

# ANDOR



Diese Legende spielt nach Legende 4

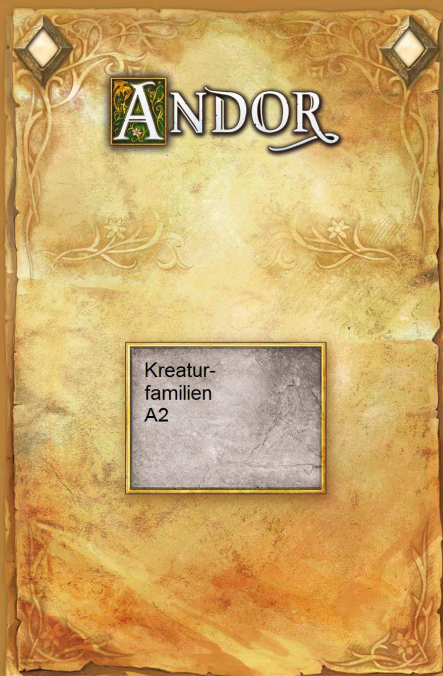
*Nachdem die Helden aus der Mine hervortraten, war Ihnen das Ausmaß der Zerstörung im Lande Andor noch nicht ganz bewusst. Die Kreaturen hatten sich zu Familien zusammengetan. Männliche Trolle und weibliche Skrale hatten sich verpartnert und kleine Gor-Kinder bekommen. 3 Familien hatten sich in Andor breitgemacht und versuchten nun aus verschiedenen Gegenden die Rietburg zu zerstören.*

Spielvorbereitung:

- Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.
- Legt die Hexe und die 3 Wölfe aus der Erweiterung bereit
- Legt verdeckt 3 Pergamente, die Runensteine und 2 Heilkräuter (Wert 3 und 4) bereit

Die Helden starten auf Feld 71 (Mine)

Jeder Held würfelt mit seinem Heldenwürfel – der Held mit der höchsten Augenzahl legt seinen Zeitstein auf das Hahn-Symbol  
Erwürfelt mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) die Position von 5 der 6 Runensteine



Die Kreaturenfamilie besteht aus je 1 Troll und 1 Skral und 3 Gors

Familie 1 startet im Wachsamem Wald:

Stellt ein Troll auf 58 und ein Skral auf 63 und die Gors auf Felder 60, 61, 62

Familie 2 kommt aus der Höhle

Stellt ein Troll auf 82 und ein Skral auf 81 und die Gors auf Felder 69,70,84

Familie 3 hatte sich auf einem Schiff vom Hadriscen Meer über den Fluss in Richtung Süden aufgemacht. Unterwegs gab es einen Sturm und das Schiff drohte zu versinken, deshalb wurden 2 Gors ausgesetzt, damit das Schiff nicht mehr so schwer war.

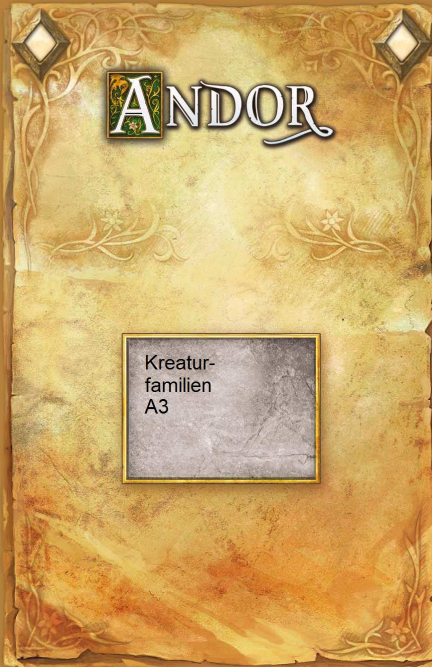
Familie 3 startet im Süden

Stellt einen Troll auf Feld 27 und ein Skral auf 26 und ein Gor auf 25

Die 2 ausgesetzten Gors versteckten sich im Nebel.



# ANDOR



Versetzt nun folgende Nebelplättchen:

- Feld 47 auf Feld 39
- Feld 56 auf Feld 40
- Feld 63 auf Feld 41
- Feld 64 auf Feld 37

Die Gors waren sehr sauer auf ihre Familie und erzählten, dass sie denjenigen helfen und einen wertvollen Tipp geben können, die versuchen würden, die Kreaturfamilien aufzuhalten.

- Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten
- Die Gruppe erhält 3 Gold

Legendenziele:

1. Verteidigt die Burg
2. Findet die 2 Gors im Nebel und aktiviert diese auch. Erst nach Aktivierung des 2. Gors, deckt die Karte „Hilfe der ausgesetzten Gors“ auf. (Hinweis: Bevor nicht beide Gors aktiviert wurden, bewegen sich die Gors bei Sonnenaufgang nicht)



## HILFE DER AUSGESETZTEN GORS

Die Gors verrieten den Helden, dass noch größere Bedrohungen durch mächtigere Kreaturfamilien drohten, die gemeinsam gegen die Helden kämpften.

Die Gors gaben den Helden den Aufenthaltsort der nächsten Familie bekannt.

Legt nun die 3 Pergamente bereit.

- Ein Held würfelt 3 Mal mit einem Heldenwürfel
- Das 1. Pergament kommt auf folgendes Feld: 1. Würfelwert plus 20
- Das 2. Pergament kommt auf folgendes Feld: 2. Würfelwert plus 40
- Das 3. Pergament kommt auf folgendes Feld: 3. Würfelwert plus 60



# ANDOR



Alle 3 Pergamente müssen gefunden werden und zum Baum der Lieder gebracht werden.

Lest dann die Karte „Wolfs-Rudel“ vor.

Aufgaben:

1. Verteidigt die Burg.
2. Bringt die 3 Pergamente zum Baum der Lieder

Die 2 ausgesetzten Gors verabschiedeten sich von den Helden und machten sich nun alleine auf den Weg die Burg zu erstürmen. Stellt jetzt 2 Gors auf den Feldern auf, unter denen sich die Gor-Nebelplättchen befanden. Diese werden wie ganz normale Gors behandelt.



## WOLFS-RUDEL

Legt nun die 3 Pergamente auf Feld 57.

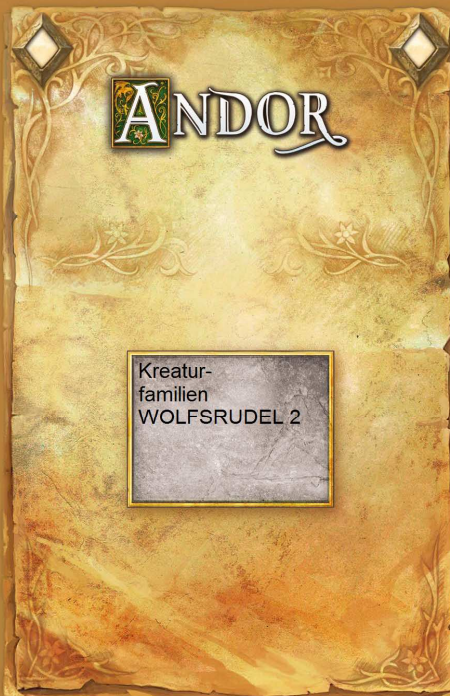
Addiert die Werte der 3 Pergamente- das Ergebnis gibt die Feldzahl an, auf welches die 3 Wölfe gestellt werden.

Das Wolfs-Rudel markiert ihr mit einem Sternchen zum Zeichen, dass sich dieses bei Sonnenaufgang nicht bewegt und bei Besiegen der Erzähler nicht wandert, dafür erhaltet ihr auch keine Belohnung.

Nur wenn ihr das Wolfs-Rudel besiegt habt, wird euch der Leitwolf den Aufenthaltsort der Endgegner-Familie verraten.



# ANDOR



Werte des Wolfs-Rudels:

- 2 Spieler - 15 Stärkepunkte
- 3 Spieler - 22 Stärkepunkte
- 4 Spieler - 30 Stärkepunkte

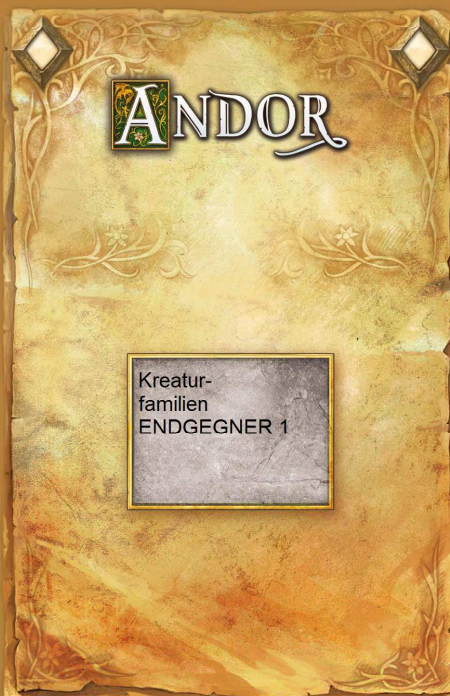
Die Familie hat Willenspunkte in Höhe von 10

Würfel: 1 roter und 1 schwarzer

Bei weniger als 7 Willenspunkt nur noch 1 schwarzer Würfel

Aufgaben:

1. Verteidigt die Burg
2. Besiegt das Wolfs-Rudel, erst dann deckt die Karte „Endgegner“ auf



ENDGEGNER

Die Wölfe waren besiegt, und einer der Helden brachte den Leitwolf dazu, dass dieser von einer noch schlimmeren Familie erzählte. Es handelte sich nach Aussage des Leitwolfes um Wardraks.

Stellt nun 2 Wardraks auf Feld 83 (Wehrturm)

Die Helden waren ratlos und wussten nicht, wie sie zum Wehrturm gelangen konnten, um die Wardraks auszulöschen.

Doch dies konnte der Leitwolf ihnen nicht mehr verraten, da er gerade seinen letzten Atemzug getan hatte.



# ANDOR



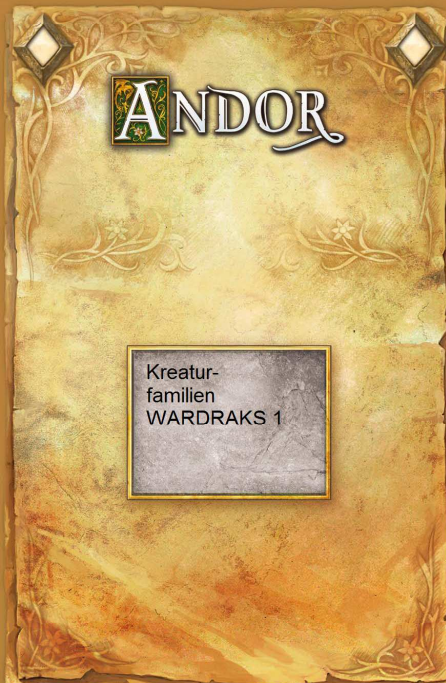
Plötzlich erschien ein helles Licht und Prinz Thorald ritt auf die Helden zu. Er berichtete, dass er glaubte, einen geheimen Zugang zu dem Wehrturm gefunden zu haben, als er durch das Land streifte.

Seiner Meinung nach musste es einer der Brunnen auf Feld 45 oder Feld 55 sein, die den Zugang zum Wehrturm sicherstellen konnten.

- Legt jetzt verdeckt je 1 Heilkraut auf Feld 45 und Feld 55

Aufgabe:

1. Verteidigt die Burg
2. Aktiviert beide 2 Heilkräuter, indem ein Held auf das entsprechende Feld läuft. Die Heilkräuter können dann genutzt werden. Sobald das 2. Heilkraut aktiviert ist, lest die Karte „Wardraks“ vor.



## WARDRAKS

Auf dem Feld, auf dem sich das Heilkraut mit dem Wert „4“ befindet, fanden die Helden einen unterirdischen Weg durch den Brunnen zum Wehrturm.

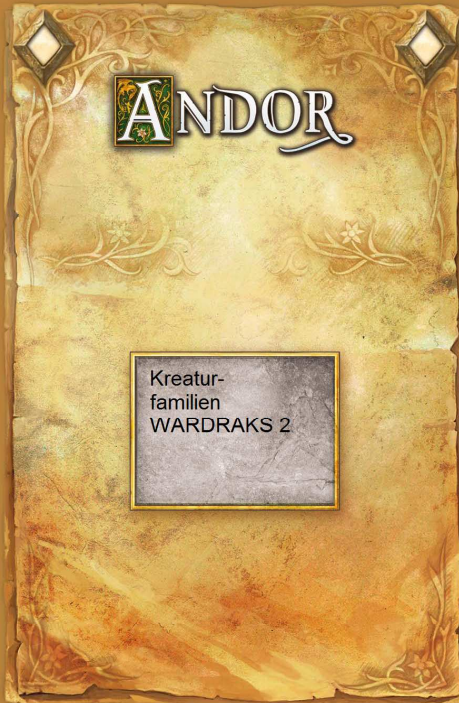
Wenn die Helden sich auf dem entsprechenden Brunnenfeld befinden, dann können sie sich auf Feld 83 bewegen.

Wichtig: Dieser Gang kann nur einmal genutzt werden, d.h. es müssen alle Helden auf dem entsprechenden Feld stehen. Später kann kein Held mehr dazukommen.

Für jeden Helden, der diese Reise zum Wehrturm antritt, verliert die Gruppe 3 Willenspunkte



# ANDOR



Werte der Wardraks, die gemeinsamen kämpfen.

- 2 Spieler - 25 Stärkekpunkte
- 3 Spieler - 33 Stärkekpunkte
- 4 Spieler - 40 Stärkekpunkte

Willenspunkte: 20

Würfel: 2 schwarze Würfel

bei weniger als 14 Willenspunkten: 3 rote Würfel

bei weniger als 7 Willenspunkten: 2 rote Würfel

Aufgabe:

1. Verteidigt die Burg
2. Besiegt die Wardraks - Sobald ihr die Wardraks besiegt habt, stellt den Erzähler auf N. Die Legende ist dann beendet.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- die Burg erfolgreich verteidigt wurde
- die 2 ausgesetzten Gors gefunden wurden
- die 3 Pergamente zum Baum der Lieder gebracht wurden
- das Wolfs-Rudel besiegt wurde
- die 2 Heilkräuter aktiviert wurden
- die Wardraks besiegt wurden
- ... bevor der Erzähler Feld N erreicht.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

- eines der oben genannten Dinge nicht geschafft wurde