



Verschwörung



Nachdem Kram zum Fürst ernannt worden war und Thorald die Burg sicherte, schien Andor Frieden gefunden zu haben. Da erreichte Kram ein Hilferuf der Silberzwerges aus dem Norden. Bevor der Bote aber von den Gefahren berichten konnte, brach er tot zusammen. Kram versuchte sofort, Informationen einzuholen, doch die Bewohner der Küste wussten nicht mehr als düstere Gerüchte zu erzählen. In seiner Sorge ließ Kram ein Schiff von Thorald und machte sich mit einem kleinen Gefolge auf den Weg nach Silberhall. Was dort geschah, konnte niemand berichten. Doch dann sandte Kram seinerseits einen Hilferuf und schlimme Kunde aus der Ruinenstadt, bevor jeder Kontakt abbrach. Prinz Thorald rief die Helden zu sich.

Führt zuerst die Aufbauanleitung durch. Stellt anschließend Thorald und die vier Heldenfiguren auf die Burg.



Verschwörung



„Helden von Andor, unser Fürst Kram ist in Gefahr. Seine letzte Nachricht kam weit aus dem Norden aus der Ruinenstadt. Stinner, der Seekrieger, hat diese Nachricht überbracht. Doch die See ist zu rau, um mit seinem Boot über das Meer zu fahren und die Aldebaran, welche ich Kram liebte, ist mit ihm verschwunden. Gerüchte erzählen aber von einem gestrandeten Schiff an der Nordküste Andors. Vielleicht könnt ihr es reparieren und für eure Fahrt nutzen. Beginnt in der Taverne mit eurer Suche.

Doch gebt Acht, die Kreaturen spüren das Unheil, bevor wir es erkennen. Es sind bereits die ersten gesichtet worden und auch von den Schildzwerge kommen keine guten Nachrichten.“

Legt ein Sternchen auf Feld 72.

Stellt Skrale auf die Felder 13, 17 und 36.





# ANDOR

## Verschwörung

# A<sub>3</sub>

### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben Z auf der Legendenleiste erreicht hat und ...

- ... die Burg verteidigt wurde und ...
- ... der Barde nie auf 0 gesunken ist und ...
- ... Cavern beschützt wurde, also keine Kreatur das Feld 43 betritt und ...
- ... Silberhall befreit ist, die Karte „Silberhall“ auf gedeckt wurde und sich keine Kreatur mehr auf den Feldern 73, 74, 75, 91, 101, 102, 106 befindet und ...
- ... Kram zurück nach Cavern gebracht wurde.

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Die Gruppe erhält außerdem 3 Gold und 2 Stärkepunkte.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

# ANDOR

## Verschwörung



In der Taverne (1)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held die Taverne (Feld 72) betritt.

*Der Held betrat die gemütliche Taverne und traf am Tresen eine alte Frau. Er berichtete von seinem Auftrag und fragte sie, woher sie komme. Daraufhin erzählte die Frau von seltsamen Geschehnissen im Wald. Es sei dichter Nebel vom Meer gekommen und man könne sich nur schrittweise vorantasten. Aber sie habe auch von einem Schiff gehört, das an der Küste liege und dringender Reparaturen bedürfe.*

**Wichtig:** Ein Held, der ein Feld mit einem Andor-Nebelplättchen betritt, muss nun immer seinen Zug dort beenden und es aufdecken.

### Aufgabe:

Holt drei Eisen und vier Holz zur Reparatur des Schiffs. Legt dafür Sternchen auf die Felder 71 und 57.





# ANDOR

## Verschwörung



In der Taverne (2)

*Zum Abschied schenkte die besorgte Gilda dem Held ein Fernglas. Es war das einzige, was sie zur Unterstützung beitragen konnte.*

*„Hoffentlich bringt es dir trotz des Nebels Glück im Wald“, sagte sie und brachte ihn zur Tür.*

Legt ein Fernglas auf Feld 72.

# ANDOR

## Verschwörung



Cavern (1)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held Cavern (Feld 71) betritt.

*Der Held erreichte die Mine, wo ihm aufgeregte Schildzwerge entgegeneilten. „Wie gut dich zu sehen“, riefen sie. „Hilfst du uns bei der Suche nach unserem großen Fürsten?“ Als der Held dies bejahte und von seinem Auftrag erzählte, sagten die Zwerge ihm ihre Unterstützung zu. Nachdem der Held auch von der Schiffsreparatur erzählt hatte, überreichten die Zwerge ihm das benötigte Eisen. Außerdem schenkten sie ihm die Fackel von Cavern.*

Stellt die Figur „Schildzwerge“ auf Feld 71. Ihr könnt sie auf beiden Spielplänen nach den üblichen Regeln bewegen und auch mit an Bord des Schiffs nehmen.

Legt das Eisen und die Fackel auf Feld 71. Ein Held, der 4 oder mehr Stärkepunkte besitzt, kann das Eisen aufheben.

Die Fackel könnt ihr nach den üblichen Regeln einsetzen. ➔



# ANDOR

## Verschwörung



Cavern (2)

*Mitten im Gespräch hörten der Held und die Zwerge von draußen laute Hilferufe. Als sie nachschauten, sahen sie auf der Ebene vor der Mine fliehende Bauern.*

Legt Bauern auf die Felder 42, 43, 44 und 45.

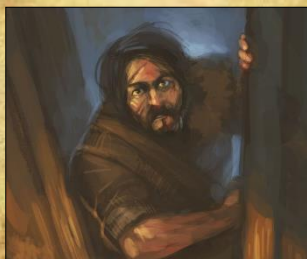
### Wichtig:

Ein Held, der eins der Felder 42, 43, 44 oder 45 betritt, solange sich ein Bauer dort befindet, muss seinen Zug dort beenden und die Anweisung auf der Karte „Die fliehenden Bauern“ ausführen.

Betritt eine Kreatur das Feld eines Bauern, kommt der Bauer sofort aus dem Spiel.

# ANDOR

## Verschwörung



**Die fliehenden Bauern**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Feld mit einem Bauern betritt.

*Die Bauern waren froh, in den Schutz des Helden gekommen zu sein. Doch was sie erzählten, bereite diesem große Sorgen.*

Ein Held würfelt mit einem roten Würfel. Lest anschließend die Auswirkung vor:



Stellt einen Gor auf Feld 82 und einen Skral auf Feld 81.



Stellt einen Gor auf Feld 70 und einen Skral auf Feld 69.



Stellt einen Troll auf Feld 84 und einen Gor auf Feld 68.



**ANDOR**

## Verschwörung



### Baum der Lieder (1)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held den Baum der Lieder (Feld 57) betritt.

*Nachdem sich der Held durch den Nebel getastet hatte, erreicht er endlich den Baum der Lieder. Er berichtete von seinem Auftrag und den Erzählungen der alten Frau. Die Bewohner hatten die Ankunft eines Helden bereits erhofft, denn der seltsame Nebel machte ihnen Angst. Trotzdem konnten sie ihm das Holz nicht schenken, machen ihm aber zwei Angebote.*

#### Entscheidet:

- ... Kauft für 2 Gold das Holz oder
- ... für 4 Gold das Holz und den Diebischen Streifenmader.

Entscheidet euch jetzt für eins der Angebote. Legt die entsprechenden Gegenstände auf Feld 57. Gegen Bezahlung könnt ihr die Gegenstände aufnehmen.

Diese Entscheidung könnt ihr danach nicht mehr ändern.



**ANDOR**

## Verschwörung



### Baum der Lieder (2)

*Als der Held den Baum der Lieder wieder verlassen wollte, warnten die Bewohner ihn: „Wir haben nicht nur ein Schiff, sondern auch eine fremde Gestalt an Bord gesehen. Nimm dich in Acht!“*

Entfernt das rote X von Feld 55. Ihr könnt das Feld nun betreten.

Sobald ein Held das erste Mal das Feld betritt, lest die Karte „Das Schiff“.



ANDOR

Verschwörung

E

*Während die Helden durch Andor reisten, witterten die Kreaturen des Südens ihre Chance, in die Burg zu gelangen. Sie machten sich, fast so als hätte sie jemand gerufen, auf den Weg.*

Stellt Gors auf 33 und 35.

Stellt einen Skral auf 31.

Stellt Trolle auf 30 und 34.

ANDOR

Verschwörung



Das Schiff (1)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held zum ersten Mal das Feld 55 betritt.

*Vorsichtig näherte sich der Held dem Steg, an dem tatsächlich ein Schiff festgemacht war. Noch war niemand zu sehen. Gerade als der Held das Schiff betreten wollte, erschien hinter dem alten Mast eine Frau: „Sei begrüßt, es ist gut, dass du kommst. Mein Schiff ist nach einem Sturm nicht mehr seetauglich. Kannst du mir helfen?“ Der Held erzählte von seinem Auftrag. Er gestand, dass sie planten, das Schiff zu reparieren, um zur Ruinenstadt segeln zu können. Abwehrend hob die Frau die Hände: „Du kannst mein Schiff nicht für dich haben, aber ich kann dir vielleicht helfen. Ich habe von einem verletzten Zwerg gehört, der in Werftheim gestrandet sein soll. Gib mir Holz und Eisen und ich fahre euch über das Meer. Ich bin jedoch alt und brauche mindestens zwei Helfer, die mich begleiten.“*





ANDOR

## Verschwörung



Das Schiff (2)

*Vor lauter Erleichterung hegte der Held kein Misstrauen und wartete glücklich auf einen Begleiter.*

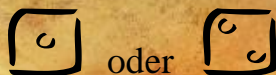
Legt Holz und Eisen auf Feld 55.

Wenn sich danach mindestens 2 Helden auf dem Schiff befinden, könnt ihr es an den Steg von Feld 100 versetzen. Das kostet jeden Helden an Bord 1 Stunde.



Legt ein Sternchen auf Feld 100. Sobald beide Helden in Werftheim stehen, lest die Karte „Werftheim“.

ANDOR

## Verschwörung



Die Trollarmee

Lest diese Karte, wenn ihr eine  oder  gewürfelt habt.

*Trolle aus dem Süden marschierten in einer kleinen Armee auf die Burg zu.*

Stellt Trolle auf die Felder 26, 27, 31 und 35.

**Wichtig:** Bekämpft ihr die Trolle an **einem** Tag, sinkt nach jedem besiegt Troll die Fähigkeit des nächsten. Dann hat der zweite Troll die Werte eines Wardraks, der dritte die eines Skrals, der vierte die eines Gors.

Verschiebt dazu den roten Holzstein und die rote Holzscheibe.

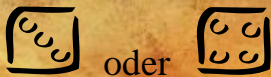
**Jeder** Troll würfelt jedoch, solange er 7 oder mehr Willenspunkte hat, mit 3 roten, danach mit 2 roten Würfeln.

Markiert die Trolle der Armee mit einem Sternchen.





ANDOR

Verschwörung



oder

Unwetter

Lest diese Karte, wenn ihr eine  oder  gewürfelt habt.

*Durch plötzlichen starken Regen lösten sich Muren und die Flüsse führten große Mengen an Schlamm und Geröll mit sich.*

Mischt verdeckt die 8 Geröllplättchen.

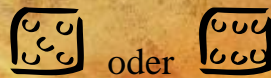
Verteilt diese weiterhin verdeckt auf den drei Brücken, wobei auf jeder Brücke mindestens 2 Geröllplättchen liegen müssen.

Dreht dann die Plättchen um.

Für jede freigeräumte Brücke erhaltet ihr die Belohnung eines Skrals.



ANDOR

Verschwörung



oder

Varkur (1)

Lest diese Karte, wenn ihr eine  oder  gewürfelt habt.

*Ein längst besiegt geglaubter Gegner erschien aus dem Nichts in der Taverne. Es war Varkur. Er warnte vor der größten Bedrohung, die Andor je heimgesucht habe und bot den Helden seine Hilfe an, denn auch er fürchtete um sein Leben. Im letzten Kampf, so versprach Varkur, würde er den Helden zur Seite stehen. Zuvor müssten sie ihm jedoch helfen, Edelsteine für den Ausbau seiner Burg zu finden, damit auch er sich schützen könne.*

*Die Helden hegten Misstrauen und zogen sich zu einer Beratung zurück.*

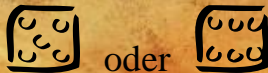
Stellt die Figur „Varkur“ auf Feld 72.





# ANDOR

## Verschwörung



Varkur (2)

### Ihr entscheidet:

*Die Helden glaubten nicht an Varkurs guten Willen und zogen ihre Waffen.*

Varkur hat im Kampf 14 Stärkepunkte und 19 Willenspunkte. Bei einem Sieg erhaltet ihr die doppelte Belohnung eines Trolls.

*Die Helden sahen die Angst in den Augen des Zauberers und schenkten ihm ihr Vertrauen.*

Bringt Varkur Edelsteine für den Ausbau seines Turms. Legt dafür drei Edelsteine auf Feld 37. Stellt Wardraks auf die Felder 40 und 41. Diese bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Um an die Edelsteine zu gelangen, müsst ihr die Wardraks besiegen.

# ANDOR

## Verschwörung



**Die Ruinenstadt**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Feld 107 betritt.

Lest diese Seite der Karte, wenn ihr den Kampf auf Feld 100 **gewonnen** habt.

*Der Held betrat die Ruinenstadt und rief nach Kram. In einer Ecke löste sich ein Schatten und Kram trat hervor. Er war verletzt aber glücklich, den Held zu sehen.*

Ihr könnt Kram nun mit eurer Heldenfigur mitbewegen.

Lest hier, wenn ihr den Kampf auf Feld 100 **nicht gewonnen** habt.  
*Ein dunkler Zauber ergriß den Helden. Ehe er Kram die Hand hinstrecken konnte, verlor der Held den Boden unter den Füßen. Als er wieder zu sich kam, befand er sich im Wald. Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert die Zahl zu 48. Stelle den Held auf dieses Feld.*



# ANDOR

## Verschwörung



### Werftheim (1)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Helden vom Schiff auf Feld 100 gegangen sind.

*Hoffnungsvoll traten die Helden in die Stadt. Am Hafen fragten sie einen Bewohner nach Kram. Dieser wusste jedoch nur von Angriffen auf die Silberzwerge. Von einem Schildzwerg oder Fürst habe man in Werftheim noch nie etwas gehört. Als die Helden enttäuscht zum Schiff zurückkehrten, hatte sich die alte Frau in eine schwarze Gestalt verwandelt und zeigte ihr wahres Gesicht. Die Helden erkannten: Sie hatten einer bösen Kreatur vertraut und waren in die Falle getappt. Wütend griffen sie zu ihren Waffen. Auch die Schwester sprang von Bord.*

Stellt eine Figur der „Drei Schwestern“ auf Feld 100.

*Damit hatten die Helden nicht gerechnet, aber es eröffnete ihnen einen Fluchtweg.*



# ANDOR

## Verschwörung



### Werftheim (2)

#### Ihr entscheidet:

*Die Helden waren erfüllt von Wut und griffen die Schwester an.*

**Die Schwester hat 14 Stärkepunkte und einen schwarzen Würfel.**

Lest weiter auf der Karte „Kampf in Werftheim“.

*Die Helden nutzten die Gelegenheit und sprangen an Bord. Schnell setzten sie die Segel und fuhren davon.*

Setzt beide Helden auf die Schiffstafel. Das kostet sie eine Stunde.

Die Schwester kann zu einem späteren Zeitpunkt angegriffen werden.

Solange sich die Schwester in Werftheim befindet, könnt ihr keine Schiffsbauten kaufen.

**Von nun an steuert ihr das Schiff selbst.**



# ANDOR

## Verschwörung



**Kampf in Werftheim**  
Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ihr die Schwester  
auf Feld 100 angreift.

### Kampf gewonnen!

*Das Gesicht der Schwester verzerrte sich und sie löste sich in Nebel auf. Auch im fernen Andor löste sich plötzlich der Nebel im Wald auf und warmes Sonnenlicht fiel durch die Wipfel der Bäume.*

Entfernt alle Nebelplättchen von Andor. Sie kommen nicht mehr ins Spiel. Sollte die Hexe nicht auf dem Spielplan stehen, stellt sie nun auf Feld 62. Entfernt das rote X am Steg von Feld 100. Ihr könnt das Schiff jetzt ausbauen.

### Gleichstand:

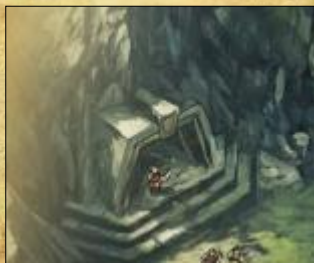
Die Gruppe verliert 4 Willenspunkte.

**Kampfrunde verloren:**  
Die Gruppe verliert 1 Stärkepunkt.

**Wenn dies die zweite besiegte Schwester ist, lest die Karte „Die große Schwester“.**

# ANDOR

## Verschwörung



**Silberhall**  
Diese Karte wird aufgedeckt,  
wenn ein Held Silberhall  
(Feld 91) betritt.

*Als der erste Held das gebeutelte Land der Silberzwerge betrat, brach großer Lärm aus. Ein Nerax stieg aus dem Meer und Gors sprangen von den Klippen herab.*

*Mitten im Getöse erschien eine schwarze Gestalt vor den Toren Silberhalls.*

Stellt Gors auf die Felder 75 und 106.

Stellt einen Nerax auf Feld 74.

Stellt eine Figur der „Drei Schwestern“ auf Feld 91.

**Die Schwester hat 14 Stärkepunkte und einen schwarzen Würfel.**

Lest für den Kampf weiter auf der Karte „Kampf in Silberhall“.



# ANDOR

## Verschwörung



**Kampf in Silberhall**  
Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ihr die Schwester  
auf Feld 91 angreift.

### Kampf gewonnen!

*Die Schwester schwankte und ihr Blick verschleierte sich. „Niemals“, hauchte sie, ehe Nebel sie umschloss und nichts zurückließ außer drei kleinen Muscheln. Aus der Mine erklang Jubel.*

Zieht verdeckt drei der vier Muscheln und legt sie auf Feld 91. Entfernt das rote X auf dem Händlersymbol.

### Gleichstand:

Die Gruppe verliert 4 Willenspunkte.

Stellt einen Nerax auf I.

*„glorreichen Helden!“  
kommt nach Silberhall und sieht die  
Die Schwester höhnte: „Kreaturen,*

### Kampfrunde verloren:

**Wenn dies die zweite besiegte Schwester ist, lest die Karte „Die große Schwester“.**

# ANDOR

## Verschwörung



**Die große Schwester**  
Diese Karte wird aufgedeckt,  
wenn zwei Schwestern  
besiegt sind.

*Die große Schwester geriet außer sich vor Wut, als sie den Tod ihrer Schwestern spürte. Aus der alten Frau am Tresen der Taverne wurde eine schwarze Gestalt. Ihr Plan, Fürst und Helden in den Norden zu locken und dort zu vernichten, war gescheitert. Sie musste es nun allein schaffen. Gilda hatte die alte Frau schon eine Weile argwöhnisch beäugt und dabei eine Beobachtung gemacht. Diese könnte die einzige Möglichkeit sein, die böse Kreatur zu besiegen und Andor zu retten. Doch Gilda war vor der Schwester geflohen und versteckte sich nun in der Nähe.*

Stellt die dritte Figur der „Drei Schwestern“ auf Feld 72. Legt ein Sternchen auf Feld 24.

### Legendenziel:

Besiegt die große Schwester. Dann wird der Erzähler sofort auf „Z“ vorgesetzt. Thorald und die Schildzwerge können euch dabei nicht helfen.



# ANDOR

## Verschwörung



**Der letzte Kampf**  
Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ihr die große  
Schwester angreift.

Die große Schwester hat **58 Stärkepunkte**,  
**12 Willenspunkte** und 2 schwarze Würfel.  
Bei sechs oder weniger Willenspunkten  
würfelt sie mit einem Würfel.

### Kampf gewonnen!

Der Erzähler wird auf „Z“ versetzt.

### Kampfrunde gewonnen!

*Die Schwester schwankte, aber auch die  
Helden hatte der Kampf Kraft gekostet.*

Die Gruppe verliert genauso viele  
Willenspunkte wie die Schwester.

### Gleichstand:

Ein Held verliert vier Willenspunkte.  
Ihr könnt das verhindern, indem ihr  
einen Ausrüstungsgegenstand abgebt.

**Kampfrunde verloren:**  
*Die Schwester fühlte sich fast am Ziel!*  
Sie gewinnt 2 Willenspunkte.

# ANDOR

## Verschwörung



**Gildas Beobachtung**  
Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ein Held  
Feld 24 betritt.

*Die Helden fanden Gilda. Sie erzählte:  
„Bei allen Gesprächen über Kämpfe und  
Ausrüstungen, Helden und Kreaturen hat  
die alte Frau immer nur müde gelächelt,  
fast so, als wäre das alles unwichtig. Als  
Wanderer jedoch von einem Zaubertrank  
einer Hexe erzählten, erschrak sie. Ein  
Trunkenbold, der dies auch bemerkt hatte,  
zog sie damit auf, ein geflüstertes Wort der  
Schwester brachte ihn aber schnell zum  
Schweigen.“*

**Wichtig:** In jeder Kampfrunde gegen die  
große Schwester benötigt ihr einen halben  
„Trank der Hexe“. Müsst ihr den Kampf  
unterbrechen, um neuen Trank zu kaufen,  
findet die Schwester zu alter Stärke zurück.  
Der Trank kann in diesem Kampf keine  
Würfelwerte verdoppeln.

Habt ihr Varkurs Hilfe, kann er für euch  
den Trank herstellen und diese Regel  
entfällt.



# ANDOR

## Verschwörung

# Z

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn  
... Burg und Mine verteidigt wurden,  
...der Barde nie auf 0 Ruhm gesunken ist,  
...sich jetzt keine Kreatur an der Land der  
Silberzwerge befindet,  
...Kram zurück in Cavern ist und  
...die drei Schwestern besiegt wurden.

*Ein großes Fest folgte auf diese Taten, nur  
die Helden blieben dem Fest fern. Sie  
erholten sich von dem großen Abenteuer  
in Gildas Taverne, in der endlich wieder  
Frieden eingekehrt war.*

*Dunkle Zeiten folgten, doch es gab Hoffnung*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn  
... Burg oder Mine nicht verteidigt wurden,  
...der Barde auf 0 gesunken ist,  
...sich jetzt eine Kreatur an Land der  
Silberzwerge befindet,  
...Kram nicht zurück in Cavern ist oder  
...die drei Schwestern nicht besiegt wurden.

# ANDOR

## Verschwörung

# A

### Aufbauanleitung (1)

- Das Spiel wird auf den Vorderseiten der Spielpläne „Die Legenden von Andor“ und „Die Reise in den Norden“ gespielt.
- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel (Kram kann nicht gewählt werden).
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld des Andor-Spielplans.
- Legt alle Kreaturen sowie alle roten, schwarzen und weißen Würfel bereit.
- Legt neben die Kreaturanzeige in Andor den roten Holzstein für die Stärkepunkte und die rote Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen, dasselbe macht mit den weißen Steinen auf dem Nord-Spielplan.
- Mischt die goldenen Ereigniskarten und die Windkarten und legt sie auf ihre Felder.
- Legt Gold und alle Ausrüstungsgegenstände bereit.
- Legt die Andor-Nebelplättchen in den Wald von Andor sowie auf die Felder 16 und 46. Die Felder 52, 55 und 57 bleiben frei.



# ANDOR

## Verschwörung

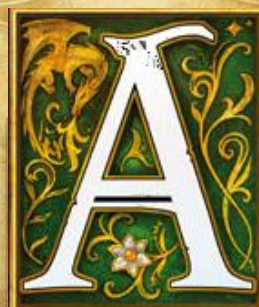


### Aufbauanleitung (2)

- Legt die Nord-Nebelplättchen auf die Nebelfelder des Nord-Spielplans.
- Mischt verdeckt alle Brunnenplättchen und verteilt sie auf beiden Spielplänen. Deckt sie dann auf.
- Stellt den Erzähler auf Feld A der Legendenleiste.
- Stellt den Turm auf Feld 17. Es kann ein Held auf dem Turm stehen. Er erhält im Kampf 2 zusätzliche Stärkekpunkte.
- Legt ein rotes X auf Feld 55, es darf nicht betreten werden. Stellt die Aldebaran an den Steg von Feld 55.
- Legt ein Sternchen und ein rotes X auf das Feld 91. Keine Kreatur kann es betreten, die Helden können nicht beim Händler einkaufen oder Muscheln tauschen.
- Legt ein rotes X an den Steg von Feld 100. Ihr könnt keine Schiffsausbauten kaufen.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der drei Heilkräuter und von fünf der sechs Runensteine.

# ANDOR

## Verschwörung



### Aufbauanleitung (3)

- Legt Sternchen auf E, O und Z der Legendenleiste.
- Legt ein Sternchen auf Feld 43 und eins auf Feld 107.
- Stellt den Barden auf Feld 4 in der Ruhmeshalle.
- Legt die Schiffstafel bereit. Alle Ausbauten zeigen die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol. Legt den Hadrischen Kompass in die Kajüte.
- Stellt einen Meerestroll auf Feld 73.
- Sortiert das Kreaturenplättchen „1 Gor auf Feld 43 und 1 Skral auf Feld 42“ aus. Erwürfelt dann, an welche Buchstaben der Legendenleiste 3 Kreaturenplättchen verdeckt gelegt werden und legt ein weitere auf die Felder H und V.
- Sortiert die Legendenkarten nach dem Alphabet, so dass oben „A1“ liegt und unten „Z“. Legt die Legendenkarten ohne Buchstaben neben dem Spielplan bereit.



# ANDOR

## Verschwörung



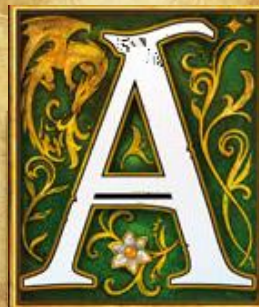
### Aufbauanleitung 4

Ihr benötigt außerdem:

- Die Figuren „Prinz Thorald“, „Schildzwerge“, „Hexe“, „Dunkler Magier“ und „Kram“
- „Garz“
- 4 Bauernplättchen
- 8 Geröllplättchen
- 3 beliebige Edelsteine
- den diebischen Streifenmarder
- Vier Muscheln
- 1x Eisen
- 1x Baumstamm (4er)
- Die Fackel von Cavern
- Die Figuren „Die drei Schwestern“

# ANDOR

## Verschwörung



### Zusatzregeln

- Bis der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat, werden alle besiegten Kreaturen auf Feld 80 gestellt. Sobald der Erzähler Feld O betritt, werden die Figuren auf Feld 90 gestellt.
- Die Spieler können jederzeit zwischen Andor und dem Norden wechseln. Die Stunden werden aber immer neben dem Sonnenaufgang-Feld des Andor-Spielplans markiert.
- Der Barde bewegt sich nur bei Kreaturen, die sich auf dem Nord-Spielplan auf einem Landfeld befinden. Ausgenommen sind die Felder 52, 55, 57, 59 und 60.
- Solange die Karte „Werftheim“ noch nicht aufgedeckt wurde, bleibt die Startwindkarte auf dem entsprechenden Feld liegen.
- **Wichtig:** Auch für die Andor-Kreaturen können die Spieler Ruhm als Belohnung erhalten.





# ANDOR

## Verschwörung



## Kombinierter Sonnenaufgang

1. Goldene Ereigniskarte
2. Windkarte
3. Gors
4. Skrale
5. Nerax
6. Wardraks
7. Meerestrolche
8. Trolle
9. Wardraks
10. Arrog
11. Barde
12. Mischt alle Andor-Nebelplättchen (auch die, die bereits aufgedeckt wurden) und legt sie wieder auf den Spielplan wie in Aufbauanleitung 1 beschrieben. Solltet ihr die Hexe gefunden haben, teilt ihr Nebelplättchen nicht mehr aus. Die Hexe bleibt stehen und auf ihrem Feld erscheint kein neuer Nebel. Sollte ein Held bei einem Sonnenaufgang auf einem Nebelfeld stehen, wird das Nebelplättchen sofort aktiviert.
13. Brunnen auffrischen
14. Erzähler