

Die Legenden von Andor: Unverhofftes Wiedersehen

Inhaltsangabe

Die Helden von Andor sind, nach dem Kampf in Krahd, auf dem Rückweg nach Andor durch das Graue Gebirge. Dort begegnet Ihnen einer der Agren, welcher Ihnen mitteilt, er habe in Krahd verloren geglaubte Andori im Grauen Gebirge gesehen, woraufhin die Helden diese suchen. Währenddessen wartet der Tross der Andori auf die Fertigstellung der letzten Brücke zur Heimkehr nach Andor. Die Helden finden die geretteten Andori, unter anderem Radan, in einer der Turmruinen. Radan erzählt den Helden, er könnte sich allerdings nicht erinnern, wie sie vor der Zerstörung Borghorns von dort fliehen konnten (die Auflösung erfolgt innerhalb des Spiels). Bevor der Tross der Andori das Graue Gebirge verlassen kann, stellt sich Ihnen der eiserne König, der aus Andor verbannte Herrscher über das Graue Gebirge, in den Weg. Dieser hatte auf die Vernichtung der Helden in Krahd gehofft, um die Rietburg einnehmen zu können.

Spieleranzahl: 2-6 Spieler

Schwierigkeit: Mittel

Von Martin Ridder und Jessica Roelofs

Legendenkarte a1:

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste „Graues Gebirge“** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Figur „**Der Eiserne König**“, die Figur „**Greim**“, die Figur „**Radan**“, die drei Figuren „**Die drei Schwestern**“, die Legendenkarten „**Die einsamen Türme 1, 2 und 3**“ und „**Jagd nach Greim**“

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das **große Brückenplättchen mit der hölzernen Seite nach oben** (= Holzbrücke) zwischen die Felder **209** und **208**.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **b, e und n**.

Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von einem **Sternkraut**, indem ihr 220 zu dem gewürfelten Wert addiert. Legt das Sternkraut mit der **ungepflückten** Seite nach oben auf dieses Feld.

Würfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel, um die Felder zu ermitteln, auf die **je eine von drei alten Waffen** verdeckt gelegt wird. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle der Feldzahl an und der Heldenwürfel die 1er-Stelle. Anschließend müsst ihr noch 200 addieren.

Endlich hatten die Helden von Andor Krahd, das Land der Sklavenschinder, hinter sich gelassen. Nach dem langen und schrecklichen Kampf in der Feste von Borghorn waren die Helden erschöpft, aber glücklich auf dem Weg in Richtung Heimat. Doch auf ihrem Heimweg durch das graue Gebirge sollte die Helden ein letztes Abenteuer erwarten.

- Stellt die Helden auf das Feld **211**.
- Stellt den **Trosswagen** auf das Feld **212**.

Als unsere Helden gerade im grauen Gebirge angekommen waren, tauchte plötzlich einer der Agren vor ihnen auf. Mit hell erleuchtetem Gesicht berichtete der alte Freund den Helden, dass, von der Schlacht in Krahd, verloren geglaubte Gefährten, in einem der einsamen Türme des grauen Gebirges gesichtet worden waren. Voller Tatendrang und mit neuer Hoffnung erfüllt, entschlossen sich die Helden, sich auf die Suche nach diesen zu begeben.

- Legt jetzt **Sternchen** auf die Felder **245, 247 und 248**.

Aufgabe:

Die Helden müssen, bevor der Erzähler den Buchstaben „**e**“ auf der Legendenleiste erreicht, die drei **Hinweiskarten „Die einsamen Türme 1, 2 und 3“** aufdecken. Dazu müsst ihr **alle drei Orte** (Felder **245, 247 und 248**) betreten.

Plötzlich hallte wildes Geschrei im Gebirge wider. Die Kreaturen des grauen Gebirges waren noch lange nicht besiegt und formierten sich für einen Angriff auf den Trosswagen der Andori.

Stellt **Trolle** auf die Felder **246** und **257**. Stellt einen **Bergskral** auf das Feld **244**. Stellt einen Wargor auf das Feld **270**.

Erwürfelt die Positionen von **2 Wargors** und einem **Bergskral** mit einem roten Würfel und addiert je **250** zum Würfelwert.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt** und **6 Willenspunkten**. Zusätzlich werden **4 Stärkepunkte auf die Gruppe** verteilt. Die Heldengruppe erhält außerdem **1 x Trinkschlauch**, **1 x Apfelnüsse** und den **Sturmschild**.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Legendenkarte b1:

Die Kreaturen des Gebirges spürten, dass die Andori wieder durch das Land zogen. Eine seltsame Macht trieb immer mehr Gestalten aus ihren Löchern, um die Helden an ihrer Heimkehr zu hindern.

Ein Held würfelt mit einem roten Würfel.

Lest anschließend die Auswirkungen vor:

1 **2** **3** Stellt einen **Bergskral** auf das Feld **231** und einen **Wargor** auf Feld **264**.

4 **5** **6** Stellt einen **Troll** auf das Feld **237** und einen **Wargor** auf Feld **264**.

In wenigen Tagen würde die letzte Brücke zur Heimkehr nach Andor fertig gestellt sein.

Aufgabe:

Der **Trosswagen muss auf dem Feld 207 stehen**, bevor der Erzähler den Buchstaben „g“ erreicht. Markiert den Buchstaben „g“ mit einem **Sternchen**.

Ein Held, der **mit dem Trosswagen auf demselben Feld** steht, kann ihn **mit sich bewegen** – das geht auch im Vorbeigehen. Je nach Anzahl der Helden kostet ihn das unterschiedlich viele Willenspunkte:

bei **2** Helden = **1** Willenspunkt pro Feld

bei **3** Helden = **2** Willenspunkt pro Feld

bei **4** Helden = **3** Willenspunkt pro Feld

bei **5/6** Helden = **4** Willenspunkt pro Feld

Der Trosswagen kann nur auf Feldern der Zwergenstraße bewegt werden (Feldzahlen mit Unterstrich).

Legendenkarte e1:

Die Legende ist verloren, wenn bis jetzt nicht alle Hinweiskarten „Die einsamen Türme“ aufgedeckt wurden.

Angekommen im Lager, erzählte Radan eine unglaubliche Geschichte. Nach dem fürchterlichen Kampf in Borghorn waren er und viele andere der tapferen Andori dem Ende nah gewesen. Sie hatten sich bereits ihrem unausweichlichen Schicksal in der tödlichen Glut Krahds gefügt. Doch das nächste, woran er sich erinnern konnte, war, dass er und die Anderen auf unerklärliche Weise im nördlichen Wald des grauen Gebirges aufgewacht waren. In der freudigen Erwartung auf die Ankunft der restlichen Andori hatten sie viele Vorräte und alte Waffen für die Heimkehr gesammelt. Doch kurz vor der Ankunft der Helden mussten sie vor einem geflügelten Ungetüm ohne die Ausrüstung in einen der einsamen Türme fliehen.

Stellt jetzt die Figur „**Greim**“ auf das Feld **220**.

Optional:

Ihr könnt euch dazu entschließen, zusätzliche Ausrüstung von Feld **220** zu erlangen. Dazu müsst ihr vorher „**Greim**“ auf diesem Feld besiegen. Welche Ausrüstung das ist, erfahrt ihr, wenn ihr diesen besiegt habt. Lest dann die Karte „**Jagd nach Greim**“ vor.

Greim hat folgende **Stärkepunkte**:

2 Spieler = 14 3 Spieler = 20 4 Spieler = 26 5/6 Spieler = 32

Er hat 8 Willenspunkte und würfelt mit **2 großen grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Fällt er auf **unter 7 Willenspunkte**, hat er nur noch **einen großen grauen Würfel**.

Stellt jetzt die Figur „**Radan**“ auf das Feld mit dem Trosswagen. Von nun an kann jeder Held die neue **Aktion „Radan bewegen“** nutzen. Für **eine Stunde** auf der Tagesleiste, darf er die neue Figur **Radan bis zu vier Felder weit** bewegen. Radan kann Sprungfelder nutzen. Radan kann keine Plättchen aktivieren.

Wenn er **zusammen mit einem Helden auf demselben Feld** steht, bringt er **4 Stärkepunkte zusätzlich** im Kampf.

Legendenkarte g1:

Wenn der Trosswagen jetzt nicht auf dem Feld 207 steht, ist die Legende verloren.

Fleißig arbeiteten die Andori an der Fertigstellung der letzten Brücke.

Legt jetzt ein Sternchen auf den Buchstaben „j“. Sobald der Erzähler den Buchstaben „j“ erreicht, ist die Brücke fertig und wird dann mit der Holzseite nach oben (=Holzbrücke) zwischen die Felder **207** und **205** gelegt.

Legendenziel:

Die Helden müssen den **Trosswagen** über die Brücke **auf das Feld 201** bewegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Markiert das Feld 201 jetzt mit einem Sternchen.

Noch immer tauchten Kreaturen auf, getrieben von einer finsternen Macht, um den Tross der Andori aufzuhalten.

Erwürfelt die Positionen von **2 Bergskralen** mit einem roten Würfel und addiert einmal **240** und einmal **250** zum Würfelwert.

Hinweis: Sollte ein Feld besetzt sein, wird die neue Kreatur einfach entlang des Pfeils versetzt.

Zum Glück hatten die Helden viele Waffen von dem Kampf in Krahd mitnehmen können.

Die Heldengruppe erhält jetzt den Feuerschild und den Bruderschild.

Legendenkarte j1:

Der letzte Hammerschlag war getan. Endlich konnte der Tross weiterziehen.

Legt jetzt die Brücke mit der Holzseite nach oben (=Holzbrücke) zwischen die Felder **205** und **207**.

Plötzlich verdüsterte sich der Himmel. Schwermut sank auf die tapferen Herzen der Helden.

Aus dem Nebel vor ihnen stieg langsam eine verschwommene Gestalt empor. Doch die Andori konnten bereits auf einige Entfernung ihre pure Bosheit spüren. Der eiserne König, der Herrscher des Grauen Gebirges, war gekommen. Er war voller Hass und verzerrt vor Wut über den Sieg unserer Helden in Krahd. Lange hatte der eiserne König auf die Vernichtung der Andori gewartet, um nach seiner Verbannung aus Andor, die Rietburg einnehmen zu können. Seine Herrschaft über karges Gestein wäre bald zu Ende. Er würde die Helden nun um jeden Preis an der Heimkehr hindern.

Nachdem die Helden seine drei Schwestern in den einsamen Türmen geweckt hatten, hatte er sie zu sich gerufen, um seine volle Stärke zu erlangen.

Legendenziel:

Der **eiserne König** muss besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ oder er den **Trosswagen** erreicht.

Der eiserne König hat folgende **Stärkepunkte**:

2/3/4/5/6 Spieler = 40

Er hat 15 Willenspunkte und würfelt mit **4 großen grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Fällt er auf **unter 7 Willenspunkte**, hat er nur noch **einen großen grauen Würfel**.

Die Stärkepunkte des eisernen Königs berechnen sich zusätzlich je nach der verbleibenden Anzahl an Bewegungsschritten zwischen dem eisernen König und jeder der drei Figuren „Die drei Schwestern“. Die Anzahl der Schritte zwischen jeder der drei Schwestern und dem eisernen König wird addiert. Dabei wird immer der kürzeste Weg zwischen einer Schwester und dem eisernen König gewählt. Die dreifache Summe wird dem eisernen König nun von den 40 Stärkepunkten abgezogen. Je näher die drei Schwestern demnach dem eisernen König kommen, desto mehr Stärkepunkte besitzt dieser.

Für jede der Schwestern, die bereits im Verlauf des Spiels besiegt wurde oder noch besiegt wird, verliert der eiserne König dauerhaft 10 Stärkepunkte.

Bsp: Eine der drei Schwestern steht auf dem Feld 221, eine andere Schwester steht auf dem Feld 205 während der eiserne König auf dem Feld 203 steht. Die dritte Schwester wurde

bereits besiegt. Die Anzahl der Bewegungsschritte zwischen 221 und 203 beträgt 5. Die Anzahl zwischen den Feldern 205 und 203 beträgt 2.

$$5 + 2 = 7$$

$$7 \times 3 = 21$$

$$40 - 21 = 19$$

$$19 - 10 = 9$$

Der eiserne König besitzt also 9 Stärkepunkte.

Der eiserne König bewegt sich nun ebenfalls immer dann, wenn der Erzähler bewegt wird, 1 Feld in Richtung Trosswagen. Die drei Schwestern bewegen sich nun immer in Richtung des eisernen Königs. Sobald sich eine Schwester auf dem gleichen Feld wie der eiserne König befindet, kann diese nicht mehr angegriffen werden und bewegt sich mit dem eisernen König mit. Wurde der eiserne König besiegt, bewegen sich die Schwestern nicht mehr und können ignoriert werden.

Legendenkarte n1:

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... der eiserne König besiegt wurde und ...

... der Trosswagen verteidigt wurde und ...

... der Trosswagen das Feld **201** erreicht hat.

Nach diesem letzten Abenteuer konnten die Helden und die restlichen Andori gemeinsam in die lang ersehnte Heimat und die Hallen der Riedburg zurückkehren. Ein großes Fest wurde zu ihren Ehren abgehalten. Lieder wurden gesungen, welche noch lange an die ruhmreichen Taten jener Helden erinnern würden.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...

... der eiserne König nicht besiegt wurde oder ...

... der Trosswagen nicht verteidigt wurde oder ...

... der Trosswagen das Feld **201** nicht erreicht hat.

Legendenkarte: Die einsamen Türme 1:

Als einer der Helden den ersten einsamen Turm nach den Andori durchsuchte, löste sich plötzlich eine dunkle, schemenhafte Gestalt aus dem Schatten des Turms. Eine böse Vorahnung befiel die Helden. Was es auch war, die vermissten Andori waren hier nicht aufzufinden.

Nur wenn ihr den nächsten Ort betretet, dürft ihr die **Karte „Die einsamen Türme 2“** vorlesen.

Legendenkarte: Die einsamen Türme 2:

Gerade als der Held die Spitze des Turmes erreichte, spürte er einen eisigen Luftzug vorbeiziehen. Hatten die Helden eine weitere Kreatur aus dem Dunkeln erweckt?

Nur wenn ihr den nächsten Ort betretet, dürft ihr die **Karte „Die einsamen Türme 3“** vorlesen.

Zur Erinnerung: Ihr müsst auch noch die dritte der Karten „Die einsamen Türme“ vorgelesen haben, bevor der Erzähler den Buchstaben „e“ erreicht.

Legendenkarte: Die einsamen Türme 3:

Endlich! Als sich die Helden näherten, hörten sie bereits am Fuße des Turms einige bekannte Stimmen. Und tatsächlich fanden sie dort Radan und andere ihrer verloren geglaubten Gefährten. Von den vergangenen Strapazen deutlich gekennzeichnet, wurden sie von den Helden ins Lager gebracht. Dort würden die Helden endlich erfahren, wie die anderen es geschafft hatten, aus Borghorn zu entkommen.

Doch gerade, als die Gruppe den Weg zum Trosswagen angetreten hatte, drang ein ohrenbetäubendes Kreischen durch die Luft, welches von jedem der drei einsamen Türme beantwortet zu werden schien.

Die Helden sahen nun, was sie in diesen erweckt hatten. Drei schwarze Gestalten lösten sich aus allen drei Turmruinen und begannen, von einer geheimnisvollen Macht getrieben, sich langsam zu bewegen.

Stellt jetzt je eine der drei Figuren „**Die drei Schwestern**“ auf die Felder **245, 247** und **248**.

Stülpt jetzt den **Markierungsring** über den Erzähler. Wenn der Erzähler bewegt wird, bewegen sich auch alle drei Figuren „Die drei Schwestern“ in Richtung Feld **205**.

- Die drei Schwestern benutzen dabei jeweils den **kürzesten Weg**
- Die drei Schwestern **ignorieren Kreaturen** und umgekehrt
- Die drei Schwestern können **Sprungfelder** benutzen
- Es können auch mehrere der drei Schwestern **gemeinsam auf einem Feld** stehen
- Sobald sie das Feld **205** erreicht haben, bewegen sie sich nicht mehr
- Die drei Schwestern können wie alle Kreaturen angegriffen werden
- Wird eine Schwester besiegt, wird die Figur **nicht** auf das Feld **200** gestellt, der Erzähler bewegt sich nicht

Jede der drei Schwestern hat folgende Kampfwerte:

Die drei Schwestern würfeln mit **zwei großen grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sie haben **14 Stärkepunkte**. Im Kampf muss ein Held den Kampfwert übertreffen.

Ein Held oder eine Heldengruppe, die **in einer Kampfrunde** einen höheren Kampfwert als eine Schwester hat, hat diese besiegt. Stehen mehrere Schwestern gemeinsam auf einem Feld, können diese nur einzeln angegriffen werden.

Doch noch wussten die Helden nicht, was es mit diesen Gestalten auf sich hatte.

Legendenkarte: Jagd nach Greim:

Nach einem langen, kräftezehrenden Kampf stand der Sieg der Helden endlich unmittelbar bevor, als sich Radan plötzlich schützend zwischen die Helden und Greim stellte.

„Wartet! Ich bringe euch wichtige Neuigkeiten! Ich kann mich wieder daran erinnern, wie wir aus Borghorn fliehen konnten! Es war Greim, der uns vor dem sicheren Ende rettete, indem er uns ins Graue Gebirge brachte.

Und tatsächlich! Nachdem die Helden die Waffen gesenkt hatten, verbrauchte auch die Kampfeswut des Drachen. Sie spürten, dass sie einen neuen Freund gewonnen hatten.

Von nun an kann jeder Held die neue **Aktion „Greim bewegen“** nutzen. Für **eine Stunde** auf der Tagesleiste, darf er die neue Figur **Greim bis zu vier Felder weit** bewegen. Greim kann Sprungfelder nutzen. Greim kann keine Plättchen aktivieren.

Wenn er **zusammen mit einem Helden auf demselben Feld** steht, bringt er **4 Stärkepunkte zusätzlich** im Kampf.

Nun konnten die Helden das verlassene Lager der geretteten Andori im Wald durchsuchen.

Die Heldengruppe erhält jetzt 2 x Apfelnüsse, 1 x Trinkschlauch und 2 x alte Waffen.

