



## ANDOR Fan-Legende Der Feuerschröter

### 1. Teil: Die Bedrohung



Diese Legende besteht aus 16 Karten

1. Teil: A1-3, B, Die Bedrohung 1+2, C1+2,
2. Teil: Der Weg in die Miene 1-3, B
3. Teil: Die Falle 1-3, N

*Es war ein ungewöhnlicher Morgen. Kein Vogel zwitscherte, keine Grille zirpte, kein Wind wehte, es war vollkommen ruhig. Doch dann wurden die Helden durch kleine Erdstöße aus ihren Betten gerissen. Das Graue Gebirge lag im Nebel und doch spürte ein Jeder, dass sich eine Bedrohung Andor näherte, die es seit dem Sieg über Tarok nicht mehr gegeben hatte...*

Diese Legende wird auf der Vorderseite von Andor gespielt. Ihr benötigt die Erweiterung: Der Sternenschild und optional die Erweiterung für 5-6 Spieler. Die Legende dauert etwas länger als eine normale A-N Legende und besteht aus 3 Teilen. Sie ist für 4 Spieler ausgelegt. Kram spielt nicht mit. Wenn ihr nur das Grundspiel besitzt, könnt ihr stattdessen mit Bait spielen, jedoch ohne ihre Spezialfähigkeit. Legt folgende Gegenstände bereit:

3 Heilkräuter, die 4er und 6er Baumstämme, den Markierungsring, alle Diamanten, alle Geröllplättchen, alle Ausrüstungsgegenstände, den Schlüssel, die Hexe Reka inkl. Trank, 2 Wölfe, alle Feuerplättchen, 2 Bauern, das N Plättchen, das Katapult und den Hirschkäfer (Extraanfertigung). Führt zunächst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2**



## ANDOR Fan-Legende Der Feuerschröter

### 1. Teil: Die Bedrohung



Sortiert von den Nebelplättchen folgende Plättchen aus: Hexe Reka, +1 SP, +3 WP, Ereigniskarte. Legt diese 4 Nebelplättchen auf die Felder: 66, 67, 68, 69. Sie können im Spiel nicht umgedreht werden.

Die Nebelfelder 8, 11, 12, 13 bleiben frei. Auf die anderen Nebelfelder werden die Nebelplättchen gelegt. Stellt Gors auf folgende Felder: 66, 67, 26, 52, 55; Skrale auf die Felder 31, 61; Wölfe auf die Felder 47, 56 (einer davon ist der Leitwolf) und einen Wardrak auf Feld 60.

Das Wolfssymbol legt ihr auf die 3. Stunde (die Regeln bezüglich der Wölfe sind die selben wie in der Sternenschilderweiterung). Legt Bauern auf die Felder 38, 39, sowie auf Feld 68 den Herold (wenn ihr nur das Grundspiel besitzt, dann nehmt einen Wardrak). Er steht zunächst stellvertretend für die Bedrohung.

Die Bedrohung wandert immer dann, wenn die Brunnen aufgefrischt werden und zwar 2 Felder entlang der Pfeile. Weitere Bewegungsregeln folgen.

Legt auf Feld L das N Plättchen. Für jede besiegte Kreatur wird das N Plättchen Richtung A geschoben, der Erzähler bleibt stehen.

Legt Sternchen auf die Felder B und C.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3**





## Fan-Legende Der Feuerschröter

### 1. Teil: Die Bedrohung

A<sub>3</sub>

#### Aufgaben:

1. Bestimmt den Kühnsten unter Euch zum Kundschafter und schickt ihn ins Graue Gebirge, um die Bedrohung zu erforschen. Ihr müsst dazu auf das Feld gehen, auf dem die Bedrohung steht. Rüstet ihn sicherheitshalber mit einem Schild aus. Wenn Ihr auf dem Feld mit der Bedrohung steht lest die Karte „*Die Bedrohung 1*“ vor.
2. Kümmert euch um die Kreaturen im südlichen Wald

Jeder Held startet zu Beginn dieses Abenteuers mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten. Es gibt kein Gold extra.

Die Helden beginnen auf der Rietburg und Euer Kundschafter macht den ersten Zug.





## Fan-Legende Der Feuerschröter

### 1. Teil: Die Bedrohung

B

*Ungewöhnlich. Die Gors aus dem Grauen Gebirge schienen zu fliehen...*

*Weitere Kreaturen tauchten im Wachsamem Wald auf.*

Stellt Gors auf die Felder: 55, 60, 61



Als der Kundschafter den Nebel durchbrach, sah er die Kreatur vor sich. Es war ein riesiger Hirschkäfer. Er verspeiste gerade einen Gor (Nehmt den Herold vom Spielplan und stellt stattdessen den Hirschkäfer hin. Nehmt den Gor auf dem selben Feld jetzt vom Spielplan).



Als der Käfer den Helden erblickte ging er sofort zum Angriff über.

Der Feuerschröter hat 58 Stärkepunkte, 12 Willenspunkte und würfelt mit 2 schwarzen Würfeln (ab 6 WP nur noch mit einem schwarzen Würfel).

Er bewegt sich immer 2 Felder nach folgender Regel:

1. Richtung Kreaturen (immer zur Größeren, auch wenn eine kleine Kreatur näher steht, bei Gleichstand zum Feld mit der größeren Zahl)
2. Richtung Helden
3. Entlang der Pfeile

Lest jetzt die Legendenkarte: Die Bedrohung 2



Sollte im ersten Feld bereits eine Kreatur stehen, bleibt der Käfer, nachdem er die Kreatur gefressen hat stehen. Das N Plättchen wird nicht verschoben. Achtung im 3. Teil dieser Legende läuft er in diesem Falle noch ein Feld weiter und frisst gegebenenfalls eine weitere Kreatur. Sollte sich eine Kreatur auf das Feld des Feuerschröters bewegen bleibt sie vorher einfach stehen. Sollte ein Held und der Feuerschröter gleichzeitig auf einem Feld stehen, kommt es sofort zum Kampf. Im Kampf gegen den Feuerschröter hatte der Kundschafter keine Chance. Der Schild war zerbrochen (entfernt ihn von der Ablagetafel), aber er konnte sich schwer verletzt auf Feld 65 retten. Er hat jetzt nur noch 1 Stärkepunkt und 3 Willenspunkte.

#### Aufgabe:

Rettet den Kundschafter! Findet im Nebel die 4 „Aktionskarte“-Plättchen. Das vierte Plättchen ist der Standort der Hexe Reka (die Plättchen bleiben liegen, sie haben nicht ihre übliche Funktion). Bringt den Zauberspruch zu dem Kundschafter. Mit ihm könnt ihr den Kundschafter heilen (die zweite Hälfte des Tranks ist wie gewohnt einsetzbar). Bis dahin kann sich der Kundschafter nur ein Feld pro Tag bewegen. Mit Trinkschläuchen kann er seine Reichweite wie gewohnt erhöhen.





## ANDOR Fan-Legende Der Feuerschröter

### 1. Teil: Die Bedrohung



Als der Feuerschröter den Wardrack erblickte ließ er von der Verfolgung des Kundschafters ab. Er war scheinbar auf der Suche nach Nahrung. Eines war den Helden mittlerweile klar. Mit herkömmlichen Waffen war der Hirschkäfer nicht zu besiegen. Um seine Panzerung zu durchbrechen musste das alte Trollkatapult reaktiviert werden. Unglücklicherweise hatten es die Zwerge damals mit in ihre Miene genommen und es in ihre Waffenkammer gestellt. Die Helden mussten also in die Miene und das Katapult holen.

Bevor ihr in die Miene geht, müsst ihr folgende Aufgaben erledigen, um die Rietburg während Eurer Abwesenheit zu schützen:

1. Links des Flusses dürfen nicht mehr Kreaturen stehen, als Schilde in der Burg sind.
2. Zerstört die Taubücke (Feld 16/48, einfach darüber laufen 1 Stunde extra zahlen und ein



Feuersymbol hinlegen. Der umgedrehte Diamant zeigt die neue Bewegungsrichtung der Kreaturen).

Lest jetzt auf Legendenkarte C2 weiter



## ANDOR Fan-Legende Der Feuerschröter

### 1. Teil: Die Bedrohung



3. Lockt den Feuerschröter in den Wachsam Wald. Nutzt hierzu die Diamanten der königlichen Schatzkammer um die Kreaturen in die Reichweite des Feuerschröters zu locken (legt 3 Diamanten auf die Rietburg, die Diamanten können nicht gegen Gold getauscht werden).
4. Findet den Trank der Hexe und bringt ihn dem Kundschafter (Die Heilwirkung bezieht sich nur auf die Bewegungsfähigkeit, nicht auf die Stärke- und Willenpunkte).

Habt Ihr Punkt 1-4 erledigt begeben Euch sofort auf Feld 71 oder in den östlichen Wachsam Wald (Feld 47,54 oder weiter östlich).

Danach lest Ihr auf Legendenkarte „Der Weg in die Miene“ wie dieses Abenteuer weitergeht.

Sollte der Erzähler vorher das N Plättchen erreichen ist die Legende verloren.





## Fan-Legende Der Feuerschröter

### 2. Teil: Das Katapult



Der Weg in die Miene 1

Andor ist vorerst sicher. Es wird Zeit das Katapult zu holen! Verschiebt alle noch verbliebenen Kreaturen links des Flusses in die Burg. Notiert Euch die Position eurer Helden, der Wölfe, der Hexe sowie der Kreaturen (Burg + Spielplan) und des Feuerschröters im Wald. Danach dreht ihr den Spielplan auf die Rückseite. Stellt alle Figuren entsprechend ihrer Position auf der Vorderseite nach folgendem Schema auf.

	47 -> 65		54 -> 47
	56 -> 70		57 -> 45
Vorderseite	58 -> 50	Rückseite	59 -> 54
	60 -> 57	Vorderseite	61 -> 53
	62 -> 56		63 -> 43
	71 -> 71		

Die Stärke- und Willenspunkte und eingesammelten Gegenstände verbleiben bei den Helden. Stellt nun (verdeckt) folgende Gegenstände auf folgende Felder.

Diamanten: 4, 2x6, 15, 22, 28, 29, 34

Geröll: 10, 20, 24, 32, 37, 42, 66, 67

Schlüssel: 40, Katapult: 27

X: 68 (dieses Feld kann nicht betreten werden)

Gors: 9, 10, 13, 19, 26, 36, 47, 59

Skräle: 8, 17, 38, 50

Troll: 53

Lest jetzt: Der Weg in die Miene 2





## Fan-Legende Der Feuerschröter

### 2. Teil: Das Katapult



Der Weg in die Miene 2

Der Erzähler wird auf Feld A gestellt, auf Feld B kommt ein Sternchen. Legt das N Plättchen auf das Feld L. Wird eine Kreatur besiegt, oder erreicht sie das Feld 0 wird das N Plättchen um ein Feld Richtung A geschoben. Erreicht eine Kreatur Feld 0 verliert die Heldengruppe zusätzlich noch 4 Willenspunkte. Die Nebelfelder im Wachsam Wald bleiben frei.

**Kram:** „Hallo Freunde. Ihr braucht das Katapult, nicht wahr? Es ist in der Waffenkammer. Der Schlüssel liegt in der Halle der 4 Schilde. Ich kann Euch leider nicht helfen. Es gibt hier ein kleineres Problem in der Tiefmiene.“

(Stellt Kram und die Schildzwerge auf Feld 25 und einen Troll auf Feld 30, er bewegt sich nicht, Kram und die Schildzwerge können nicht genutzt werden.)

Lest jetzt: Der Weg in die Miene 3





## Fan-Legende Der Feuerschröter

### 2. Teil: Das Katapult



Der Weg in die Miene 3

#### Aufgaben:

1. Sammelt mindestens 6 von 8 Diamanten. Ihr könnt sie sofort verwenden, solltet Euch aber einige für später aufheben.
2. Sucht die zwei 8er Geröllplättchen. Sie werden als Geschosse für das Katapult verwendet (Ein Held kann maximal 1 Geröllplättchen tragen).
3. Öffnet die Waffenkammer. Holt den dazu den Schlüssel von Feld 40 und legt ihn auf Feld 68.
4. Holt das Katapult. Das Katapult muss von zwei Spielern bewegt werden. Beide Helden bewegen sich in diesem Falle gleichzeitig. Da das Katapult nicht durch den nördlichen Eingang passt, müsst ihr zu Feld 71. Der Weg über die „Alte Brücke“ ist nicht möglich, da das Katapult zu schwer ist.
5. Beschützt den Baum der Lieder. Erreicht eine Kreatur oder der Feuerschröter Feld 63 ist die Legende verloren.

Der Held mit den wenigsten Willenspunkten beginnt.





## Fan-Legende Der Feuerschröter

### 2. Teil: Das Katapult



Unaufhaltsam krabbelte der Feuerschröter durch den Wachsam Wald.  
Stellt einen Gor auf Feld 41 und einen Skral auf Feld 57 + 53

Wenn ihr das Katapult auf Feld 71 gebracht habt, müssen alle Helden die Miene verlassen (Feld 71, oder im Wachsam Wald), erst dann lest Ihr auf Legendenkarte „Die Falle 1“ weiter.



Die Helden hatten es geschafft. Etwas verstaubt, aber noch voll einsatztüchtig brachten sie das Katapult aus der Miene. Nun war es an der Zeit eine Falle zu bauen, den Feuerschröter hineinzulocken und ihn dann zu erlegen. In der Zwischenzeit waren jedoch weitere Kreaturen in Andor aufgetaucht.

Notiert Euch die Positionen aller Figuren. Dreht nun die Karte wieder auf die Vorderseite und positioniert die Figuren wie auf Legendenkarte „Der Weg in die Miene 1“ beschrieben (Ergänzung: 60,59->60; 41,58->62; 51,62,52,49->58; 55,61,63->57; 46,44->54, sollte ein Held und der Käfer auf einem Feld stehen wird der Held in ein Nachbarfeld versetzt). Der Erzähler kommt auf A, das N Plättchen auf L. Stellt die Wölfe und die Hexe auf. Die Nebelfelder bleiben frei. In der Burg sind so viele Schilde frei, wie ihr im ersten Teil dieser Legende hinterlassen habt. Bedenkt der Käfer krabbelt jetzt immer 2 Felder! Stellt folgende Kreaturen zusätzlich auf: Gor: 30, 35, 40, 56. Skral: 34. Wardrak: 41+61. Troll: 29. Drei mal Feuer auf Feld 23 (dieses Feld kann nicht mehr betreten werden), Holz+ Heilkräuter: Feld 22, 24, 25.

Lest jetzt die Legendenkarte: Die Falle 2



Legt umgedrehte Diamanten als neue Fortbewegungsanzeiger auf die Felder:



Der Bau der Falle:

1. Baut eine Grube. Dafür benötigt ihr 10 Arbeitsstunden. Legt zu Erinnerung den Ring für jede ausgegeben Heldenstunde ein Feld weiter auf der Tagesleiste. Habt ihr die 10. Stunde erreicht legt ihr den Ring auf das Feld auf dem der Held gearbeitet hat. Ihr könnt die Arbeitsstunden auch mehrere Helden verteilen, es muss nur auf dem selben Feld gearbeitet werden.
2. Holt das Holz und die Heilkräuter zum Verdecken der Grube von den Feldern 22,24,25 und legt sie wie auf den Bildern gezeigt hin.



Lest jetzt die Legendenkarte: Die Falle 3



Die Holzstämme können unabhängig von den Stärkepunkten transportiert werden. Eine Held kann jedoch nur nur 1 Holz und Heilkraut tragen.

Wenn Ihr den Feuerschröter in die Falle gelockt habt müsst ihr ihn mit den 8er Steinen beschießen, dies senkt seine Stärke auf 30 Punkte. Hierzu müssen die Helden mit den 8er Geröllplättchen auf das Feld mit dem Katapult gehen und eine Stunde ausgeben. Das Katapult hat eine Reichweite von 2 Feldern. Ist das geschehen müsst ihr Euch im Kampf dem Feuerschröter stellen.

Wenn ihr erfolgreich gewesen seid wird, der Erzähler auf N gerückt.

Der Held mit den meisten Willenspunkten beginnt.



Die Legende nahm ein gutes Ende weil:

- ihr die Burg beschützt,
- ihr alle Aufgaben gemeistert und
- zu guter Letzt den Hirschkäfer besiegt habt

„Erneut habt Ihr Euer Können unter Beweis gestellt und Andor vor der Zerstörung bewahrt. Ganz Andor dankt Euch“

Autor: Hagen Behr 11/14

Die Legende nahm kein gutes Ende weil:  
- die Burg von Kreaturen besetzt wurde  
- eines der Ziele nicht erreicht wurde  
- der Feuerschröter nicht besiegt wurde  
Der Feuerschröter wütete noch lange in Andor bis er endlich davon flog und nimmer wieder gesehen wurde.



Käfer falten, in den Aufstellerbereich etwas  
Pappe kleben, zusammenkleben, ausschnei-  
den, aufstellen und losspielen :-)

Lizensfreies Bild