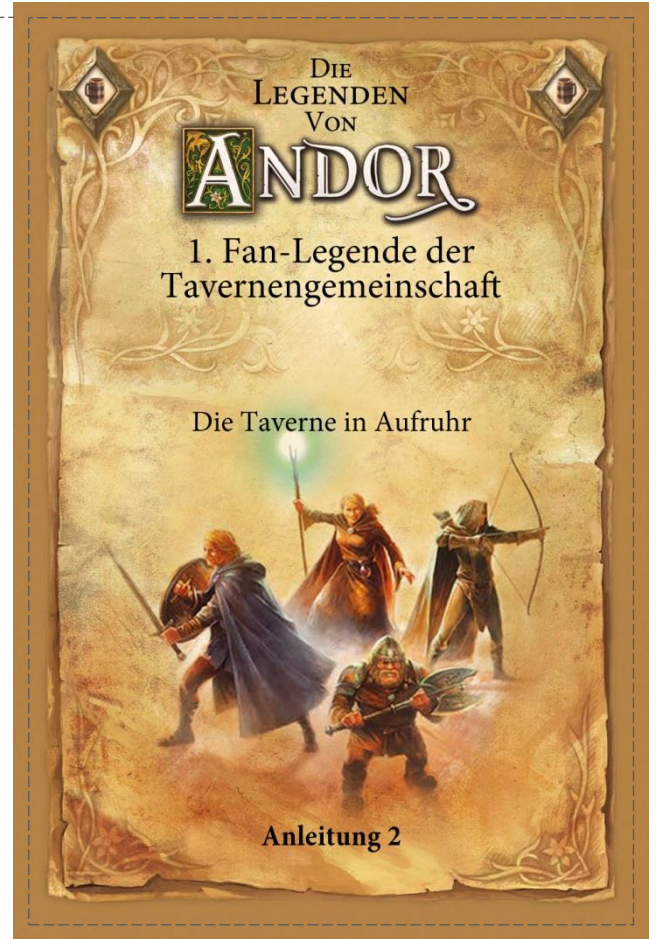
Danke für Deine Präsenz in der Taverne, in der wir uns sehr wohlfühlen und immer gern auf einen Umtrunk und ein paar Plaudereien vorbeischauen.

Danke für die vielen Stunden voller Abenteuer, in denen wir mit unseren Helden kämpfen, lachen und immer wieder aufs Neue mitfiebern können.

Danke für die Flügel, die Du unserer Fantasie mit der Möglichkeit verleihst, auch ganz eigene Legenden zu erfinden.

Mit unserer ersten als Tavernengemeinschaft erzählten Legende wollen wir uns als Fans bei Dir bedanken und Dir einen kleinen Teil unserer gemeinsamen Fantasie zurückgeben.

Doro Lucy von Andor Matze Antigor
horus68 TMMR Gildin Ekt
(Thor) Lenzelord Proxima55
GECKO



Allgemeine Spiel- und Regelhinweise:

- Für das Spiel mit **5 und 6 Helden** gelten die Regeln der Ergänzung "Neue Helden", solange auf den Legendenkarten nichts Anderes beschrieben ist. Sind Angaben auf den Legendenkarten abhängig von der **Anzahl der Helden**, zählen für eure Gruppe dann natürlich 5 bzw. 6 Helden.
- Die Spielvarianten "Der Schwarze Herold" und "Der Trunkene Troll" aus der 5-6-Spieler-Ergänzung "Neue Helden" können in dieser Legende **nicht** genutzt werden.
- Die Anweisungen auf Ereigniskarten, die eine Kreaturenbewegung auslösen, gelten **nie** für die Endgegner. Sollte im Spiel eine Kreatur aufgrund des Textes einer Legendenkarte nicht bewegt werden dürfen, hat die Legendenkarte Vorrang, und die Ereigniskarte bleibt in diesem besonderen Fall ohne Wirkung.
- Die Fackel und der Hornfalke (Gaben der Andori) dürfen **nicht** gegen einen Endgegner eingesetzt werden.
- Möchtet ihr den Schwierigkeitsgrad der Legende etwas senken, kann 1 der beiden *Fan-Mini-Erweiterungen* "Die Helden der Taverne" mit ins Spiel genommen werden. Legt die entsprechende Karte mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan und führt die Anweisungen aus, sobald der Erzähler den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste erreicht hat. Gibt es für diesen Buchstaben mehrere Karten, wird die Mini-Erweiterung zuletzt ausgeführt.
- Die *Fan-Mini-Erweiterung* "Trollige Begegnung" kann in dieser Legende **nicht** genutzt werden.

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Ihr benötigt die Erweiterungen "**Der Sternenschild**" und "**Neue Helden**".

Legt alle Karten dieser Legende bereit.

- Es gibt 7x die Karte "A3", aber nur **eine** davon kommt in den Legendenkartenstapel. Zieht verdeckt 1 Karte "A3" und sortiert dann die Legendenkarten wie gewohnt, sodass "A1" oben liegt und unten "N".
- Es gibt 9x die Karte "Dunkle Absichten", aber nur **eine** davon wird verdeckt neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Die restlichen Karten "A3" und "Dunkle Absichten" kommen aus dem Spiel. Diese lernt ihr erst in späteren Partien kennen.
- Mischt **alle** Karten "Wenn Trolle denken..." und legt den gesamten Kartenstapel neben dem Spielplan bereit.

Alle anderen Legendenkarten legt ihr ebenfalls neben dem Spielplan bereit.

Hinweis: Die Karten "Zurück in der Taverne 1 & 2", "Gilda erinnert sich 1 - 4", "Der erste Met" und "Die Standpauke" werden in **jeder** Partie benötigt. Von den übrigen Karten wird immer nur ein Teil genutzt. Wann eine Karte im Spiel ist und vorgelesen wird, erfahrt ihr während des Spiels.

Sortiert aus den **goldenen Ereigniskarten** die Karten **21 und 30** aus und legt sie in den Karton zurück.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Anleitung 2". ➡

Stellt eure Helden auf Feld 72.

Als die Helden die Taverne erreichten, sahen sie, dass die Tür schief in den Angeln hing. Tische und Bänke waren umgeworfen worden, und es herrschte ein heilloses Durcheinander. Der Troll war nirgends zu sehen und war wohl mit den erbeuteten Fässern in den Wald verschwunden. Nun lag er sicher schon im Schatten eines Baumes und schlief seinen Rausch aus.

Legt den Trunkenen Troll auf Feld **25**. Der Troll wird beim Aufdecken einer Ereigniskarte vorerst **nicht** bewegt. Die Helden können Feld **25 nicht** betreten, solange der Troll dort **liegt**. Kreaturen ignorieren den Trunkenen Troll.

Aus einer Ecke vernahmen die Helden ein leises Stöhnen. "Gilda?!", riefen sie, und unter dem zersplitterten Holz eines Tisches in der Ecke fanden sie die Wirtin. Der Troll musste sie weggestoßen haben, um ihr den Met zu stehlen. Gilda hatte eine dicke Beule am Kopf und schaute die Helden verwirrt an. "Wer seid Ihr? Und was ist das hier für ein seltsamer Ort? Und was für ein Durcheinander?!" "Wir sind in deiner Taverne, Gilda", sagten die Helden, "der Trunkene Troll hat deinen frischen Met gestohlen." Doch die Wirtin schien niemanden zu erkennen. Sie konnte sich nicht einmal daran erinnern, wer sie war. Die Helden überlegten, wie sie Gilda helfen konnten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡

Lest zuerst die beiden Karten "**Anleitung 1 & 2**". Führt **danach** die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Legt das Spielmaterial des Grundspiels und der beiden Erweiterungen neben dem Spielplan bereit.

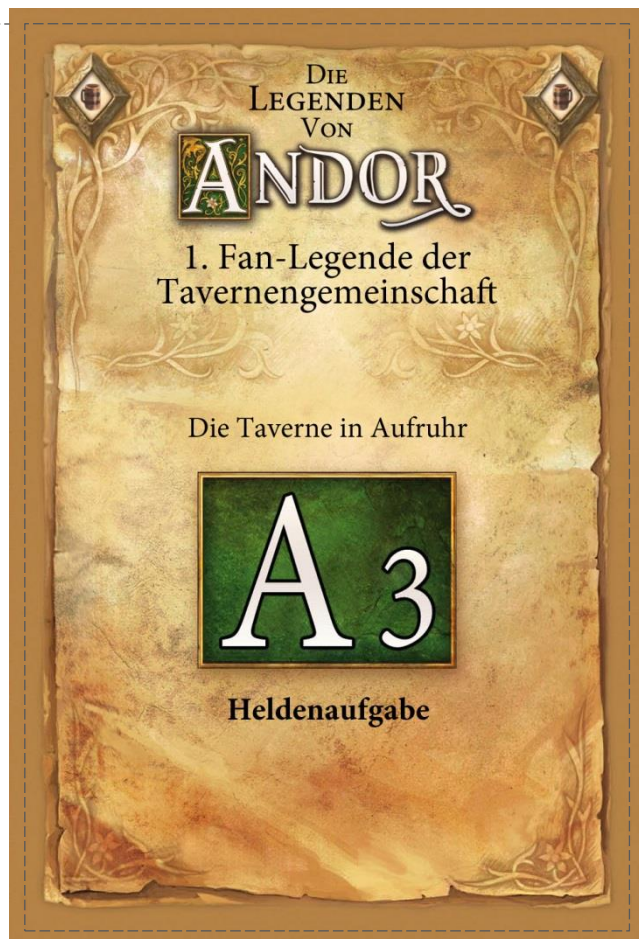
Stellt **Gors** auf die Felder **17 und 20** und einen **Skräl** auf Feld **33**. Legt **Sternchen** auf **D, H und N**.

Jeder Held beginnt mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten. Die **Gruppe** erhält **3 Gold und 2 Stärkepunkte**.

Der Frühling war warm in Andor, und nur wenige Kreaturen wagten sich ins Rietland, denn die Helden waren wachsam und hatten schon vielen Bedrohungen getrotzt. Doch mit den ersten Strahlen der Morgensonne erreichte sie ein atemloser Bauer: "Kommt schnell! Der Trunkene Troll verwüstet die Taverne!", rief der Mann. Die Helden waren dem Trunkenen Troll schon oft begegnet. Er war dumm aber friedfertig, und die Andori hatten sich an ihn gewöhnt. Hin und wieder jagte er einem glücklosen Händler einen Schrecken ein und stahl ihm Met und Wein, aber meist sah man ihn nur von Ferne mit großen Fässern unter dem Arm durch das Land torkeln. "Gilda hatte gerade frischen Met bekommen", berichtete der Bauer weiter, "und das hat den Troll wohl angelockt."

Die Helden verloren keine Zeit und eilten zur Taverne.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡



Nach längerem schweisgsamen Grübeln begann ein Held zu erzählen: „Im Verlassenen Turm soll nach einer alten Überlieferung der Erbauer des Turmes einen tiefen Brunnen gegraben haben, aus dem der Legende nach heilendes Wasser sprudelt. Jedoch bewachte ein uralter Gor den Eingang des Turmes. Nur er wusste, wo der Schlüssel zum Turm versteckt war, doch seit einiger Zeit ist der Gor verschwunden. Manchmal soll er die Menschen im Wachsamen Wald angegriffen haben. Aber das ist vielleicht nur eine alte Geschichte, und niemand weiß, wo er wirklich ist. Seit der unheilvollen Nacht, in der die Kreaturen den Turm besetzten und das eiserne Tor verschlossen, hat niemand mehr vom heilenden Wasser getrunken. Vielleicht könnte es Gilda helfen.“ „Los! Suchen wir den alten Gor!“, rief einer der Helden.

Legt **1 Trinkschlauch** auf den Verlassenen Turm (Feld 83) und markiert ihn. Der Turm kann nur mit dem **Schlüssel** betreten werden. Legt **1 Sternchen** auf Feld 52. Sobald ein Held auf Feld 52 steht, wird die Karte „Der alte Gor“ vorgelesen.

Heldenaufgabe „Heilendes Wasser“:

Die Helden müssen den Schlüssel finden und den **Trinkschlauch von Feld 83** zur Taverne bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ der Legendenleiste erreicht. Sobald der Trinkschlauch auf Feld 72 abgelegt wurde, wird die Karte „Zurück in der Taverne 1“ vorgelesen.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

„Reka hat mir, als sie einmal in Metlaune war, ein paar ihrer geheimen Mixturen verraten“, sagte einer der Helden. „Das Rezept für einen *repetentia poculum*, einen Erinnerungs-trank, war auch dabei. Soweit ich mich erinnere, brauchen wir dazu ein Heilkraut, Wasser vom Fluss Narne und einen Tropfen frisch entnommenes Gorblood, aber es muss das eines Nebelgors sein.“ Ein Nebelgor würde sich nicht so leicht überreden lassen, die Helden zu begleiten. Doch mit Gold konnte man ihn sicher überzeugen...

Legt **1 Heilkraut** (Wert beliebig) auf Feld 37 und **1 Trinkschlauch** auf Feld 63. Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) **3x** die Position von **je 1 Gold**.

Heldenaufgabe „Der Nebelgor“:

Findet einen **Gor im Nebel**.

Sammelt das Heilkraut und den Trinkschlauch von Feld 63 ein. Bringt beide Gegenstände **und** den Nebelgor zur Taverne (Feld 72), bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ der Legendenleiste erreicht. Sobald die Gegenstände und der Nebelgor auf Feld 72 sind, lest die Karte „Zurück in der Taverne 1“. Danach kommen die beiden **Gegenstände** aus dem Spiel; der Gor bleibt stehen und bewegt sich ab dem nächsten Sonnenaufgang nach den üblichen Regeln.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Nebelgor“. ➔

„Routine bringt den Geist wieder in Schwung“, meinte einer der Helden. „Lasst uns Gilda erzählen, was sie heute gemacht hat. Das hilft ihr vielleicht, sich zu erinnern.“

Mit dieser Idee im Kopf begannen die Helden, nach Hinweisen zu suchen. Sie wussten, dass sich Gilda immer eine Liste ihrer Aufgaben machte.

Bald fanden sie diese Liste und einen leeren Korb mit einer weiteren Notiz von Gilda darin.

Bei Sonnenaufgang fand ich beim Pflücken der Beeren am Wegesrand ein Kraut, das ich seit meiner Kindheit nicht mehr gesehen habe. Sobald ich die Zeit finde, gehe ich es sammeln.

„Gilda konnte dieses Kraut nicht mehr holen“, sagte ein Held, „aber wenn wir es ihr bringen, hilft es ihr vielleicht, und ihre Erinnerung kehrt zurück. Wir müssen das Kraut nur finden.“ Die Helden machten sich auf den Weg und folgten Gildas Notizen.

Heldenaufgabe „Gildas Kraut“:

Die Helden müssen das Heilkraut finden, zu Gilda bringen und auf Feld 72 ablegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ der Legendenleiste erreicht. Sobald das Heilkraut auf Feld 72 abgelegt wurde, wird die Karte „Zurück in der Taverne 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Gildas Tagesablauf“. ➔

Die Helden halfen Gilda auf und suchten nach etwas Brauchbarem, um ihre Wunden zu versorgen. Dabei entdeckten sie unter einem der Schränke ein Buch - 'Reka's wundersame Tränke'. Aber einige Seiten waren herausgerissen, und von manchen waren nur noch kleine Fetzen übrig. Auf einem davon konnte man 'Trüffel-Überraschung - bringt das Gedächtnis wieder in Form' lesen. Direkt darunter war eine Zusammenstellung der benötigten Zutaten, doch die Seite mit der Zubereitung fehlte. "Wenn wir die verlorene Seite finden, können wir den Trank bereiten", sagte ein Held.

Legt **1 Pilz** auf Feld 47, und stellt **1 Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, bevor ein Held den Pilz sammeln kann. Der Gor trägt den Pilz bei seiner Bewegung mit sich.

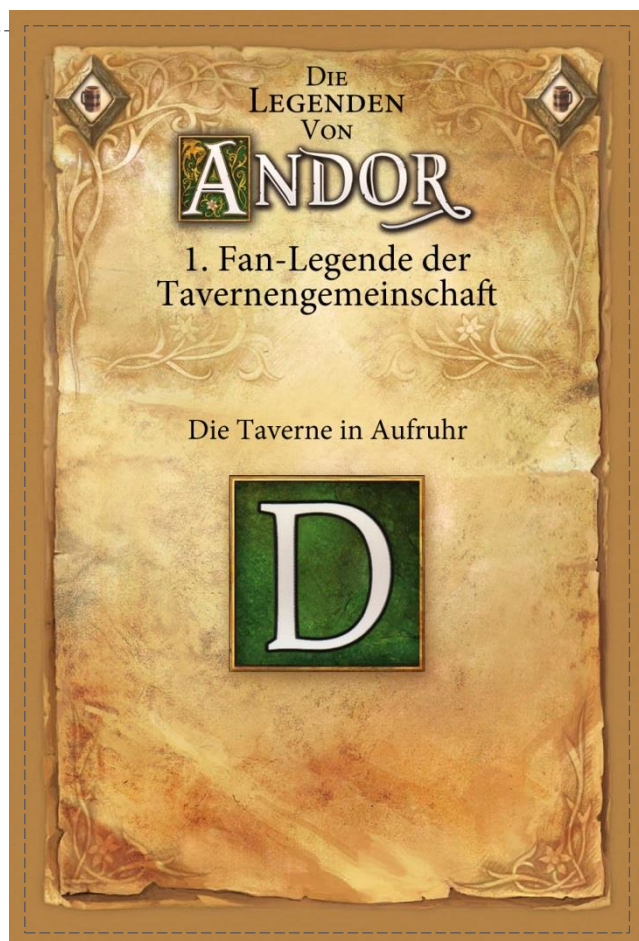
Legt je nach Heldenanzahl Pergamente **verdeckt** auf die folgenden Felder: bei **2 Helden** = 21, 32 und 53, bei **3 Helden** = 21, 32, 37 und 53, ab **4 Helden** = 21, 32, 37, 53 und 71.

Heldenaufgabe „Der Trüffeltrank“:

Die Helden müssen das Pergament mit dem **höchsten** Wert und den Pilz zur Taverne bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ der Legendenleiste erreicht. Sobald beides auf Feld 72 abgelegt wurde, werden alle Pergamente und der Pilz vom Spielplan genommen und die Karte „Zurück in der Taverne 1“ vorgelesen. Pergament und Pilz können **nicht** von einem Falken transportiert werden.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Die Helden beschloßen, mit Gilda durch Andor zu wandern, sie an bekannte Orte zu führen und gemeinsam einen Kampf zu bestreiten, um ihre Erinnerungen zurück zu bringen.

Legt **1 weibliches Bauernplättchen** (Gilda) auf Feld **72**.

Legt **je 1 Sternchen** auf folgende Orte:

- die Heimat des Königs • der südlichste Bauernhof
- der Ort, an dem die Zwerge wohnen • der nördliche Eingang zur Mine • der Ort, an dem sich Wald und Meer küssen • der bedeutsamste Baum des Waldes.

Heldenaufgabe „Die Reise der Erinnerung“:

Die Helden müssen Gilda (Bauernplättchen) zu so vielen verschiedenen markierten Orten führen wie Helden zur Gruppe gehören. Gilda darf sich **in Begleitung eines Helden** auch mit einer Kreatur auf demselben Feld befinden. Darüber hinaus gelten die Regeln für Bauernplättchen. Die Ereigniskarte „Erkrankter Bauer“ gilt **nicht** für Gilda.

Die Helden müssen **in Begleitung von Gilda** mindestens 1 Kreatur besiegen.

Zuletzt muss Gilda in die Taverne zurückgebracht werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ der Legendenleiste erreicht. Sobald Gilda die Taverne (Feld 72) erreicht hat, wird die Karte „Zurück in der Taverne 1“ vorgelesen. Das Bauernplättchen wird danach vom Spielplan genommen.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Einer der Helden erinnerte sich, dass die Hexa Reka einmal davon gesprochen hatte, dass am Brunnen im Wachsamem Wald ein ganz besonderes magisches Kraut wachse. Dieses Kraut mit dem Wasser des Brunnens zu einem Heiltrank aufgebraut, könne auch Gedächtnisverlust heilen. Doch müsse man beim Pflücken des Heilkrauts vorsichtig sein. Die Helden beschloßen, Heilkraut und Brunnenwasser zu besorgen, um Gilda zu helfen, aber auch ein wachsames Auge auf die Umgebung zu haben.

Legt **1 Heilkraut** (Wert beliebig) und **1 Trinkschlauch** auf Feld **55**.

Heldenaufgabe „Der Heiltrank“:

Das Heilkraut und der Trinkschlauch müssen zu Gilda in die Taverne (Feld 72) gebracht werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ auf der Legendenleiste erreicht. Ein Falke darf hierzu **nicht** eingesetzt werden.

Sobald der Held das Heilkraut und den Trinkschlauch **aufgenommen** hat, wird die Karte „Am Brunnen“ aufgedeckt und vorgelesen. Der Held erhält **nicht** die Willenspunkte des Brunnens, und das Brunnenplättchen wird auf die graue Rückseite gedreht.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn die Heldenaufgabe **jetzt nicht** erfüllt ist.

Wurde die Heldenaufgabe erfolgreich erfüllt, lest jetzt bitte weiter.

Die Helden waren noch immer in Sorge um Gilda und versuchten alles, ihr zu helfen. Trotzdem mussten sie auch die Rietburg und die Menschen Andors beschützen, denn die Kreaturen schienen bemerkt zu haben, dass die Helden durch die Ereignisse in der Taverne abgelenkt waren. Immer mehr von ihnen tauchten auf..

Stellt **Gors** auf die Felder **34** und **53**, **Skräle** auf die Felder **32**, **37** und **42** und **Trolle** auf **45** und **63**.

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

Wichtig:

Solange der Trunkene Troll noch auf Feld 25 liegt, wird **kein** Runenstein oder Heilkraut auf dieses Feld gelegt. Sollte das Feld 25 erwürfelt werden, würfelt ihr einfach noch einmal.

„Als Varkur vor wenigen Wochen viele wertvolle Schriftrollen aus dem Schwarzen Archiv stahl, halfen wir den Bewahrern, die geheimen Pergamente zurück zu bringen“, sagte einer der Helden. „Damals sprachen die Bewahrer davon, dass einer der Zaubersprüche fehle. Er könne, so sagten sie, einem Menschen sein Wissen nehmen oder ihm verlorene Erinnerungen zurückgeben. Die Bewahrer verdächtigten die Zwerge, diesen Zauberspruch gefunden und für sich behalten zu haben. Wenn wir den Zwergen einen guten Preis zahlen, werden sie uns diesen Zauberspruch vielleicht überlassen.“

Legt **je 1 Edelstein** (Wert beliebig) auf die Felder **5**, **26**, **40**, **52** und **66** und **1 Pergament** (Wert beliebig) auf Feld **71**.

Heldenaufgabe „Der Zauberspruch“:

Die Helden müssen das Pergament zu Gilda bringen und auf Feld 72 ablegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ der Legendenleiste erreicht. Sobald das Pergament auf Feld 72 abgelegt wurde, wird die Karte „Zurück in der Taverne 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Bringt bei **2 Helden 3**, bei **3 Helden 4** und ab **4 Helden 5 Edelsteine** zur Mine (Feld 71). Sobald die geforderte Anzahl Edelsteine auf Feld 71 abgelegt wurde, erhalten die Helden das Pergament mit dem Zauberspruch, und **alle** Edelsteine werden vom Spielplan genommen. Das Pergament kann **nicht** von einem Falken transportiert werden.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.