

ANDOR

Königlicher Hochmut

A1

Die Legende besteht aus den Karten:

A1, A2, A3, B1, B2, D1, D2, D3, G1, G2, N

Diamantenschimmer

Tageslicht 1 & 2, Der Wehrturm

Der gerettete Wald, Der verzauberte Brunnen

Es sind friedliche Zeiten im Rietland eingelehrt. König Thorald lud die Helden zum Jahrestag des Sieges über den Drachen auf die Rietburg ein.

Die Legende wird auf der Vorderseite des Spielplan gespielt. Ihr benötigt die Erweiterung „Sternenschild“ und „Neue Helden“. Die Legende ist am besten für 3-4 Spieler geeignet.

- Führt zuerst die Anweisungen der Checkliste aus.
- Erwürfelt mit einem Helden – und einem Kreaturwürfel die Position von 5 von 6 Runensteine sowie von 2 Heilkräuter.
- Erwürfelt die Position der Waldpilze indem ihr mit einem Heldenwürfel würfelt und 50 addiert.
- Legt Bauernplättchen auf die Felder 24, 28 und 40, legt unter zwei Bauernplättchen verdeckt ein Pergament.

Weiter mit A2

ANDOR

Königlicher Hochmut

A2

- Legt je 4 Geröllplättchen verdeckt auf die Felder 61 & 81, dazu je ein Sternchen.
- Legt je 3 Edelsteine verdeckt auf die Felder 82 & 83
- Legt je ein Sternchen auf die Felder B, D, G und J;
- Legt das „N“ Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf das Feld N.
- Stellt Skrale auf 30 und 31
- Stellt Trolle auf 51 und 53
- Stellt Gor's auf die Felder 26, 33, 37, 66 und 9.
- Legt zu jedem Skral oder Troll je Sternchen dazu.
- Wird einer der gekennzeichneten Kreaturen besiegt oder betritt die Rietburg wird eine Kreaturenkarte ausgelöst.
(Bitte sortiert zuvor alle Karten aus indem ein Wardrak vorkommt.)

Weiter mit A3

ANDOR

Königlicher Hochmut

A3

Aufgabe:

Verteidigt die Burg !

Die Helden starten alle in der Taverne Feld 72.

Jeder Held startet mit 3 Stärke- und 7 Willenspunkten.

Die Gruppe erhält 3 der 4 Gaben der Andori.

Die Gruppe erhält einen Bogen, 1 Stärkepunkt, 4 Gold und einen Trinkschlauch.

Wird ein Bauer mit einem Pergament in die Burg gebracht, legt das Pergament in der Burg ab. Ein Pergament wird wie ein Bauer mitgeführt.

Für jeden geschlagenen Bauern wird das „N“ Plättchen um ein Feld herabgesetzt.

Der Held mit der schönsten Nase beginnt !

ANDOR

Königlicher Hochmut

Tageslicht

2



Der Krahder hat pro Held 12 Stärkepunkte
Für jeden Wardrak kommen 10 Stärkepunkte dazu. Diese drei Figuren bilden den Endgegner.

(in der Legende nur Krahder genannt)

Der Krahder und die Wardraks bewegen sich und kämpfen immer zusammen.

Sie kämpfen immer mit 2 sw. Würfel, die Werte werden addiert.

Besiegt den Krahder bevor der Erzähler Feld N erreicht.

Der Kampf gegen den Krahder verläuft nach den selben Regeln wie gegen die Kreaturen. Als Auswirkung einer Kampfrunde werden jedoch keine Willenspunkte abgezogen, sondern die oberste Karte vom Stapel

„Krahder Bändigung“ wird aufgedeckt und ausgeführt.

Wenn die Helden stärker, verliert der Krahder anschließend diese Karte.

War der Krahder stärker oder geht der Kampf unentschieden aus, wird ebenfalls die Karte ausgeführt und wird wieder unten den Stapel gelegt. Somit kommt sie wieder zum Einsatz.

Der Krahder besitzt 3 Karten und ist besiegt, wenn er keine Karte mehr hat.

(analog Drachenkampf)



ANDOR

Königlicher Hochmut



N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- ... die Burg verteidigt
- ... der Wehrturm erbaut
- ... das Feuer im Wald gelöscht
- und der Krahder besiegt wurde

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

- ... die Burg nicht verteidigt
- ... der Wehrturm nicht erbaut
- ... das Feuer im Wald nicht gelöscht
- und der Krahder nicht besiegt wurde



ANDOR



B1

König Thorald erblicke die Ruine des alten Wehrturm. Ich wünsche das dieses Monument der Freiheit wieder aufgebaut wird.

Aufgabe:

Erbaut aus den Geröllplättchen einen neuen Wehrturm bevor der Erzähler das Feld „J“ erreicht.

Dies wird erreicht indem ihr Geröllplättchen im Wert von 30 im Feld 17 ablegt.

Ein Held kann ein Geröllplättchen von einem angrenzenden Feld aus angreifen. Das gilt als Aktion angreifen. Dazu muss sein Kampfwert mindestens so groß sein wie die Zahl auf dem Geröllplättchen. Mit einem Kampfwert, der die Summe mehrerer Plättchen entspricht, können mehrerer Plättchen entfernt werden.

weiter mit B2

ANDOR

Königlicher Hochmut

B2

Jeder Versuch, Geröll zu „bekämpfen“ kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste. Besiegt es Geröll kann entfernt oder transportiert werden. Transportiert wird es indem der Held immer einen Willenspunkt mehr, als die Summe der zu transportierenden Geröllwerte hat.

Sind **alle** Geröllplättchen im Feld 61 entfernt, lest die Karte „Diamantenschimmer“ vor.

Ist das **erste** Geröllplättchen im Feld 81 entfernt lest die Karte „Tageslicht“ vor.

Ist im Feld 17, Geröll im Wert von 30, lest die Karte „Der Wehrturm“ vor.

Die Legende ist verloren wenn der Erzähler das Feld „J“ erreicht und der Turm nicht erbaut ist.

Aufgaben

- Verteidigt die Burg
- Erbaut den Turm bevor der Erzähler das Feld „J“ erreicht.

ANDOR

Königlicher Hochmut

Diamantenschimmer



Der Held hatte das Geröll aus dem Weg geschafft. Erschöpft sank sein Blick zu Boden, es war schon spät als er auf der anderen Seite der Schlucht ein seltsames Schimmern erblickte.

EDELSTEINE

Doch wie sollte er hinüberkommen ?

Die Bewahrer des Baumes der Lieder wussten Rat, legt einen Baumstamm darüber, so könnt Ihr es schaffen.

Legt jetzt einen Baumstamm mit dem Wert 2 auf das Feld 57.

Holt euch den Baumstamm auf Feld 57, diesen legt ihr zwischen die Felder 61 & 83. Ist das geschehen, könnt Ihr Euch die Belohnung holen.

Der Baumstamm kann transportiert werden wenn ein Held mind. Stärke 3 hat. Der Baumstamm wird auf der Stärkeleiste abgelegt.

ANDOR

Königlicher Hochmut

Tageslicht

1



Der Held sammelte das erste Geröll in der Nähe eines geheimen Eingangs der in die Unterwelt führte. Sonnenstrahlen erfüllte den Stollen mit Tageslicht. Ein unheimliches Wesen erwachte....

Stellt den Krahder und zwei Wardraks auf das Feld 84. „Das Gespann“ bewegt sich nur bei jeder Erzählerbewegung um 2 Felder entlang der Pfeile vor.

Der Krahder überspringt andere Kreaturen, wenn ein Feld bereits besetzt ist.

Andersrum genauso. Der Krahder überspringt ggf. auch Geröll.

Erreicht der Krahder die Burg ist das Spiel verloren.

Aufgaben

- Verteidigt die Burg
- Erbaut den Turm bevor der Erzähler das Feld „J“ erreicht.
- Vernichtet den Krahder

Weiter mit Tageslicht 2

ANDOR

Königlicher Hochmut

Der Wehrturm



Der König ergötzte sich an seinem Bauwerk. Er sagte: „Selbst die stolzen Zwerge werden staunen. Er bedankte sich bei den Helden und überließ Ihnen

8 Gold, 1 Bogen, 1 Helm, 1 Schild; Verteil nun die Belohnung auf die Helden. Das Sternplättchen von Feld „J“ kommt aus dem Spiel.

Er befahl: Vernichtet den Krahder, ich weiss, ich habe ihn durch meinen Hochmut erweckt. Schützt uns....

Der Wehrturm kann durch einen Helden bestiegen werden, dadurch können nun angrenzende Felder angegriffen werden.

Der Held hat dann 2 zusätzliche Stärkepunkte.



ANDOR

Königlicher Hochmut

D1

Die Luft war erfüllt von seltsamen Geräuschen, die aber vertraut schienen. Donnerrollen und Schreie kamen vom Baum der Lieder. Ein Drache hatte angegriffen. Ein mächtiger Feuerball entzündete den wachsam Wald.

Legt Feuerplättchen auf die Felder 54, 55, 56, 57, 58, 59 und 63.

Der Brunnen von Feld 55 kommt aus dem Spiel. Sollte ein Held auf einem betroffenen Feld stehen verliert er 5 Willenspunkte. Nebelplättchen, Gegenstände (Pilze, Runensteine etc.) oder Kreaturen nehmen keinen Schaden und bleiben im Spiel.

Das Feuer drohte den Baum der Lieder zu zerstören, helfft...

Weiter mit D2



ANDOR

Königlicher Hochmut

D2

Die Bauern gaben den Helden einen Rat. Nutzt das Wasser aus dem Brunnen.

Bei der Aktion Brunnen leeren, kann anstelle der Willenspunkte, zwei Lichtplättchen als Wasser entnommen werden.

Ein Held kann max. zwei Wasserplättchen mitführen.

Betritt ein Held, der ein Wasserplättchen mit sich führt, ein Feld mit Feuer, so löscht er dies. Das Feuer – und ein Wasserplättchen kommt aus dem Spiel.

Betritt ein Held das Feuer ohne Wasser so verliert er 5 Willenspunkte und einen Stärkepunkt.

Dieses Feld gilt dann ebenfalls als gelöscht.

Weiter mit D3

ANDOR

Königlicher Hochmut

D3

König Thorald hatte Kunde von der Bedrohung bekommen und brach auf um die Helden zu unterstützen.

Ab jetzt steht euch König Thorald zur Seite, stellt ihn auf Feld 72.

König Thorald kann wie üblich, für eine Stunde auf der Tagesleiste, 4 Felder bewegt werden.

Sind alle Feuer gelöscht lest die Karte: „Der gerettete Wald“ vor

- Verteidigt die Burg
- Erbaut den Wehrturm
- Löscht die Feuer im Wald

ANDOR

Königlicher Hochmut

Der gerettete Wald



Die Bewahrer des Baumes waren sehr erleichtert. Der Wald war gerettet. Bringt dieses Pergament zu der Hexe Reka, sie wird euch im Gegenzug einen kostenlosen Trank aushändigen.

Legt nun dem Helden der das letzte Feuer gelöscht erhält ein Pergament.

Das Pergament wird auf dem Bereich abgelegt, auf dem auch das Gold abgelegt wird.

Plötzlich, die Helden entnahmen ein rascheln aus einer verkohlten Ecke des Waldes. Es war der Rudelführer der Wölfe, der mit knapper Not dem Feuer entgangen war. Der Wolf kam auf die Helden zu.

Bestimmt einen Helden der ab sofort der Wolfsfreund sein soll. Dieser würfelt nun mit seinem Heldenwürfel. Legt das Wolfplättchen oberhalb der Stärkeleiste an den Wert, den der Held gewürfelt hat. Der Wolfsfreund kann nun den Rudelführer wie gewohnt bewegen



ANDOR

Königlicher Hochmut

G1

Gerüchte von einer dunklen Gestalt am Fluß machte die Runde. Ein dunkler Lord, die rechte Hand Vakurs steckte hinter alledem. Nun erschien er um sein Werk zu vollenden.

Stellt nun den dunklen Lord auf Feld 37. (Der dunkle Herold +4 aus der Erweiterung „Neue Helden“) Er kann nicht angegriffen werden. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Von dort entfaltete er seine Kräfte:

Von nun an haben alle Kreaturen und Endgegner 4 zusätzliche Stärkepunkte.

Weiter mit G2



ANDOR

Königlicher Hochmut

G2

Nun war es die Hexe Reka die als Verbündete die Helden unterstützte. Rasch, sprach Sie, bringt mich zu einem Brunnen und besorgt mir:

*1 Heilkraut
1 Runenstein
1 Trinkschlauch
und
1 Pergament aus der Burg*

Die Hexe kann nun wie ein Bauer mit geführt werden. Bringt Sie zu einem Brunnen euer Wahl und besorgt Ihr das Gewünschte.

Sind alle Zutaten bei der Hexe am Brunnen lest die Karte:
Der verzauberte Brunnen vor.

ANDOR

Königlicher Hochmut Der verzauberte Brunnen



Die Hexe murmelte unverständliche Zaubersprüche, sie behalf sich auch der fremden Sprache aus dem Norden.

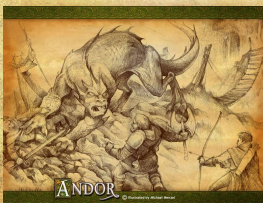
Den Helden war es als färbte sich das Wasser rot. Erschöpft aber zufrieden lächelte die Hexe und sprach:

Das ist mein Beitrag, von nun an wenn Ihr den Brunnen leert erhaltet Ihr einen Trank. Damit verschwand Sie.

Die Helden können nun wenn Sie die Aktion Brunnen leeren wählen, anstatt der Willenspunkte einen Trank der Hexe bekommen. Legt alle verfügbaren Tränke unter das Brunnenplättchen. Ist der Brunnen aktiviert dreht das Plättchen um. Sollten keine Tränke mehr zur Verfügung stehen, hat der Brunnen nur noch seine normale Funktion. Verbrauchte Tränke werden unter das Brunnenplättchen abgelegt

ANDOR

Krahder Bändigung



Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Krahder zu erfahren

Kampfrunde gewonnen !

Der Krahder war blind vor Zorn und ließ einen Wardrak von der Kette. Dieser verbiss sich in einen Helden konnte aber von der Gruppe vernichtet werden. Ein Held verliert 5 Stärke – und 6 Willenspunkte. Ein Wardrak kommt aus dem Spiel Der Krahder hat nun 10 Stärkepunkte weniger.

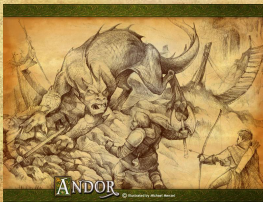
Die Karte kommt aus dem Spiel.

Kampfrunde verloren oder Gleichstand !

*Der Krahder schwang seiner Kette und traf einen Helden.
Die Heldengruppe erhält 2 Stärkepunkte.
Die Karte wird unter den Stapel Krahder Bändigung gelegt.*

ANDOR

Krahder Bändigung



Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Krahder zu erfahren

Kampfrunde gewonnen !

Angetrieben vom Dunklen Lord, seine Aufgabe zu erfüllen, stürmte der Krahder ein Feld nach vorn. Jeder Held der nun im Feld mit dem Krahder steht verliert 1 Stärke – und 3 Willenspunkte

Die Karte kommt aus dem Spiel.

Kampfrunde verloren oder Gleichstand !

Der Krahder verhöhnte die Helden, er bereitete sich auf seinen Sieg vor.

Ein Held mit weniger als 14 Willenspunkte, erhöht seine Willenspunkte auf 14.

Die Karte wird unter den Stapel Krahder Bändigung gelegt.

ANDOR

Krahder Bändigung



Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Krahder zu erfahren

Kampfrunde gewonnen !

Der Krahder wankte, benommen wich er ein Feld zurück. Die Helden tankten neuen Mut.

Gegen die Abgabe von 3 Stärkepunkten erhält die Gruppe 1 Trank der Hexe und 8 Willenspunkte

Die Karte kommt aus dem Spiel.

Kampfrunde verloren oder Gleichstand !

Die Augen des Krahder leuteten Rot. Er war seinem Ziel, die Helden zu vernichten nah.

Die Heldengruppe verliert einen Gegenstand. Ein Held verliert 2 Stärkpunkte. Die Karte wird unter den Stapel Krahder Bändigung gelegt.