

Fan-Legende: „Eine uralte Geschichte“

Autor: Vakur

Layout: Vakmar

Diese Legende spielt auf der Vorderseite des Grundspiels.

Es handelt sich um eine Sololegende, die mit dem Helden Stinner gespielt wird.

Die Legende kann sicherlich auch mit anderen Helden gewonnen werden, dies wurde von uns aber nicht verifiziert. Selbstverständlich kann auch mit Stianna gespielt werden, der Text richtet sich aber ausschließlich an einen männlichen Helden.

Erfahrung: Grundspiel, einschließlich der Solo-Variante zu L3 sowie StSchE u. L7.

Die Legende spielt ca. 1000 Jahre vor den heutigen Ereignissen und kann – da sie nur noch in Fragmenten in den Archiven des Baums der Lieder erhalten ist – nicht mehr ganz genau wiedergegeben werden.

Es kann vorkommen, dass einige Begebenheiten von den heutigen Ereignissen abweichen.

Kurzbeschreibung: Der Held unternimmt eine Expedition ins „Drachenland“ (Andor).

Der Schwierigkeitsgrad ist Leicht – Mittel.

Material: Neben dem Grundspiel werden noch Materialien aus der Sternenschild-Erweiterung und aus der Erweiterung Die Reise in den Norden benötigt.

Dies ist unsere erste Fan-Legende.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Materialliste

Startkarte

Folgendes Material wird benötigt:

Grundspiel:

Vorderseite des Grundspielplans, Ausrüstungstafel, 1 Brunnenplättchen, Erzähler, Gold, 3 Heilkräuter, alle Ausrüstungsgegenstände, alle Geröllplättchen, der rote 6er-Edelstein, 4 Trolle, 3 rote Würfel, roter Holzstein und rote Holzscheibe, schwarze Würfel, Sternchen, rote X, silberne Ereigniskarten, Nebelplättchen, Schildzwerge, Turm, 7 große blaue Plättchen und folgende Kreaturenplättchen:

- 1 Troll auf Feld 36
- 1 Troll auf Feld 22
- das Troll-Bewegungsplättchen
- 1 Heilkraut verdeckt auf Feld 61

Sternenschilderweiterung:

Zwei 2er und zwei 4er Holzstämme, Hornfalke, Tempelfundament

Die Reise in den Norden:

Holzschiff, Schiffstafel, Figur Handelszwerger Garz, Held Stinner/Stianna inkl. Zubehör

Feinde:

Der Greim, der Hraak, Brut und Hella

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Spielaufbau 1

Führe folgende Anweisungen aus:

- Lege das Brunnenplättchen auf Feld 55.
- Lege ein rotes X auf das Händlersymbol auf Feld 18, hier kann nicht eingekauft werden. Das Feld kann aber normal betreten werden.
- Lege jeweils ein Sternchen auf 57, 71, 0 und N.
- Lege jeweils 1 Sternchen auf die Taubücke (zwischen den Feldern 16 und 48) und auf die Marktücke (zwischen den Feldern 38 und 39). Diese Brücken existieren in dieser Legende nicht. Der Fluss kann an diesen Stellen mit dem Schiff befahren werden (s. Schiffsbewegung).
- Sortiere aus den silbernen Ereigniskarten die Nr. 6 u. 10 aus, mische den restlichen Stapel und lege diesen verdeckt so auf das dafür vorgesehene Feld, dass der Übergang Meer-Fluss auf Höhe von Feld 8 gut zu sehen ist.
- Lege alle Legendenkarten bereit.
- Stelle den Erzähler auf Feld A der Legendenleiste.
- Lege alle Gegenstände (außer Trank der Hexe) auf die Ausrüstungstafel.
- Lege den roten Holzstein und die rote Holzscheibe auf die Kreaturenanzeige.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte „Spielaufbau 2“.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Spielaufbau 2

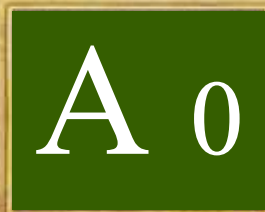
Führe folgende Anweisungen aus:

- Lege die 3 roten Kreaturenwürfel neben die Kreaturanzeige.
- Lege die schwarzen Würfel bereit.
- Sortiere die Nebelplättchen mit den Gors und das Nebelplättchen mit der Hexe aus. Mische die restlichen Nebelplättchen und lege sie verdeckt auf die Nebelfelder. Lasse dabei drei beliebige Felder frei. Mische dann die drei großen blauen Nebelplättchen (Aufschrift Nebel) und lege sie mit der blauen Seite nach oben auf die drei freigelassenen Nebelfelder.
- Mische die 4 Kreaturenplättchen und lege jeweils 1 verdeckt auf die Buchstaben D, E, F und H der Legendenleiste.
- Lege einen 2er und einen 4er Holzstamm auf die Felder 23 und 25.
- Erwürfel für den anderen 2er und 4er Holzstamm die Positionen, indem du jeweils mit einem roten Würfel würfelst und 50 zu dem Ergebnis addierst.
- Lege die Schiffstafel bereit. Das Schiff verfügt über einen beliebigen Ausbau außer zweiter Mast. Die Ablagefelder können genutzt werden.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte A 0.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Diese Legende besteht aus 16 Karten
Materialliste, Spielaufbau 1, Spielaufbau 2,
A0, A1, A2, A3, N, Die Schiffsbewegung,
Die Mine 1, Die Mine 2,
Der Baum der Lieder 1, Der Baum der Lieder 2,
Der Greim, Ich bin zurück, Die Bauvorhaben

Lies zuerst die Legendenkarten Materialliste, Spielaufbau 1 und Spielaufbau 2, führe die Anweisungen aus und lies erst dann hier weiter.

Eines schönen Tages, als Melkart die Kinder des Dorfes unterrichtete, fragte einer der Schüler, was es denn wohl mit dem Drachen-Dämon auf sich hatte. Melkart seufzte: „Ach, diese uralte Geschichte schon wieder...hmgh, wir sollten die Zeichnung endlich entfernen...“

Aber nun gut, ich will euch die Geschichte erzählen. Vor vielen, vielen Generationen, als man Andor noch das Drachenland nannte, das Bündnis zwischen Zwergen und Drachen noch jung war und es außer uns in diesem Land keine Menschen gab, schickte der König von Werftheim eine Expedition aus, dieses Land zu erkunden. ES war nur eine kleine Expedition, sie bestand lediglich aus zwei Leuten. Ihr Anführer war der Zwerg Zorg, ein begabter Baumeister, begleitet wurde er von Derfel, einem Seekrieger.

Die Winde trieben sie an die Küste, die man heute Sidra nennt.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte A1.

ANDOR

Eine uralte Geschichte

A 1

Stelle das Holzschiff oberhalb von Feld 9 und das Expeditionsteam Zorg und Derfel (Figuren Handelszweig Garz und Stinner/Stianna) auf Feld 0.

„Ein schönes Fleckchen Erde“, meinte Derfel.

„Ay, hier lassen sich sicherlich gar trefflich Geschäfte machen.“, antwortete Zorg. „Wir sollten hier auf dieser hügeligen Weite eine Feste errichten.

Derfel, besorge passende Steine zum Bau der Feste, während ich mir eine Konstruktion überlege. Erkunde das Landesinnere. Halte Ausschau nach einer Mine. Denn gibt es hier Edelmetalle, gibt es hier sicherlich auch Zwerge. Nimm diesen Edelstein als Gastgeschenk mit. - Ach ja, und weit im Osten habe ich eine Rauchfahne gesehen. Schau dir das mal an..“

Damit überließ Zorg Derfel seinen Aufgaben.

Aufgaben:

- Betritt Feld 71, lies dann die Karte „Die Mine 1“.
- Betritt Feld 57, lies dann die Karte „Der Baum der Lieder 1“.
- Lege Steine (Geröllplättchen) im Wert von **genau 24** auf Feld 0 ab, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht. Lies die Karte „Ich bin zurück“, nachdem du mind. 1 Stein auf Feld 0 abgelegt hast.
- Decke alle Nebelplättchen auf, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte A 2.

ANDOR

Eine uralte Geschichte

A 2

- Stelle je einen Troll auf die Felder 33 und 60.
- Stelle den Hraak auf Feld 84.
Der Hraak folgt den Wardrak-Bewegungsregeln. D.h. immer wenn bei Sonnenaufgang das Wardrak-Symbol ausgeführt werden würde, wird auch der Hraak entsprechend bewegt. Die nicht vorhandene Brücke hält den Hraak nicht auf, er springt an dieser Stelle einfach über den Fluss.
Der Hraak hat 10 SP, 7 WP und 1 schwarzen Würfel. Für einen Sieg über den Hraak bekommt der Held 6 Gold/6 WP Belohnung.

- Stelle Brut und Hella auf Feld 66.
Brut und Hella folgen den üblichen Troll-Bewegungsregeln, allerdings zählt das „Troll-Bewegungs-Kreaturenplättchen“ nicht für sie. Die nicht vorhandene Brücke hält Brut und Hella nicht auf, sie waten an dieser Stelle einfach über den Fluss. Brut und Hella haben 14 SP, 12 WP und 3 rote Würfel; haben sie weniger als 7 WP, kämpfen sie nur noch mit zwei roten Würfeln.
Für einen Sieg über Brut und Hella bekommt der Held 6 Gold/6WP Belohnung.

Solange die Feste nicht errichtet wurde, stehen dir keine Schilde zur Verfügung. Betritt eine Kreatur Feld 0, ist die Legende sofort verloren.

Aufgabe:

Verteidige Feld 0.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte A3.

ANDOR

Eine uralte Geschichte

A 3

- Erwürfel mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen der blauen Karten „Goldfund“.
- Erwürfel mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 2 der 3 Heilkräuter und lege diese verdeckt auf den Spielplan.
- Lege deinen Zeitstein auf Stunde 3 der Tagesleiste.

Ausrüstung:

Dein Held startet mit 2 SP, 7 WP, einem Schild, einem Helm, einem Fernrohr sowie dem 6er-Edelstein.

Anmerkungen:

- Der 6er-Edelstein dient in dieser Legende ausschließlich als Gastgeschenk für die Zwerge. Er kann nicht zum Einkaufen und nicht für die Ablenkfunktion genutzt werden.
- Die 8., 9. und 10. Stunde kosten dich keine Willenspunkte.
- Stinners Sonderfähigkeit ändert sich für Derfel wie folgt:
Wenn Derfel an Bord ist, kann er vor oder nach seiner eigentlichen Aktion (Laufen oder Kämpfen) das Schiff auf ein beliebiges angrenzendes Meeresfeld oder Flussfeld versetzen. Das kostet ihn keine Stunden auf der Tagesleiste.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte „Die Schiffsbewegung“.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Die Schiffsbewegung

Die Schiffsbewegung:

Wählt Derfel die Aktion „Laufen“ kann er auch mit dem Schiff segeln. Dazu muss er sich an Bord des Schiffes befinden (seine Heldenfigur steht auf der Schiffstafel). Dann kann er das Schiff für eine Stunde auf der Tagesleiste um 1 Feld entlang des linken Flussufers bewegen. Südlicher als Feld 30 kann es jedoch nicht bewegt werden. In östlicher Richtung kann das Schiff bis zur Bogenbrücke (zwischen den Feldern 46 und 47) bewegt werden. Die Brücke kann das Schiff jedoch nicht passieren.

Der Held kann in seinem Zug beliebig oft mit dem Schiff segeln (solange er dafür Stunden zur Verfügung hat).

Wenn das Schiff angrenzend zu einem Landfeld steht, kann der Held an Land gehen und seine Figur von der Schiffstafel auf das Landfeld stellen. Dies kostet ihn eine Stunde auf der Tagesleiste.

Beispiel: Das Schiff steht angrenzend zu Feld 38. Von hier aus können die Felder 38, 39, 42 und 44 betreten werden.

An Bord gehen funktioniert nach dem gleichen Prinzip.

Mit dem Fernrohr können so auch alle Plättchen, die sich angrenzend zum Schiff befinden, aufgedeckt werden (aber nicht im Vorbeisegeln). Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Die Mine 1

Lies diese Karte, wenn Derfel auf Feld 71 steht.

Als Derfel den Mineneingang erreichte, wurde er nicht gerade freundlich von den beiden Torwächtern empfangen. Während der eine Schildzwerg Alarm schlug, bedrängte ihn der andere mit einer gefährlich aussehenden Langaxt:

„Du widerliche Abscheulichkeit“, schimpfte der Zwerg, „geh zurück in die Hölle, aus der du gekommen bist!“ Immer wieder stieß der Zwerg mit seiner Langaxt nach dem Seekrieger. Dieser wich aber geschickt aus und rief: „Haltet ein. Ich bin ein Mensch, ein Seekrieger aus Werftheim und bringe euch ein Geschenk.“

„Mich täuschst du nicht, du Unhold, ich weiß wie Menschen aussehen und du gehörst bestimmt nicht zu ihnen.“ Doch Derfel ließ sich nicht beirren. Er zeigte dem aufgebrauchten Zwerg den sagenhaften Edelstein, den er von Zorg bekommen hatte. Sofort hielt der Schildzwerg mit seinen Kampfhandlungen inne, eine gewisse Gier war in seinen Augen zu erkennen. „Nun gut“, meinte der Kampfzwerg etwas versöhnlicher, „Ich will dich zu unserem Fürsten bringen. Soll er über dich richten.“ Mit diesen Worten wurde Derfel zu Fürst Halldiwrnach geführt. Als dieser das Geschenk von Derfel erhalten hatte, war er wesentlich freundlicher gestimmt, als die Torwachen. „Steine suchst du also und Handel willst du treiben?, ay, beides können wir dir bieten.“

Lies nun weiter auf der Legendenkarte „Die Mine 2“.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Die Mine 2

- Der 6er-Edelstein kommt nun aus dem Spiel.
- Entferne das Sternchen von Feld 71.

„Wir haben einen neuen Stollen gegraben, aus dem Schutt kannst du so viele Steine mitnehmen, wie du willst.“

- Lege alle Geröllplättchen offen auf Feld 71. Die Geröllplättchen werden wie kleine Gegenstände behandelt. Der Held kann sie einfach aufnehmen. Sie können auf den kleinen Ablagefeldern transportiert (1 Geröllplättchen auf einem Ablagefeld), auf einem Feld abgelegt, wieder aufgenommen werden usw. Der Falke kann sie jedoch nicht transportieren.

Um den unbekanntem Besucher auch weiterhin zu beobachten, griff der Fürst zu einer List: „Hier, das sind 4 meiner besten Krieger. Sie werden dich begleiten und unterstützen. Nun geh, und bring uns Gold.“

- Stelle die Schildzwerge auf Feld 71. Die Schildzwerge können nach den üblichen Regeln eingesetzt werden. Zusätzlich können sie in dieser Legende Plättchen aufdecken und aktivieren, aber keine Gegenstände oder Gold tragen (wie in der Solo-Variante zu L3). Die Schildzwerge können mit Derfel auf dem Schiff mitfahren. Das kostet keine Extra-Stunden auf der Tagesleiste. Die Kosten für die Schiffsbewegung müssen weiterhin gezahlt werden.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Der Baum der Lieder 1

Lies diese Karte, wenn Derfel auf Feld 57 steht.

Erfreut über den unerwarteten Besucher begrüßte Leakra, die oberste Bewahrerin, Derfel freundlich. „Euer Kommen wurde mir schon angekündigt, erzählt mir ein bisschen über Euch und die fernen Lande, aus denen Ihr kommt.“

Dieser Aufforderung leistete Derfel gerne Folge. Freudig berichtete er von den Abenteuern, die er zu Lande und zu Wasser erlebt hatte. Von den Kreaturen, die er bezwungen, von den Stürmen, denen er getrotzt, von wunderlichen Dingen, die er erlebt hatte. Dabei übertrieb er auch nur ein wenig.

„Dann seid Ihr ein guter Kämpfer?“ fragte Leakra. „Der Beste“ antwortete Derfel ganz bescheiden. „Dann könnt Ihr mir sicherlich einen kleinen Gefallen tun.“, schmunzelte Leakra, „kommt mit.“

Von der obersten Plattform des Baumes zeigte die Bewahrerin weit nach Osten. „Vor Tausenden von Jahren, als mein Volk der Magie noch mächtig war, wurde es vom Greim, einem Drachen-Dämon, bedroht. Da uns alles Leben heilig ist, konnten sie ihn nicht töten, aber mit vereinten Kräften, gelang es ihnen, eine Barriere um den Greim zu erschaffen und ihn dort zu bannen. Leider beginnt die Barriere sich aufzulösen und wir wissen nicht, wie wir sie erneuern können.“

Lies nun weiter auf der Legendenkarte „Der Baum der Lieder 2“.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Der Baum der Lieder 2

– Entferne das Sternchen von Feld 57.

Die Bewahrerin fuhr fort: „Das Wissen um die Magie ist im Laufe der Jahre verloren gegangen. Nur noch Fragmente davon finden sich in unseren Archiven. Außerdem hat Hella, eine abtrünnige Bewahrerin, einen Großteil der Beherrschungszauber gestohlen.“

Aber Ihr, Derfel, ein so mächtiger und tapferer Krieger, könntet den Greim doch sicherlich besiegen.“

„Äh...ich? - Ja, klar!“ antwortete Derfel voller Zuversicht.

Aufgabe:

Besiege den Drachen-Dämon (Greim), bevor der Erzähler Feld „N“ erreicht.

„Wartet!“ rief die Bewahrerin Derfel hinterher, als dieser schon gehen wollte, „Ich habe noch ein Geschenk für Euch. Nehmt diesen Falken, er wird Euch gute Dienste leisten.“

Du erhältst jetzt den Hornfalken. Du kannst ihn 1 x am Tag einsetzen, um einen kleinen Gegenstand (keine Geröllplättchen) oder Gold (auch Goldfund) von einem beliebigen Spielplanfeld einzusammeln. Stattdessen kann der Hornfalke auch 1 x am Tag im Kampf nach den üblichen Regeln eingesetzt werden.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte „Der Greim“.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Der Greim

– Stelle den Greim auf Feld 60.
Sollte sich eine Kreatur auf diesem Feld befinden, wird die Kreatur entlang des Pfeils ins nächste Feld weitergesetzt.

Da die Barriere ihn festhält, bewegt sich der Greim bei Sonnenaufgang nicht. Von außen kann die Barriere einfach durchdrungen werden.

Die Werte des Drachen-Dämons:

Der Greim hat 10 SP, 10 WP und 2 schwarze Würfel. Hat er weniger als 7 WP hat er nur noch 1 schwarzen Würfel.

Wenn der Greim besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf Feld „N“ der Legendenleiste versetzt.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Ich bin zurück

Lies diese Karte, sobald Derfel mind. einen Stein auf Feld 0 abgelegt hat.

– Entferne das Sternchen von Feld 0.

Erschöpft wuchtete Derfel die ersten Steine aufs Feld. „Wo warst du denn so lange?“ schimpfte Zorg, „Doch bewache unseren Bauplatz, entwerfe neue Baupläne und der feine Herr macht sich irgendwo 'nen faulen Lenz, unglaublich.“

„Doch war bei den Zwergen, wir können Steine von ihnen haben.“

„So, so, bei den Zwergen also...und Met gesoffen was? Los, los, worauf wartest du noch? Geh und hol das Zeug. Wir müssen noch mehr bauen.“

„Noch mehr? Was denn?“

„Frag nicht so viel, arbeite lieber. Also wir brauchen einen Brunnen. Weiter südlich habe ich Kreaturen entdeckt, daher brauchen wir einen Vorposten. Außerdem sollten wir für einen späteren Markt auch schon mal alles vorbereiten.“

Aufgaben:

- Beende den Bau der Feste auf Feld 0
- Baue einen Brunnen auf Feld 5
- Errichte einen Vorposten auf Feld 17
- Bereite einen Marktstand auf Feld 18 vor

Lies nun weiter auf der Legendenkarte „Die Bauvorhaben“.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Die Bauvorhaben

Die Feste:

Um die Feste zu errichten, musst du Steine im Wert von 24 auf Feld 0 ablegen. Der Bau der Feste kostet dich 3 Stunden auf der Tagesleiste.

Stelle dann das Tempelfundament auf Feld 0. Ist die Feste errichtet, stehen dir drei Schilde zur Verfügung.

Der Vorposten:

Um den Vorposten zu errichten, musst du Steine im Wert von 16 auf Feld 17 ablegen. Der Bau des Vorpostens kostet dich 2 Stunden auf der Tagesleiste. Stelle dann den Turm auf Feld 17. Der Turm kann wie in Legende 5 genutzt werden.

Der Brunnen:

Um den Brunnen zu errichten, musst du Steine im Wert von 8 und Holz im Wert von 4 auf Feld 5 ablegen. Der Bau des Brunnens kostet dich 1 Stunde auf der Tagesleiste. Lege dann das blaue Plättchen „Brunnen“ auf Feld 5. Anschließend kann der Brunnen nach den üblichen Regeln genutzt werden.

Der Marktstand:

Um den Marktstand zu errichten, musst du Holz im Wert von 4 auf Feld 18 ablegen. Der Bau des Marktstandes kostet dich 1 Stunde auf der Tagesleiste. Lege dann das blaue Plättchen „Händler“ auf Feld 18. Danach kann Zorg für 1 Stunde auf der Tagesleiste auf Feld 18 gestellt werden. Er verkauft dort Stärkepunkte.

Alle Baumaterialien kommen nach Vollendung des jeweiligen Baus aus dem Spiel.

ANDOR

Eine uralte Geschichte



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn

1. die Feste, der Vorposten, der Brunnen und der Marktstand errichtet wurden und
2. Feld 0 bzw. die Feste verteidigt wurde und
3. alle Nebelplättchen aufgedeckt wurden und
4. der Greim besiegt wurde.

Nach dem Sieg über den Greim veranstalteten die Bewahrer ein großes Fest zu Ehren von Derfel, dem Seekrieger. Natürlich wurde auch Zorg eingeladen. Eine Zeichnung von Derfel, Zorg und dem besiegten Greim wurde angefertigt und hängt noch heute im Baum der Lieder. Irgendwann kehrten Zorg und Derfel in ihre Heimat zurück. Was wohl aus ihnen geworden ist?

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn

1. die Feste, der Vorposten, der Brunnen oder der Marktstand nicht errichtet wurden oder
2. Feld 0 bzw. die Feste nicht verteidigt wurde oder
3. nicht alle Nebelplättchen aufgedeckt wurden oder
4. der Greim nicht besiegt wurde.

„Töblich getroffen sank Derfel zu Boden, während gleichzeitig seine Feste überrannt -“
„Hey, das stimmt so aber nicht! Auf der Zeichnung kann man deutlich sehen, dass Zorg und Derfel gewonnen haben! Erzähle uns die Geschichte noch einmal.“
Meister Melkart, aber nun mit dem richtigen Ende.“
Lies nun weiter auf der Legendenkarte A0.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR DIE FEINDE



Der Greim



Der Hraak



Die drei Schwestern



Brut und Hella



Der Eiserne König