



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

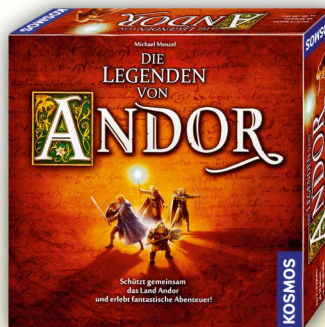
## Bonus-Solo-Legende: DIE JAGD

Um diese Legende zu spielen, benötigt ihr das Grundspiel "Die Legenden von Andor", die Erweiterung "Der Sternenschild" und den Zusatzhelden "Orfen, der Wolfskrieger".

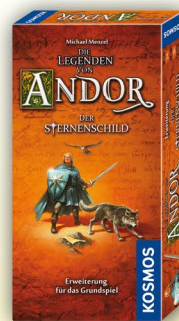


Orfen steht für euch zum kostenlosen Download auf [legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de) bereit.

+



+



Diese Legende ist eine Solo-Legende, die **speziell für "Orfen, der Wolfskrieger"** gestaltet wurde.

*Seltsames trug sich zu in Andor ...*

*Während fast alle Helden die ruhmreiche Reise in den Norden antraten, lag das Land friedlich dar. "Königsfrieden" nannten die Barden in späteren Jahren diese Zeit, obgleich dieser Frieden nicht König Thorald zu verdanken war. Denn er war nur ein blasser Schatten seines Vaters, des großen Brandur. Und jetzt hatte Thorald den zwielichtigen Ken Dorr zu seinem Berater ernannt. Dies sollte sich noch als schicksalhafte Fehlentscheidung erweisen.*

*Zu einer Zeit, als die Helden das ferne Land Hadria erreichten, mehrten sich in Andor die Gerüchte über verschwundene Bauern und Fischer. Wölfe, so hieß es auf der Rietburg und anderswo, trügen die Schuld daran. Und so drängte Ken Dorr den jungen König dazu, die Bestien zu jagen und zu töten. Thorald düstete es nach großen Taten und so willigte er ein. Ken Dorr indes blieb als dessen Statthalter im Thronsaal zurück.*

*Es war jener Morgen, an dem König Thorald, an der Seite eines kleinen berittenen Gefolges, die Rietburg verließ und Orfen, der Wolfskrieger, beschloss, die **Unschuld der Wölfe zu beweisen** und die wahren Schuldigen zu finden.*







DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Die Jagd**

A 1

Diese Legende besteht aus den Karten A1, A2, A3, A4, N, Ereignisse, Am Baum der Lieder, Am Alten Wehrturm, In der Taverne, In der Mine und Der Wahn des Königs.

Befolge die Anweisungen auf der Checkliste mit folgenden Abweichungen:

In dieser Legende wird **das Nebelplättchen**, auf dem die Hexe abgebildet ist, aussortiert und kommt nicht ins Spiel. Verteile die Nebelplättchen auf die Felder mit Kreissymbol; nur Feld 8 bleibt frei. Es werden **keine** Ereigniskarten benötigt.

- Lege das "N"-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf Feld L der Legendenleiste.
  - Stelle den Turm auf Feld 17 und lege ein **Sternchen** darauf.
  - Lege **Sternchen** auf die Felder 57, 71 und 72.
  - Lege die 4 Hinweiskarten "Am Alten Wehrturm", "In der Taverne", "In der Mine" und "Am Baum der Lieder" neben dem Spielplan bereit.
  - Lege außerdem die Karte Ereignisse und Der Wahn des Königs bereit.
  - Stelle König Thorald auf Feld 6.
- Hinweis: Thorald kann nicht wie üblich bewegt und für den Kampf genutzt werden.*
- Erwürfel mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 2 Heilkräutern und von 5 der 6 Runensteine.

**WICHTIG:** In dieser Legende benötigt Orfen **2 gleichfarbige Runensteine** (anstelle von 3 unterschiedlichen), um den schwarzen Würfel anstelle seiner eigenen nutzen zu können.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Die Jagd**

A 2

Material aus der Erweiterung "**Der Sternenschild**":

- Lege die Fackel, die Flöte, 3 Wölfe, das Wolfssymbol und den roten Markierungsring neben dem Spielplan bereit.

*Orfen hörte von fern die Jagdhörner des Königs. Dieser hatte die große Wolfsjagd angeordnet.*

Erwürfel mit einem roten Würfel die Position des ersten grauen Wolfes, indem du **40** zum Würfelergebnis addierst. Würfel erneut für den zweiten Wolf und addiere **50** zum Würfelergebnis. Der Schwarze Wolf wird auf Feld **70** gestellt.

**WICHTIG:** Die Wölfe bewegen sich in dieser Legende, anders als in der Erweiterung "Der Sternenschild", nicht. Sie können nicht wie üblich gezähmt und dadurch bewegt werden.

*Orfen glaubte nicht daran, dass die Wölfe die Bauern getötet hatten und vermutete stattdessen die Trolle hinter diesen Angriffen. Sie hatten einst seine große Liebe verschleppt und getötet.*

*Jetzt musste er Informationen einholen, um zu erfahren, wo noch Kreaturen im Land gesichtet worden waren. Nur so konnte er den König von seinem Wahn abbringen und die Wölfe retten.*

Sobald Orfen auf einem Feld mit einem Sternchen steht, wird die entsprechende Hinweis-Karte aktiviert. Darin erfährst du unter anderem, wo sich die letzten Kreaturen befinden.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →





*Ken Dorr hatte Thorald zu dieser Jagd angestachelt.*

- Decke jetzt die Karte "Der Wahn des Königs" auf. Lege das Wolfssymbol auf das oberste Feld und lies den nebenstehenden Text vor.
- Stülpe anschließend den roten Markierungsring über den Erzähler.

Wann immer der Erzähler bewegt wird, wird auch König Thorald bewegt, und zwar in Richtung **des Wolfes**, der auf der **kleinsten Feldzahl** steht. Erreicht er das Feld auf dem ein Wolf steht, stoppt Thorald (weitere Schritte verfallen) und der Wolf kommt aus dem Spiel. Außerdem wird das Wolfssymbol auf der Karte "Der Wahn des Königs" 1 Feld nach unten versetzt. Lies dann den nebenstehenden Text. Von nun an bewegt sich Thorald schneller.

**Wenn Thorald das Feld vom schwarzen Wolf betritt, ist die Legende sofort verloren.**

#### Legendenziel:

Orfen muss 3 Trolle besiegen ehe der Erzähler das "N"-Plättchen erreicht. Sobald Orfen **nach dem Besiegen des dritten Trolls auf dem Feld des Königs steht**, wird der Erzähler auf das "N"-Plättchen versetzt.

Würfle jetzt mit einem schwarzen Würfel, um Orfens Position zu bestimmen:  
6 = Feld 9, 8 = Feld 30, 10 = Feld 37, 12 = Feld 60

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Wenn Orfen zusammen mit einem Wolf und einer Kreatur auf einem Feld steht, kämpft der Wolf mit ihm. Dann bringt ihm der Wolf ebenso viele Stärkepunkte zusätzlich, wie Orfen auf seiner **Stärkepunkteleiste** hat.

#### Ereigniskarten:

- Lege die Karte "Ereignisse" offen bereit. Wenn ein Ereignis bei Sonnenaufgang oder aufgrund eines Nebelplättchens ausgeführt werden soll, würfelle mit einem roten Würfel und lies das entsprechende Ereignis vor.

#### Kreaturenbewegung:

Sobald Kreaturen im Spiel sind, bewegen sich diese nicht entlang der Pfeile, sondern auf das angrenzende Feld mit der **höchsten Feldzahl**. Sollte eine Kreatur keine höhere Zahl erreichen können als ihre aktuelle, bleibt sie stehen.

Die Reihenfolge, in der die Kreaturen laufen, bleibt erhalten. Auch beginnt bei mehreren Kreaturen der gleichen Art, wie immer, die auf der kleinsten Feldzahl. Kreaturen und Wölfe auf demselben Feld ignorieren einander.

#### Ausrüstung:

Orfen startet mit 2 Stärkepunkten und 3 Gold.

*Rauh wehte der Wind von Norden. Orfen kniff die Augen zusammen. Wohin sollte er sich nun wenden? Wer könnte ihm sagen wo sich die letzten Kreaturen aufhielten?*

**Dein Abenteuer beginnt jetzt!**











DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Die Jagd**



**Ereignisse**  
Würfel, wenn aufgrund eines Nebelplättchens oder bei Sonnenaufgang ein Ereignis ausgelöst wird.

-  *Ken Dorr, der Statthalter des Königs, erhob eine Steuer.*  
Wenn du **jetzt** 3 oder mehr Gold hast, musst du 1 Gold abgeben.
-  *Die Tavernengäste unterstützten dich.*  
Wenn du **jetzt** 1 Gold oder weniger hast, lege einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe) auf Feld 72.
-  *Das Land selbst schien dir gewogen!*  
Versetze ein Heilkraut auf dem Spielplan auf ein beliebiges Feld. Ist keines mehr auf dem Spielplan, geschieht nichts.
-  *Die Kreaturen waren unberechenbar.*  
Du **darfst** dir eine beliebige Kreatur auf dem Spielplan aussuchen und für sie eine neue Position erwürfeln. Sollte keine Kreatur auf dem Spielplan sein, geschieht nichts.
-  *Starke Regenfälle erschwerten jeden deiner Schritte.*  
Du verlierst 3 Willenspunkte.
-  *Ken Dorr, der Statthalter des Königs, erweiterte seinen unheilvollen Einfluss.*  
Wenn du jetzt auf einem Feld zwischen 0 und 23 stehst, verlierst du einen Stärkepunkt.



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Die Jagd**



Die Legende nahm ein **"gutes" Ende**, wenn ...  
... du 3 Trolle besiegt hast und ...  
... Orfen jetzt auf dem Feld von König Thorald steht.

*Orfen erreichte König Thorald, doch ehe er ihm sagen konnte, dass die Schuld der Wölfe nicht bewiesen werden könne, da noch immer Kreaturen im Land seien, stellte er fest, dass der König schwankte. Dann fiel er aus dem Sattel. Orfen stürzte zu ihm, doch es war zu spät. Blut klebte an seiner Rüstung und in seinem Gesicht. Thorald war tot. Orfen konnte die Todesursache nicht ausmachen. Das Gefolge des Königs war nirgends zu sehen. Es war ganz still. Ganz friedlich lag er da, der arme Thorald. Es war dieser Ausdruck in des Königs Gesicht, woraufhin die Barden späterer Jahre dieser Zeit den Namen "Königsfrieden" gaben. Denn nun endlich hatte der König seinen Frieden gefunden. Dann hörte Orfen ein fernes Dröhnen, das langsam lauter wurde. Was er sah, ließ ihn erstarren ...*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... du nicht 3 Trolle besiegt hast oder ...  
... Orfen jetzt nicht auf dem Feld des Königs steht.





*Orfen genoss die Stille des Waldes und sog den starken Geruch von Laub und Lagerfeuern auf.*

- Orfen erhält jetzt **1 Stärkepunkt**.

*Dann traf er auf Melkart, den Obersten Priester. Ja, Melkart hatte Kenntnis über einige wenige Kreaturen im Land.*

Erwürfel mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen **eines Skrals** und **eines Trolls**.

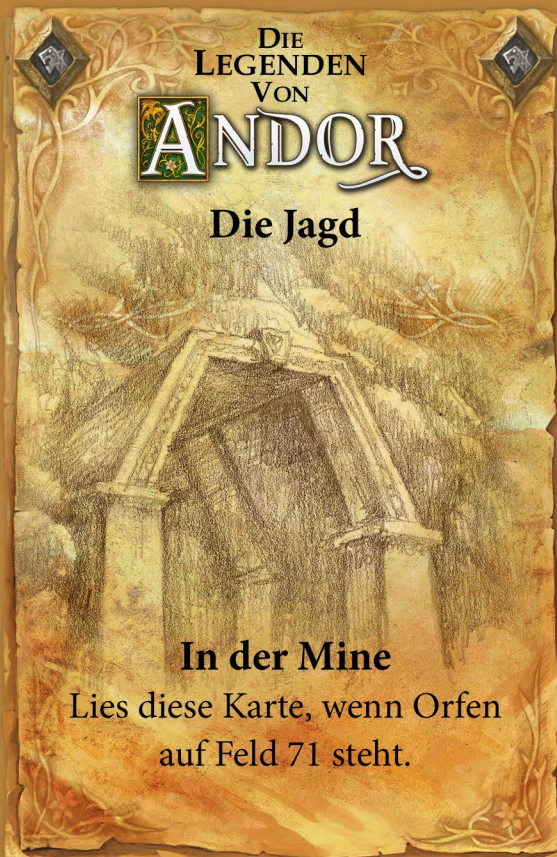
**WICHTIG:** Sollte das Feld, auf dem eine Kreatur eingesetzt werden soll, von einer anderen Kreatur besetzt sein, wird für die neue Kreatur einfach erneut gewürfelt. Diese Regeländerung gilt nur für das Einwürfeln.

**Zur Erinnerung:** Die Kreaturen laufen nicht entlang der Pfeile, sondern auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl (siehe Karte A4).

*Melkart machte sich Sorgen um die alte Reka. Nirgends war sie zu finden. Etwas stimme da nicht. Einer seiner Bewahrer hatte einen Leinenfetzen am Fluss entdeckt. Möglicherweise enthielt dieser einen Hinweis, wo Reka zu finden sei: **Narne tat Vyper**, stand darauf. Dies ist alte Sprache", sagte Melkart. "Es heißt so viel wie: "Der Fluss Narne gleicht einer Schlange."*

*Orfen zuckte mit den Schultern.*

*"Ja, auch mir erschließt sich der Sinn nicht. Aber ich bin sicher, dass das große **Abenteuer Andor** nun dann weitergeht, wenn Reka gefunden wird."*



*Fürst Kram nahm Orfen in Empfang. Nach dem Kampf um Cavern hatten die Zwerge die letzten Kreaturen im Land gut im Auge behalten.*

Erwürfel mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen **eines Gors** und **eines Trolls**.

**WICHTIG:** Sollte das Feld, auf dem eine Kreatur eingesetzt werden soll, von einer anderen Kreatur besetzt sein, wird für die neue Kreatur einfach erneut gewürfelt. Diese Regeländerung gilt nur für das Einwürfeln.

**Zur Erinnerung:** Die Kreaturen laufen nicht entlang der Pfeile, sondern auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl (siehe Karte A4).

*Dann überreichte Kram dem Wolfskrieger eine besondere Fackel. "Hier. Damit wirst du die Kreaturen überlisten, mein Freund."*

- Lege jetzt den Gegenstand Fackel auf Feld 71. Orfen **kann** sie aufnehmen.

**Die Fackel von Cavern** (1x pro Tag):


Orfen kann, wenn er auf einem Feld mit einer Kreatur steht, die Fackel einsetzen und diese Kreatur auf ein beliebiges angrenzendes Feld versetzen. Allerdings muss dieses Feld frei sein, d. h. es darf keine Kreatur darauf stehen. Anschließend wird die Fackel auf die Rückseite gedreht. Die Fackel kann **nicht** eingesetzt werden, um Wölfe zu bewegen.





DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Die Jagd**



**In der Taverne**  
Lies diese Karte, wenn Orfen auf Feld 72 steht.

*Orfen betrat den warmen Schankraum der Taverne. Er erkannte viele vertraute Gesichter und freute sich, sie wiederzusehen. Dieser Ort war ihm der liebste in ganz Andor. Und die Tavernengäste hatten viel zu erzählen und wussten auch, wo sich noch Kreaturen verbargen.*

Erwürfel mit einem roten (10er) und einem Hel- denwürfel (1er) die Positionen **eines Gors** und **eines Trolls**.

**WICHTIG:** Sollte das Feld, auf dem eine Kreatur eingesetzt werden soll, von einer anderen Kreatur besetzt sein, wird für die neue Kreatur einfach erneut gewürfelt. Diese Regeländerung gilt nur für das Einwürfeln.

**Zur Erinnerung:** Die Kreaturen laufen nicht entlang der Pfeile, sondern auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl (siehe Karte A4).

*Gilda, die Wirtin, küsste Orfen zur Begrüßung. Dann gab sie ihm die Andorische Flöte.*

- Lege jetzt den Gegenstand Flöte auf Feld 72. Orfen **kann** ihn aufnehmen.


**WICHTIG:** In dieser Legende hat die Flöte eine andere Fähigkeit als üblich.

**Die Andorische Flöte** (1x pro Tag): Wenn Orfen bis zu 2 Felder weit entfernt von einem Wolf steht und die Flöte einsetzt, dann wird der Wolf auf Orfens Feld versetzt. Anschließend wird die Flöte auf die Rückseite gedreht. **Es darf nicht mehr als ein Wolf auf einem Feld stehen.**



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Die Jagd**



**Am Alten Wehrturm**  
Lies diese Karte, wenn Orfen auf dem Turm auf Feld 17 steht.

*Orfen stieg auf den alten Wehrturm. Steine bröckelten unter dem Gewicht des großen Kriegers. Oben angekommen spähte er in die Ferne. Und tatsächlich: Dort erblickte er Kreaturen!*

Erwürfel mit einem roten (10er) und einem Hel- denwürfel (1er) die Positionen **eines Skrals** und **eines Trolls**.

**WICHTIG:** Sollte das Feld, auf dem eine Kreatur eingesetzt werden soll, von einer anderen Kreatur besetzt sein, wird für die neue Kreatur einfach erneut gewürfelt. Diese Regeländerung gilt nur für das Einwürfeln.

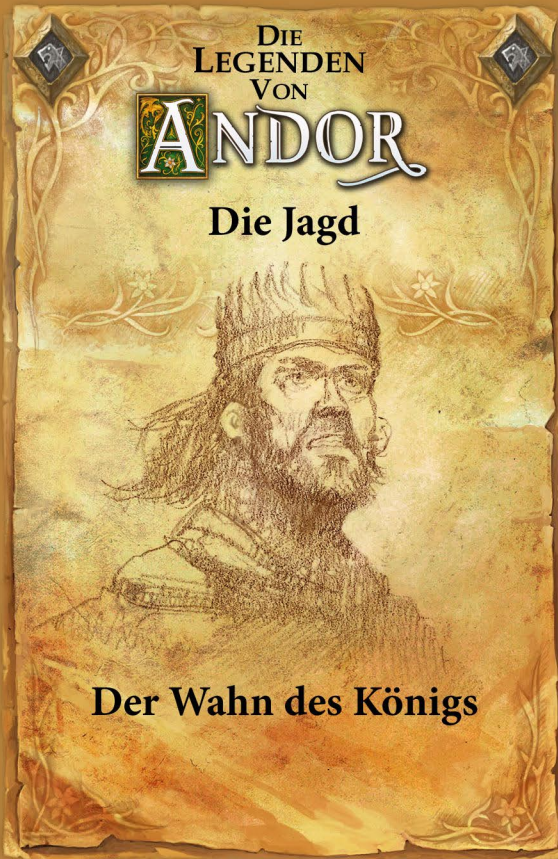
**Zur Erinnerung:** Die Kreaturen laufen nicht entlang der Pfeile, sondern auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl (siehe Karte A4).

*Dann, in einer Nische in der Turmkrone, fand Orfen einen Bogen. Der konnte ihm gute Dienste leisten.*

- Lege jetzt den Gegenstand "Bogen" auf Feld 17. Orfen **kann** ihn aufnehmen.

**Der Alte Wehrturm:** Orfen hat auf dem Turm **2 Stärkepunkte** zusätzlich. Mit einem Bogen kann Orfen, wenn er auf dem Turm steht, von dort auch Kreaturen auf angren- zenden Feldern bekämpfen. Auch dabei zählen die 2 Stärkepunkte.





DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

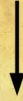
Die Jagd

Der Wahn des Königs



*Zweifel nagten an dem jungen König. Sein Vater hatte die Wölfe des Landes geliebt. Und er sollte sie nun töten?*

Wenn der Erzähler bewegt wird, bewegt sich Thorald **2 Felder** Richtung Wolf auf der kleinsten Feldzahl.



*Ehe er den Wolf erlegte, hatte er Thorald verwundet. "Verdammtes Biest!", fluchte der König.*

Wenn der Erzähler bewegt wird, bewegt sich Thorald **3 Felder** Richtung Wolf auf der kleinsten Feldzahl.



*Trunken vom Sieg über den nächsten Wolf geriet Thorald in einen Blutrausch! Er verlor den Verstand!*

Wenn der Erzähler bewegt wird, bewegt sich Thorald **4 Felder** Richtung Wolf auf der kleinsten Feldzahl.

DIE  
LEGENDEN  
VON



# ANDOR

## FAQ

### Bonus-Solo-Legende: DIE JAGD

*F: Dürfen sich Kreaturen und Wölfe auf dem selben Feld befinden?*

A: Ja, die Kreaturen ignorieren die Wölfe und umgekehrt. Ein Wolf hat auch keinen Einfluss auf die Bewegung einer Kreatur.

*F: Wenn ich mit meinem Bogen von einem angrenzenden Feld eine Kreatur angreife und die Hilfe eines Wolfes hinzunehmen möchte, wo muss dann der Wolf stehen? Auf meinem Feld oder auf dem der Kreatur?*

A: Der Wolf muss dafür auf Feld der Kreatur stehen.

*F: Orfen kann mit seiner Sonderfähigkeit und den Wölfen viele Stärkepunkte erreichen, besonders gegen Trolle. Wie funktioniert das genau?*

A: Hierzu zwei Beispiele:

*Beispiel 1: Orfen hat 4 Stärkepunkte. Er steht gemeinsam mit einem Wolf und einem Skral auf Feld 53. Dann hat Orfen folgende Stärkepunkte: 4 Stärkepunkte hat er selbst. Es zählen aber, da er auf Feld 53 steht, die „5“ der Zehnerstelle. Der Wolf gibt ihm so viele Stärkepunkte hinzu, wie auf seiner Tafel stehen, also 4. Orfen hat also 9 Stärkepunkte.*

*Beispiel 2: Orfen hat 3 Stärkepunkte. Er steht gemeinsam mit einem Wolf und einem Troll auf Feld 62. Dann hat Orfen folgende Stärkepunkte: 3 Stärkepunkte hat er selbst. Gegen einen Troll bekommt er die von der Feldzahl sogar zusätzlich, also noch einmal 6 dazu (Zehnerstelle von Feld 62). Der Wolf gibt ihm so viele Stärkepunkte hinzu, wie auf seiner Tafel stehen, also 3. Orfen hat also 12 Stärkepunkte.*

*F: Welchen Weg nimmt König Thorald, wenn es bis zum Wolf auf der kleinsten Feldzahl zwei Wege gibt, die gleich lang sind?*

A: Der König nimmt immer den kürzesten Weg zum Wolf auf der kleinsten Feldzahl. Sind zwei oder mehrere Wege gleich lang, kannst du in diesem Fall frei entscheiden, welchen Weg er nimmt.

*F: Bei einem Ereignis erhebt Ken Dorr Steuern. Was ist, wenn ich vor dem Auswürfeln eines Ereignisses noch die freie Handlungsmöglichkeit nutze und mein Gold auf dem Feld, auf dem ich stehe, ablege?*

A: Bei diesem Ereignis zählt alles Gold, das du auf deiner Heldentafel hast, **und** auch das Gold, das auf deinem Feld liegt.