



Legende

7

Das Heulen der Wardraks



Diese Legende besteht aus 11 Karten:
A1, A2, A3, A4, B, C, D, F, J, M, N

Die Bäume am Fluss bogen sich im Wind, der Himmel verdunkelte sich, ein Sturm zog vom Grauen Gebirge auf. Alle Tiere suchten Schutz im Wald, die Hunde fingen an zu bellen. Da traten überall die Bauern aus ihren Hütten und folgten einem dunklem Ruf.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Prinz Thorald, die Hexe, die Schildzwerge, 4 Bauernplättchen
- verdeckt und gemischt 15 Kreaturenplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter
- 7 Schicksalskarten, entfernt die Schicksalskarten Nr. 3 „Einige Bauern wollten das umkämpfte Andor verlassen. ...“
Nr. 5 „Trotz aller Schrecken dieser Tage ...“
Nr. 10 „Der Held wusste, dass es Zeit war auf eigene Faust zu handeln.“ und mischt die übrigen Karten
- 1 rotes X, 1 Sternchen und das Gift

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt den **Turm** und die Figur „**Dunkler Magier**“ auf **Feld 83**, der Turm kann nur über das Feld 65 erreicht werden
- Legt je ein **Heilkraut** auf **Feld 28** und **64**
- Stellt einen **Gor** auf **Feld 17**, einen **Skrall** auf **Feld 31** und einen **Troll** auf **Feld 47**
- Nehmt **4 Kreaturenplättchen**, deckt sie einzeln nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf jeweils sofort aus.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is enclosed in a small, ornate square frame. The entire logo is set against a background of intricate, golden-brown floral and vine patterns that form a border around the central text.

Legende

7

Das Heulen der Wardraks



Der Dunkle Magier Varkur plante übles für die Bewohner von Andor. Für seine Magie war es ein leichtes die Herzen der Schwachen zu beeinflussen.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von

- 5 der 6 Runensteine
- 4 Bauernplättchen - Sofern das Feld bereits besetzt ist muss erneut gewürfelt werden.

Die Bauern stehen unter dem Bann des Magiers Varkur. Immer wenn die Wardraks sich vorwärts bewegen, marschieren die Bauernplättchen angefangen mit der kleinsten Zahl auf dem kürzesten Weg ein Feld auf den Turm auf Feld 83 zu. Sind mehrere Wege möglich umgehen die Bauern von Kreaturen besetzte Felder.

Die Bauern folgen dem Ruf nur, wenn sie alleine sind, solange sich ein Held auf dem gleichen Feld wie (beliebig viele) Bauern aufhalten folgen die Bauern dem Helden und nicht dem dunklen Ruf.

Sobald ein Bauer mit einer Kreatur alleine auf einem Feld steht ist der Bauer verloren. Diese Bauern können jedoch später wieder ins Spiel kommen.

Das Heulen der gefürchteten Wardraks ließ die Bauern erschauern und schlug sie in den Bann. Unermüdlich setzten sie einen Fuß vor den anderen auf ihr Ziel im Gebirge zu.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is particularly ornate, featuring a small illustration of a landscape or scene within its top loop. The entire logo is set against a background of intricate, golden-brown floral and vine patterns that form a border around the central text.

Legende

7

Das Heulen der Wardraks



Die Helden waren im ganzen Land verstreut als sie die beunruhigende Kunde über die Bauern erfuhren. Die Bewahrer beim Baum der Lieder haben ihre Hilfe angeboten.

Aufgabe:

Rettet die Bauern bevor sie den Turm erreichen. Bei **2 Spielern** müssen **2 Bauern** gerettet werden, bei **3 Spielern 3 Bauern** und bei **4 Spielern 4 Bauern**. Die Bauern sind gerettet wenn sie in die Rietburg Feld 0 oder zum Baum der Lieder Feld 57 gebracht werden. Nur in der Rietburg werden die Bauern auf ihre goldene Schildseite gedreht.

Der **Dunkle Magier Varkur** muss besiegt werden.

Der dunkle Magier Varkur hat folgende Werte:

Stärkepunkte bei 2 Spielern = 25, bei 3 Spielern = 35, bei 4 Spielern = 45

Willenspunkte: 10 + 2 je Spieler

Würfel: 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Varkur verfügt **immer über 2 Würfel**, unabhängig von der Anzahl seiner Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.

The logo for the game ANDOR is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is particularly ornate, featuring a small illustration of a landscape or scene within its upper loop. The entire logo is set against a background of intricate, golden-brown vine-like patterns that form a decorative border around the text.

Legende

7

Das Heulen der Wardraks

A square tile with a grey, textured background and a thin gold border. The text 'A4' is written in a large, black, serif font in the center of the tile.

A4

Jeder Spieler würfelt mit einem schwarzen Würfel.

- Stellt eure Helden auf die Felder, die ihrem Rang plus dem Wert des schwarzen Würfel entsprechen.
- Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten.
- Die Gruppe erhält 5 Gold, 2 Trinkschläuche und einen Bogen.
- Der Held auf dem höchsten Feld beginnt.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das „N“-Plättchen auf der Legendenleiste erreicht hat und ...

... die Burg verteidigt wurde und ...

... genügend Bauern gerettet wurden und ...

... der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde.



ANDOR

Legende

7

Das Heulen der Wardraks



B

Ein Blitz zerteilte das Dunkel der Nacht und mit dem Donner heulten die Wardraks auf.

- Deckt 3 Kreaturenplättchen nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf jeweils sofort aus. Wenn ein Feld bereits durch eine Kreatur besetzt ist, wird die neue Kreatur in das entlang des Pfeils angrenzende Feld gestellt. Wenn auf dem Feld ein Bauer steht wird dieser sofort aus dem Spiel genommen.
- Alle Wardraks und Bauern bewegen sich um 1 Feld vor.

ANDOR

Legende

7

Das Heulen der Wardraks



Fürst Halgard hörte von der Not der Menschen. Er lies die Marktbrücke von seiner Schildwache bewachen.

- Stellt die **Schildzwerge** auf **Feld 39**. Die Zwerge können nicht bewegt werden und bleiben dort bis der Erzähler das Legendenfeld K erreicht hat. Markiert das Feld K mit einem rotem X. Keine Kreatur kann an den Schildzwerge vorbei auf das Feld 38 ziehen. Im Kampf gewähren die Zwerge 4 zusätzliche Stärkepunkte.
- Die Kreaturen rücken nur ein Feld weiter, wenn das Feld frei ist, andernfalls bleiben sie stehen.
- Deckt 2 Kreaturenplättchen nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf jeweils sofort aus. Wenn ein Feld bereits durch eine Kreatur besetzt ist, wird die neue Kreatur in das entlang des Pfeils angrenzende Feld gestellt. Wenn auf dem Feld ein Bauer steht wird dieser sofort aus dem Spiel genommen.

ANDOR

Legende

7

Das Heulen der Wardraks



Der König hat eine Vision von der Hexe Reka. Ihr Rat kann helfen Vakur zu besiegen.

- Die Hexe Reka muss gefunden werden. Solange Reka noch nicht gefunden wurde wird die Karte neben dem Spiel zur Seite gelegt. Sobald die Reka im Spiel ist gibt sie folgende Hilfe:

„Sucht den König der Gors, er hat ein Gift, dass selbst den Magier Vakur lähmen vermag. Aber gebt acht, der König der Gors ist kein einfacher Gegner. Sucht ihn im wachsamem Wald.“

- Stell einen mit einem Stern gekennzeichneten Gor auf Feld 50. Der König der Gors bewegt sich normal wie alle Gors in Richtung der Burg weiter. Der König hat eine Stärke von 20 und Willenspunkte von 4 plus 1 je Spieler.
- Wenn der König der Gors besiegt wurde hinterlässt er 5 Gold/Willenspunkte sowie das Gift.
- Das Gift kann nur gegen Vakur eingesetzt werden und senkt seine Stärke um 5 und seine Willenspunkte um 3.

ANDOR

Legende

7

Das Heulen der Wardraks

F

In Zeiten der Not wurden die größten Heldentaten vollbracht, doch der Ruf der Wardraks erstarb nie.

- Deckt 1 Kreaturenplättchen auf und führt die Anweisungen darauf jeweils sofort aus. Wenn ein Feld bereits durch eine Kreatur besetzt ist, wird die neue Kreatur in das entlang des Pfeils angrenzende Feld gestellt. Wenn auf dem Feld ein Bauer steht wird dieser sofort aus dem Spiel genommen.
- Deckt die oberste Schicksalskarte auf. Wenn das Schicksal von einem Helden erfüllt wird kann der Held eine der folgenden Belohnungen wählen:
 - 5 Willenspunkte
 - 1 besiegter Bauer wird auf den Hof beim Freien Markt Feld 28 gesetzt
 - Erzähler geht ein Feld auf der Legendleiste zurück. Schildzwerge, die das Spiel bereits verlassen hatten bleiben außerhalb des Spiels.Wenn die Schicksalskarte erfüllt wird, deckt sofort die nächste Schicksalskarte auf.
- Alle Wardraks und Bauern bewegen sich um 1 Feld vor.

ANDOR

Legende

7

Das Heulen der Wardraks



In der Mitte der Nacht hallte ein Heulen über das Land und die Menschen und Tiere erschrecken sehr. Doch noch immer gab es Hoffnung für Andor.

- Alle Wardraks und Bauern bewegen sich um 1 Feld vor.
- Alle Brunnen werden aufgefüllt.
- Legt einen Trank der Hexe in die Nähe des nördlichen Minenausgangs auf Feld 64.
Das Gift einen kompletten Kampf lang. Sofern der Kampf abgebrochen wird steht die Rückseite des Tranks für einen zweiten Kampf zur Verfügung.

The logo for the game ANDOR, featuring the word in a stylized, gothic font. The 'A' is particularly ornate, with a green and gold border. The entire logo is set against a parchment-like background with decorative corner elements.

Legende

7

Das Heulen der Wardraks

A large, black, serif capital letter 'M' centered on a grey square background. The square has a thin gold border and is set against a parchment-like background with decorative corner elements.

Die Sonne geht auf und die Zeit scheint einen Moment still zu stehen, als ob sie auf ein Ereignis wartet. Im Morgengrauen ist Prinz Thorald persönlich gekommen um den Turm des dunklen Magiers Varkur einzunehmen.

- Deckt die oberste Ereigniskarte auf.
- Stellt **Prinz Thorald** zum Turm auf **Feld 83**.

ANDOR

Legende

7

Das Heulen der Wardraks



Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn ...
... die Burg verteidigt wurde und ...
... genügend Bauern gerettet wurden und ...
... der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde.

Mit einem wuchtigem Hieb trifft ihr den Magier Vakur und er fällt über die Zinnen des Turms in die Tiefe. Seine Leiche im Abgrund konnte jedoch nicht gefunden werden. Auch wenn der Dunkle Magier scheinbar entkommen konnte, so wurde sein dunkler Turm jedoch eingenommen. *Prinz Thorald dankt jedem einzelnen Helden für seine aufopfernden Taten.*

Diese Legende nahm ein **böses Ende** wenn ...
... die Burg nicht verteidigt wurde oder ...
... nicht genügend Bauern gerettet wurden
oder ...
... der Dunkle Magier Varkur nicht besiegt wurde.
Tipps für das nächste Mal:
• Die zusätzliche Stärke durch die Schildzwerge und Prinz Thorald besser nutzen.
• Erfülltes Schicksal nutzen den Erzähler für mehr Zeit zurück zu setzen, oder um verlorene Bauern zurück ins Spiel zu holen.