

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch



Geschichte

Die Helden verließen den Thronsaal von König Thorwald

Mit dem Wissen, dass die Aldebaran und ein neuer Held "Der junge Seekrieger Stinner" an der Küste Andors auf Sie wartet.

Um in den Norden ins hadrische Meer aufzubrechen und Hadria zu retten.

Die Helden wurden noch mit allen in der Riethburg ausgestattet, was sie für die Reise benötigten. Sie machten sich anschließend auf den Weg zur Küste.

Als die Helden dort ankamen, bot sich Ihnen ein Anblick des Entsetzens vor Ihren Augen.

Die Aldebaran war seeuntauglich, sie war zwar ein altes Schiff, aber ein Ein-Master ohne Mast und Löchern in Bug und Heck, dass der trunkene Troll quer reinpasste, war nicht normal.

Wo war der neue Held?????

Seine Waffe lag im Sand und viele Spuren gaben ein Rätsel auf.

Wer hatte das Schiff zerstört und ihren neuen Helden entführt?

Das neue Abenteuer beginnt.....

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

A1

Diese Legende besteht aus 13 Karten
Geschichte, A1, A2, A3, C, D, H1,
H2, J, K, N
2 Karte: der Dieb

Die Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt.

Ihr benötigt das Grundspiel und die Erweiterung „Der Sternenschild“.

Führt zuerst die Checkliste aus, bis auf die Nebelplättchen.

Nun legt ihr folgendes aus:

- Stellt die Aldebaran (wen ihr sie habt) ins Wasser vor Feld 12/49
- Stellt König (Prinz) Thorwald in die Burg. Diese Figur kann noch nicht bewegt werden.
- Legt Bauern auf die Felder 40,41,57,64
- Er würfelt mit einem Heldenwürfel die Position von zwei Heilkräutern.
 - Erste Heilkraut 50 + Würfelwert.
 - Zweite Heilkraut 60 + Würfelwert
- Er würfelt mit einem Heldenwürfel die Position von drei Runensteinen.
 - blaue Rune = 40 + Würfelwert.
 - gelbe Rune = 50 + Würfelwert.
 - grüne Rune = 60 + Würfelwert.
- Legt ein X auf die Marktbrücke zwischen Feld 38 und 39. Die Brücke ist defekt und kann nicht benutzt werden.
- Zieht verdeckt vier Geröllsteine und legt sie auf Feld 66.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

A2

- Legt Sterne auf die Legendenleiste, wie folgt: auf C,D, H,K und J
- Legt vier Holz im Wert von zweimal 2 und zweimal 4 auf das Feld 60
- Legt Sterne auf die Felder 26, 31, 33
- Diese werden wie Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegt, entlang der Pfeile und können nicht von einem Helden betreten werden.
- Jedes mal wenn der Erzähler bei Sonnenaufgang verschoben wird, werden auch die Sterne gezogen.
- Nehmt die 4 Nebelplättchen mit Ereigniskarten, sowie 2 Gorplättchen aus dem Spiel. Legt nun die Nebelplättchen aus, bis auf folgende Felder: 8,11,12,13,16 und 32

Nachdem die Helden die Spuren im Sand ausgewertet haben, entdeckten Sie nicht nur die Spuren von Skralen, sondern auch die Spuren eines alten Bekannten.

Kenn Dorr, der Dieb. Er trieb sich doch am liebsten bei der Hexe rum.

Die Helden wussten Sie müssen Ken Dor aufsuchen um zu erfahren, was passiert ist.

Sie benötigen aber auch Holz um die Aldebaran zu reparieren.

Stellt eure Helden auf Feld 12

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten

Die Gruppe erhält 6 Gold und 2 Gegenstände aus der Ausrüstungstafel (außer Hexentrank)

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

A3

Aufgabe:

- Bringt das Holz von Feld 60 auf Feld 12 oder 49
 - Sucht Kenn Dor bei der Hexe. (Nebelplättchen finden)
- Habt ihr die Hexe gefunden stellt Kenn Dorr und die Hexe auf das Feld.

Das Holz kann auf der Stärkeleiste transportiert werden.

Alternativaufgabe:

- Bringt das Geröll von Feld 66 auf Feld 39 um die Brücke zu reparieren.

Die Geröllplättchen werden nach gewohnter Regel entfernt.

Die Helden müssen sich aber auf demselben Feld befinden.

Die Helden würfeln darum wer anfängt.

Der Held mit dem kleinsten Wert fängt an.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

C

*Ein brüllen tönte durch das ganze Land, ein brüllen das durch Mark und Gebein ging.
Es war der Ruf der Skrale, die auf ihrer Versenkung auftauchten.
Wild vor Raserei griffen Sie alles an.
Niemand war vor Ihnen sicher.*

AUFGABE:

Beschütz die Bauern und bringt sie in die Burg.

Jeder Held kann nur einen Bauern mit sich nehmen.

Stellt jetzt Skrale auf die Felder 59, 60, 62, 63, 65

Ab jetzt gilt: Immer wenn ein Skral besiegt wird werden die anderen Skrale bewegt.

Kreaturen können ab Feld 39 nicht mehr weiter ziehen, aber sie müssen erst besiegt werden, wenn die Geröllsteine abgelegt werden sollen, um die Brücke zu reparieren.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

D

*Während die Helden fleißig dabei waren die Bauern vor der Bedrohung der Skrale zu retten und die Aldebaran zu reparieren, hörten die Helden von merkwürdigen Erscheinungen im südlichen Wald.
Die Helden hatten aber alle Hände voll zu tun und konnten sich um solche Gerüchte nicht kümmern.*

Bei jedem Sonnenaufgang, wenn der Erzähler vorrückt, kommt ein neuer Stern auf folgende Felder:

Erst Feld 26, danach auf Feld 33

Ist die Belegung der Reihenfolge durch beginnt sie wieder von vorne.

Die Sterne bleiben bei folgenden Feldern stehen und bewegen sich ab da nicht mehr.
Felder 21, 19, 18

Die Felder mit Sternen dürfen immer noch nicht betreten werden.

Gehen euch die Sterne aus, könnt ihr die Sterne auf der Legendleiste nehmen, die bereits erledigt sind. Reicht das nicht könnt ihr auch X'e nehmen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

H1

Die Gors hatten weder Könige noch Fürsten noch andere Anführer. Sie folgten der Bösen, dunklen Magie oder einfach ihrem Hunger nach Menschenfleisch. Doch einer war unter ihnen, der sich selbst unter Gors den Ruf besonderer Grausamkeit gemacht hatte. Koram! Und er war ihr Häuptling. Griff er in den Kampf um Andor ein, trieb er seine Artgenossen zur Raserei

– Stellt neben dem Spielplan einen Gor mit schwarzem Standfuß bereit. Das ist Koram.

– Erwürfelt dann mit einem roten Würfel (10-er Stelle) und einem Heldenwürfel (1-er Stelle) Korams Position.

Solange er unbesiegt ist, haben er und alle anderen Gors 6 statt 2 Stärkepunkte (wie Skrale). Besiegt ihr einen Gor, erhaltet ihr auch die höhere Belohnung (4 statt 2 Gold). Die Willenspunkte ändern sich nicht.

Sollte Koram auf Feld 0 laufen und nicht mehr angreifbar sein, gilt diese Regelung bis zum Ende der Legende.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

H2

– Stellt auf jeden Stern jetzt einen Gor auf die Felder im Spielplan und nehmt die Sterne weg. Sollten zwei Sterne auf einem Feld sein, stellt ihr zwei Gors darauf.

Bei zwei Gors auf einem Feld, gehen diese auch Paarweise bei Sonnenaufgang.

Die Gors können auch nur Paarweise besiegt werden und addieren ihre Werte. d.h. Bei zwei Gors auf Feld 21, haben sie 12 Stärkepunkte und 8 Willenspunkte.

Pärchenbildung gilt nur beim umwandeln von Sternchen in Gors.

Die Gors gehen jetzt ganz normal bei Sonnenaufgang.

Der Erzähler geht nicht bei einem besiegtem Gor.

Solange Koram nicht besiegt wurde, erscheinen weiterhin Gors bei Sonnenaufgang, wenn der Erzähler eins hoch wandert.

Weiterhin immer abwechselnd auf Felder 26 und 33.

Beginnend mit Feld 26.

AUFGABE:

- Verteidigt die Burg

König / Prinz Thorwald kann jetzt normal eingesetzt werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

J

Rötlich Wolken zogen über Andor, die Gors verfielen immer mehr in blanke Raserei und stürmten auf die Riethburg zu. Nicht nur das sie in einer Masse auftraten wie nie zuvor erlebt, jetzt unterstützte sie auch noch ein Krahder. Der mit einem Belagerungsturm vor den Toren der Riethburg stand.

– Stellt den Belagerungsturm auf Feld 24 und einen Krahder dazu.

Der Belagerungsturm bewegt sich bei Sonnenaufgang den Pfeilen entlang Richtung Burg bis auf Feld 4.

AUFGABE:

- Besiegt den Krahder und vernichtet so den Belagerungsturm.

Er kann aber erst ab Feld 4 angegriffen werden.

Der Krahder hat 30 Stärkepunkte
20 Willenspunkte
Und würfelt mit 3 schwarzen Würfel.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

K

Bei jedem Sonnenaufgang, wenn die Brunnen aufgefrischt werden, tut der Belagerungsturm sein übliches. Und ein Schild wird mit einem roten X belegt in der Burg.

Sollten keine Schilder mehr vorhanden sein ist die Legende verloren.

Sollte eine der Aufgaben (Schiff reparieren / Stinner befreien / Bauern retten) noch nicht erledigt sein , Zieht verdeckt zwei Kreaturplättchen und setzt sie um.

Sollang eine Aufgabe noch offen ist werden immer nach der Ereigniskarte ein Kreaturenplättchen verdeckt gezogen und angewandt.

Haben die Helden den Krahder besiegt, geht der Erzähler auf N.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende: Der Aufbruch

N

Die Legende nahm ein gutes Ende:

- ❖ Die Aldebaran repariert wurde.
- ❖ Die Burg verteidigt wurde.
- ❖ Der Seekrieger Stinner befreit wurde.
- ❖ Der Krahder besiegt wurde.

Jetzt nachdem das Land wieder gerettet war, trat Ruhe und Frieden in Andor ein.

Die Helden konnten sich jetzt auf den Weg nach Hadria aufmachen und neue Abenteuer bestehen.

Die Legende gilt als verloren,
wenn:

- ❖ Die Burg nicht verteidigt wurde
- ❖ Der Krahder nicht besiegt ist.
- ❖ Der Seekrieger nicht befreit wurde.
- ❖ Die Aldebaran nicht repariert wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Karte 1

Der Dieb



Diese Karte wird aufgedeckt sobald ein Held das Feld mit Hexe aufgedeckt hat.

Die Helden hatten Kenn Dor gefunden und sich berichten lassen, dass ein Rudel Skrale die Aldebaran angegriffen hatte und den Seekrieger Stinner entführten.

Sie wollten verhindern, dass die Helden in See stachen um nach Hadria zu kommen.

Sie haben den Seekrieger den Trollen übergeben, aber er wisse wo sie ihn hinbringen wollen. Sie sind zum alten Turm.

- Stellt den Turm auf Feld 83 und Stinner drauf. (Falls ihr ihn nicht habt, nehmt eine andere Figur)
- Stellt zwei Trolle auf Feld 61

Der Turm kann nur über Feld 61 angegriffen werden mit Fernwaffen.

Zuerst müssen die Trolle besiegt werden, um den Turm zu besiegen.

Ist Stinner befreit und der Turm zerstört, bringt ein Held Stinner zur Aldebaran auf Feld 12 oder 49. Er kann normal mitgeführt werden.

Es kostet keine Extra Stunden auf der Leiste.

Weiter auf Karte 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Karte 2

Der Dieb



**Diese Karte wird aufgedeckt
sobald ein Held das Feld mit
Hexe aufgedeckt hat.**

*Kenn Dor übergibt den Helden noch das
hadrische Stundenglas und die andorische
Flöte um sie zu unterstützen.*

*Die Helden wollten nicht wissen woher , er
diese Gaben hatte.*

AUFGABE:

Befreit Stinner und besiegt beide Trolle.

Die Trolle haben 20 Stärkepunkte
12 Willenspunkte

Und würfeln mit einem schwarzen Würfel.

Der Turm hat folgende Verteidigungswerte:

20 Stärkepunkte

12 Willenspunkte

Und würfelt mit zwei schwarzen Würfeln.

Ihr erhaltet als Belohnung für die Gruppe
zur Befreiung und Zerstörung des Turms
4 Gold und 4 Willenspunkte.