

# ANDOR

## Das Geheimnis der Irrlichter

A 1

*Die großen Feinde des vergangenen Zeitalters waren bezwungen, die schwersten Gefahren überwunden und dennoch oder vielleicht gerade deshalb kam anschließend eine Zeit, von der Barden und Geschichtsschreiber Andors heutzutage selten berichten. Es war eine Zeit, in der sich die Helden Andors in Streit und Zwietracht verloren. So kam es, dass wenigen dunklen Kreaturen, die sich noch in Andor befanden, neuen Mut fassten und gen Rietburg zogen...*

Führt zuerst die Anweisungen der Checkliste aus, verschiebt die Nebelplättchen dabei auf den Wachsamem Wald. Dabei bleibt nur Feld 57 frei.

Legt dann folgendes Material neben dem Spielplan bereit.

- Die Karten "Die Irrlichter"
- 5 der 6 Runensteine
- 5 Lichtplättchen
- 1 grüner Edelstein

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt Gors auf die Felder 17, 24, 42, 50. Skrale auf 27, 32 und einen Troll auf Feld 45
- Legt Sternchen auf F und N
- Legt jeweils ein Kreaturenplättchen auf Feld C, E, G, I
- Würfelt die Position von zwei Heilkräutern aus. Werft dazu einen Heldenwürfel und addiert 50 zum Ergebnis, um die Position eines Heilkrauts zu erhalten. Würfelt ein weiteres Mal und addiert 60 zum Ergebnis für die Position des zweiten Feldes.

# ANDOR

## Das Geheimnis der Irrlichter

A 2

*Doch insgeheim wusste jeder der Helden, dass auch in Zukunft Bedrohungen auf sie warten würden, denen keiner von ihnen alleine würde trotzen können und so raffte sich ein jeder von ihnen auf, seinen Kameraden zu zeigen, dass das was sie ihm vorwarfen nicht der Wahrheit entsprach...*

Aufgabe:

Die Helden müssen ihren Streit begraben. Dazu muss jeder von ihnen die unten stehende Aufgabe erfüllen. Solange ein Held seine Aufgabe nicht erfüllt hat, darf er weder gemeinsam mit seinen Mitspielern kämpfen, noch Gegenstände oder Geld austauschen.

- Dem Bogenschütze warfen seine Mitstreiter Feigheit vor, weil er immer nur aus der sicheren Deckung angriff. Um den anderen seinen Mut zu beweisen muss der Bogenschütze zwei Monster besiegen, bei denen er direkt auf demselben Feld steht. Dabei ändern sich dabei weder seine Würfelanzahl noch seine Art zu kämpfen.
- Dem Krieger warfen sie Egoismus vor, da er seinen Kollegen stets die Brunnen leer trinkt. So entschließt er sich, zwei Wasserschläuche zu füllen und zwei seinen Mitspielern zu bringen. Er bekommt zu Spielbeginn zwei halbvollere Wasserschläuche, die er an einem Brunnen füllen und sie seinen Mitspielern übergeben muss. Das Füllen eines Schlauchs leert dabei einen Brunnen. Der Krieger muss demnach zwei Brunnen aufsuchen oder warten, bis sich ein Brunnen wieder gefüllt hat. Er selbst profitiert von den Brunnen natürlich nicht



# ANDOR

## Das Geheimnis der Irrlichter

A<sub>3</sub>

• Der Zwerg galt seinen Mitstreitern als geizig, da er stets einen Großteil des erbeuteten Goldes beansprucht, um es in der Mine zu verpulvern. Um dieses Vorurteil auszuräumen will der Zwerg jedem seiner Mitspieler ein Gold bringen.

• Dem Magier musste sich ankreiden lassen arrogant zu sein. Außerdem gebe er sich, so die Kritik, niemals mit dem niedrigen Pöbel ab. Um diesen Vorwurf zu entkräften, nahm sich der Magier eines kranken Bauers an, den er zur Hexen geleiten wollte.

Bemerkung: Der Magier muss einen der beiden Bauern zur Hexe geleiten. Dabei gelten die üblichen Regeln für die Bewegung von Bauern.

Jeder Held startet mit zwei Stärkepunkten. Außerdem darf sich jeder Held einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel aussuchen (nicht den Trank der Hexe). Es dürfen auch Gegenstände doppelt gewählt werden. Gold haben die Helden keines bei sich.

Der Bogenschütze startet auf Feld 57, der Krieger auf Feld 15, der Zwerg auf Feld 71 und der Magier auf Feld 72

*Hoffnung keimte in den Kreaturen. Waren sie zuvor nur ziellos und einzeln durch die Weiten von Andor gezogen, so machten sie sich nun zügig auf den Weg zur Rietburg, da sie jene ungeschützt wähten. Und so blieb den verängstigten Burgbewohnern nichts anderes übrig, als zu hoffen, dass die Helden von Andor rechtzeitig ihren Zwist begraben würden...*

# ANDOR

## Das Geheimnis der Irrlichter

F<sub>1</sub>

*Der begabten Astronomin Cavea, einer Schülerin von Merrik dem Kartographen war es zu verdanken, dass man die Einmaligkeit der damaligen Sternkonstellation bemerkte. Als sie ihrem Lehrmeister davon berichtete, erinnerte sich Merrik an eine alte Prophezeiung, von der er in seiner Zeit bei Melkart gelesen hatte. Dort wurde von seltsamen Irrlichtern berichtet, die nach Andor kämen, wenn die Sterne günstig stünden. Diese Irrlichter, so berichtete die Legende weiter, waren der Schlüssel zu der Pforte des legendären, verlassenen Turmes, der den sagenhaften Smaragd des Nehal beherbergen soll...*

- Erwürfelt nun mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von fünf der sechs Runensteine.
- Legt einen grünen Edelstein auf den Verlassenen Turm auf Feld 83

### Legendenziel:

Die Helden müssen den Smaragd des Nehal in ihren Besitz bringen. Wenn das erledigt ist, rückt der Erzähler sofort auf Feld N der Zeitleiste vor und die Karte N wird vorgelesen.

- Nehmt nun die Lichtplättchen zur Hand. Die Anzahl der Lichtplättchen richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler:

Bei 2 Helden: 3 Lichtplättchen.

Bei 3 Helden: 4 Lichtplättchen.

Bei 4 Helden: 5 Lichtplättchen.



# ANDOR

## Das Geheimnis der Irrlichter

F<sub>2</sub>

- Würfelt nun die Position der Lichtplättchen aus. Addiert dazu jeweils einen Würfelwert zu folgenden Zahlen:  
Bei 2 Helden: 10, 40, 50  
Bei 3 Helden: 10, 20, 40, 50  
Bei 4 Helden: 10, 20, 30, 40, 50  
Beispiel: In einem Spiel mit drei Helden, wird eine 4, eine 2, eine 6 und eine 1 gewürfelt. Die Irrlichter liegen dementsprechend auf Feld 14, 22, 46 und 51.

- Legt nun einen Markierungsring auf das Brunnensymbol. Immer wenn von nun an die Brunnen aufgefrischt werden, werden auch die Positionen der Irrlichter nach obigem Schema neu ausgewürfelt.
- Wenn ein Held ein Feld betritt, das von einem Irrlicht bewohnt wird, werden die beiden Karten "Die Irrlichter - Teil 1" und "Die Irrlichter - Teil 2" aufgedeckt und vorgelesen.

# ANDOR

## Das Geheimnis der Irrlichter

N

Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...  
... die Burg verteidigt wurde,  
... die Helden ihren Streit begraben haben und  
... der Smaragd des Nehal sich im Besitz eines Helden befindet.

*Der Smaragd des Nehal war geborgen und mit ihm ein weiteres Puzzleteil gefunden, das Aufschluss über die Schöpffingen Nehals und die seines Zwergenfreundes Kreatok geben konnte. Und wer weiß, vielleicht würde diese Entdeckung sogar dazu führen, dass eines Tages der legendäre Sternenschild geborgen werden konnte. So vieles lag noch im Dunkel der Geschichte...*

Der Verlassene Turm - Das Geheimnis der Irrlichter

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...  
... die Burg nicht verteidigt wurde,  
... die Helden ihren Streit nicht begraben haben oder  
... der Smaragd des Nehal sich noch auf Feld 83 befindet  
Ob dieses Misserfolgs wuchs das gegenseitige Misstrauen der Helden von Andor weiter. An eine Zusammenarbeit war nicht mehr zu denken und so lag die Burg schütlos vor den Augen der Krieger, die sich diese Möglichkeit nicht nehmen ließen.



# ANDOR

## Die Irrlichter - Teil 1



*Einer der Helden hatte einen der Ort erreicht, von denen so viele Gerüchte ausgingen. Mühsam tastete er sich vorwärts, denn der Nebel hier war unglaublich dicht. Oder war das etwa überhaupt kein Nebel?*

### Die Irrlichter:

Die Irrlichter können wie normale Kreaturen bekämpft werden. Sie haben 8 Stärkepunkte, 1 Willenspunkt und würfeln mit 1 roten Würfel. Zusätzlich wird unmittelbar vor dem Kampf gegen das Irrlicht einer der sechs Fähigkeiten ausgewürfelt.



Gegen dieses Irrlicht sind die Runensteine ohne Wirkung. Der Held kann nur mit seinen normalen Würfeln dagegen antreten.



Gegen dieses Irrlicht sind Helm und Schild wirkungslos



Gegen dieses Irrlicht wirkt der Trank der Hexe nicht



Gegen dieses Irrlicht darf ein Held nur mit der Hälfte seiner Würfel kämpfen (aufgerundet)



Gegen dieses Irrlicht zählt nur die Einerstelle der Stärkepunkte des Helden. Ein Held mit 13 Stärkepunkten hat im Kampf nur 3 Stärkepunkte. Ein Held der 8 Stärkepunkte hat, behält alle 8.



Dieses Irrlicht muss zwei Mal besiegt werden. Nach der ersten Niederlage erhebt es wieder auf und muss erneut bekämpft werden.

# ANDOR

## Die Irrlichter - Teil 2



Sollte das Irrlicht eine Kampfrunde für sich entscheiden, verliert der Held keine Willenspunkte, sondern 2 Stunden auf der Tagesleiste. Erreicht sein Stein dabei die Überstundenfelder, so geht der Held direkt schlafen und sein Tag ist beendet. Diese Wirkung kann mit dem Schild abgeblockt werden.

Wenn der Held das Irrlicht besiegt, wird mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position des Portals ausgewürfelt, das zu dem Verlassenen Turm führt, wo ein Held den Edelstein aufnehmen kann. Legt ein Sternchen auf dieses Feld und das besiegte Irrlicht dazu. Jedes Irrlicht, das im weiteren Verlauf des Tages besiegt wird, wird ebenfalls auf dieses Feld gelegt. Das Portal kann erst betreten werden, wenn alle Irrlichter an diesem Tag besiegt werden. Sollte es nicht gelingen alle Irrlichter an einem Tag zu besiegen, werden ALLE, auch die bereits besiegten Irrlichter am nächsten Morgen erneut verteilt. Ist das Portal allerdings vollständig, so werden die Irrlichter am nächsten Morgen nicht erneut verteilt. Das Portal bleibt erhalten.