

ANDOR

Fan-Legende

Sturm über Andor



Diese Legende besteht aus 10 Karten:

A1, A2, A3, A4, G, N
Braxxel, die Waldhexe
Skorks Festung
Skorks Höllenhunde
Thoralds Vergeltung

A1

Einige Jahre nachdem der Drache Tarok besiegt worden war, erkrankte der noch junge König Thorald schwer. Doch damit nicht genug: Auch die Kreaturen hatten sich neu gruppiert und sich unter ihrem neuen Anführer Skork zu einem mächtigen Heer formiert. Andor standen wieder schwere Stunden bevor...

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Zudem wird folgendes Material benötigt:

- die Legendenkarten „Skorks Festung“, „Skorks Höllenhunde“, „Braxxel, die Waldhexe“ und „Thoralds Rache“.
- der alte Wehrturm, Prinz Therold, die Schildzwerge, die Hexe, die Wardraks, die Trolle und 3 Bauernplättchen.
- Verdeckt und gemischt: 6 Runensteine und 3 Heilkräuter.
- 3 schwarze Würfel und 1 beliebiges Pergament.

Weitere Vorbereitungen:

- Für diese Legende braucht ihr zusätzlich die Kreaturenplättchen. **Wichtig:** Ihr müsst alle **Kreaturenplättchen, auf denen Trolle und Wardraks erwähnt werden, aussortieren.** Sie werden in dieser Legende nicht benötigt. Die übrigen 9 Plättchen mischt ihr gut durch.
- Anschließend erwürfelt ihr mit einem Kreaturenwürfel, an welchen Buchstaben der **Legendenleiste 5 der 9 Kreaturenplättchen** verdeckt abgelegt werden.
- **Die restlichen 4 werden nacheinander aufgedeckt und sofort ausgeführt.**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

ANDOR

Fan-Legende

Sturm über Andor



A2

- Ebenso werden alle **Nebelpplättchen auf die Felder im Wachsamem Wald** verschoben. Nur Feld 57 bleibt frei.
- Schließlich legt ihr noch ein **Sternchen** auf den **Buchstaben G**.
- Stellt je einen **Gor** auf die **Felder 9 und 30**.

Von seiner Festung aus hatte Skork seinem Heer befohlen, das Gebirge und das Waldgebiet rechts der Flüsse einzunehmen. Angesichts der Übermacht der Kreaturen hatten sich Andors Truppen in die Burg zurückziehen müssen. Auch die Bauern hatten sich mit ihrer letzten Habe über die Flüsse gerettet und hofften dort auf Hilfe aus der Rietburg.

- Stellt den **Wehrturm** auf das **Feld 83** und besetzt ihn mit einem **Troll**. Dieser stellt Skork dar.
- Die drei Brücken werden ebenfalls mit Kreaturen besetzt. Auf den **Brücken zwischen den Feldern 46 & 47 (Bogenbrücke) und 16 & 48 (Taubrücke)** positioniert ihr je einen **Troll**, auf der **Brücke zwischen 38 & 39 (Marktbrücke)** steht jetzt ein **Skrak**. **Wichtig:** Diese drei Kreaturen blockieren den Weg und bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Sie können aber von den Feldern aus, die sie verbinden, angegriffen und besiegt werden. Ihre Stärke- und Willenspunkte sind die üblichen. Andere Kreaturen können die Brücken problemlos bei Sonnenaufgang überqueren.

Achtung: Helden, die mit einem Bogen kämpfen, müssen ebenso auf den Feldern 16, 38, 39, 46, 47 oder 48 stehen, um die Kreaturen angreifen zu können.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Fan-Legende

Sturm über Andor



A3

- Auf die **Felder 13, 24 und 28** legt ihr je ein **Bauernplättchen**. Bauern können wie immer in die Burg geführt werden und dort als zusätzliche Schilde dienen.

Auch die Schildzwerge hatten sich mit Müh und Not auf die linke Uferseite durchgeschlagen und in der Taverne Schutz gesucht. Bei einem üppigen Mahl und wohlschmeckendem Bier diskutierten sie darüber, wie sie Andor beistehen könnten.

- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, wann die **Schildzwerge** ins Spiel kommen (Feld 72), und stellt ihre Spielfigur entsprechend dem Würfelwert an die Legendenleiste. Legt dann **4 Buchstabenfelder weiter ein rotes Kreuz ab**. Bis zu diesem Zeitpunkt werden euch die Zwerge mit ihren 4 SP beistehen.
- Mit einem Kreaturenwürfel (Zehnerwert) und einem Heldenwürfel (Einerwert) bestimmt ihr anschließend, auf welchen Feldern sich **5 Runensteine** und **2 Heilkräuter** befinden. Der letzte Runenstein kommt aus dem Spiel, das dritte Heilkraut kommt durch ein Kreaturenplättchen ins Spiel.

Indessen verzweifelten die Hofärzte an der Krankheit des jungen Königs. Sie glaubten, Skork sei an der Erkrankung Thoralds Schuld und hofften auf die Hilfe der Hexe Reka, die schon einige Jahre zuvor Thoralds Vater hatte heilen können (s. Legende 2). Doch auch Reka vermochte nicht, ein Heilmittel zu finden, entsann sich aber Braxxel, einer Hexe, die im Wald wohnte. Vielleicht war sie in der Lage, dem schwerkranken König zu helfen. Sofort ließ Thorald einen Brief verfassen und bat die Helden, ihn Braxxel zu bringen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Fan-Legende

Sturm über Andor



A4

- Stellt eure **Helden** auf die Rietburg (**Feld 0**).
- Jeder Held beginnt mit **2 Stärke- und 7 Willenspunkten**.
- Einer der Helden bekommt das **Pergament** (Brief), welches Braxxel überreicht werden muss. Ihr entscheidet wer.
- Die Gruppe erhält **5 Gold**.
- Der Held mit der kleinsten Schuhgröße beginnt.


Legendenziel:

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

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ...

... Braxxel das Pergament gebracht wurde.

Die **Waldhexe Braxxel** hält sich im vernebelten Wachsamen Wald auf. Sobald einer der Helden das Nebelplättchen mit der Hexe aktiviert hat, wird auf dem entsprechenden Feld die Hexenfigur aufgestellt und laut die Legendenkarte „Braxxel, die Waldhexe“ vorgelesen.





ANDOR

Fan-Legende

Sturm über Andor

G

G

Skork hatte durch seine Horchposten erfahren, dass die Helden auf der Suche nach der Waldhexe waren. Er beschloss, den Helden zuvorzukommen und nach Braxxel zu suchen. Für diese spezielle Mission konnte er auf den Spürsinn von zwei seiner unheimlichsten Vasallen vertrauen ...

Stellt nun die zwei **Wardraks** auf das **Feld 61**. Ausnahmsweise können zwei Kreaturen auf dem gleichen Feld stehen.

Bei jedem Sonnenaufgang werden beide Wardraks jeweils ein Feld (also nicht wie üblich zwei Felder) weitergezogen, wobei sie unterschiedliche Routen einschlagen:

Route Wardrak 1:

61 → 62 → 60 → 59 → 58 → 57 → 55 → 52 → 51

Route Wardrak 2:

61 → 63 → 56 → 54 → 53 → 47 → 48 → 49 → 50

Lest nun die Legendenkarte „Skorks Höllenhunde“ laut vor.



ANDOR

Fan-Legende

Sturm über Andor

Skorks Höllenhunde

Höllenhunde

Für Missionen der etwas besonderen Art griff Skork gerne auf seine beiden Wardraks zurück, die er liebevoll „Höllenhunde“ nannte. Schnell, lautlos und höchst wirksam erledigten sie alle Aufgaben, die ihnen Skork zuteilte. Es war nur eine Frage der Zeit, bis die beiden Wardraks Braxxel aufspüren würden ...

Sobald die Wardraks ein neues Feld betreten, wird auch das sich darauf befindende Nebelplättchen umgedreht. Dabei ist zu beachten:

- Ist auf dem Plättchen ein **Trinkschlauch**, ein **Stärkepunkt**, ein **Goldstück** oder **Willenspunkte** abgebildet, wird es sofort **aus dem Spiel genommen** und ist für die Helden verloren.
- Ist auf dem Plättchen ein **Kartensymbol** zu sehen, bleibt es liegen und **kann von einem Held aktiviert werden**.
- Ist auf dem Plättchen ein **Gor**, wird dieser **sofort aktiviert und den Pfeil entlang auf das nächste Feld gestellt**. Bei Sonnenaufgang wird er normal weiterbewegt.
- Erscheint die **Hexe**, gerät sie sofort in Gefangenschaft. Stellt die Hexenfigur neben den Wardrak, der das Plättchen aktiviert hat. Bei Sonnenaufgang bleiben Wardrak und Hexe stehen. Der andere Wardrak zieht weiter seine vorgegebene Route entlang. **Um die Hexe zu befreien, muss der Wardrak besiegt werden, der sie gefangen hält.**

Als Belohnung schenkt die Hexe einem ihrer Befreier einen Trank. Ihr entscheidet, wer ihn bekommt. Im Anschluss wird die Karte „Braxxel, die Waldhexe“ sofort vorgelesen.

Beide Wardraks haben ihre üblichen Stärke- und Willenspunkte, verteidigen sich je nach Willenspunkten mit einem oder zwei schwarzen Würfeln und können auch schon angegriffen werden, bevor sie die Hexe finden.



ANDOR

Fan-Legende

Sturm über Andor

Braxxel, die Waldhexe

Braxxel

Endlich hatten die Helden Braxxel ausfindig gemacht und ihr den Brief des Königs überbracht. Die Waldhexe las sich das Schriftstück aufmerksam durch und willigte sofort ein, die Helden zur Rietburg zu begleiten. Zuvor aber riet sie ihnen, sobald wie möglich einen Bogen zu erwerben. Er werde für die kommenden Ereignisse von großem Nutzen sein, so die Hexe.

Nachdem ihr die Hexe gefunden oder aus den Fängen der Wardraks befreit habt, stellt ihr ihre Figur auf das Feld, auf dem ihr vorher das entsprechende Nebelplättchen aufgedeckt habt. Das Pergament (Brief) kommt aus dem Spiel.

Die Hexe wird wie ein Bauer bewegt, d.h., sie wird von einem Helden mitgeführt, darf aber auf keinem Feld stehen oder es während eines Zugs überqueren, auf dem sich eine Kreatur befindet oder dort landet. Falls dies aber geschieht, gerät sie sofort in Gefangenschaft. Dann müssen die Helden die Kreatur erst besiegen, um mit der Hexe weiterziehen zu dürfen.

Der Held, der die Hexe zur Burg geleitet, kann **jederzeit** (und vorausgesetzt, er hat das nötige Kleingeld), einen **Trank** bei ihr kaufen.

Neues Legendziel:

Bringt Braxxel sicher auf die Rietburg (Feld 0), bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht hat.

Sobald die Hexe auf der Rietburg steht, lest ihr die Legendenkarte „Thoralds Vergeltung“ laut vor.



ANDOR

Fan-Legende

Sturm über Andor

Thoralds Vergeltung

Thorald

Auf der Rietburg angekommen untersuchte die Waldhexe umgehens den kranken König. Sie wusste auf Anhieb, dass Thorald vergiftet worden war und braute einen geheimen Trank, die den König schnell heilte. Frisch genesen und zu neuen Kräften gekommen befahl der König sofort, die Festung Skorks mit seinen Truppen anzugreifen, und bat die Helden, ihn bei diesem gefährlichen Unterfangen zu unterstützen. Zudem wollte er herausbekommen, wer Skork von der Suche nach der Waldhexe unterrichtet hatte, denn er vermutete einen Verräter an seinem Hof.

Stellt die Spielfigur von Thorald auf die Rietburg (Feld 0). Er wird wie im Regelwerk beschrieben bewegt und unterstützt die Helden im Kampf wie immer mit 4 Stärkepunkten.

Jeder der Helden bekommt jetzt als Belohnung wahlweise **einen Stärkepunkt oder 5 Willenspunkte**.

Legendenziel:

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

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ...

... Skork besiegt wurde.

Sobald einer der Helden oder König Thorald am Fuße von Skorks Festung (Feld 64 oder 65) angekommen ist, wird die Legendenkarte „Skorks Festung“ laut vorgelesen.



Fan-Legende

Sturm über Andor

Skorks Festung

Skork

Die Helden und Thoralds Truppen hatten am Fuße von Skorks Feste ihr Lager aufgeschlagen und bereiteten sich auf ihre Stürmung vor. Doch zuvor musste die Festung sturmreif geschossen werden, wofür Bögen und die Belagerungsmaschinen Thoralds benötigt wurden.

Der Entscheidungskampf konnte beginnen!

Skorks Festung kann nur mit Bögen von den Feldern 64 und 65 aus angegriffen werden (s. Kampf mit Bogen im Regelwerk).

König Thorald hat Belagerungsmaschinen bauen lassen und unterstützt die tapferen Helden im Kampf wie immer mit **4 Stärkepunkten**. Dabei muss er ebenfalls auf **Feld 64 oder 65** stehen.

Skorks Eigenschaften sind:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 20, bei 3 Spielern = 30, bei 4 Spielern = 40

Willenspunkte: 14

Würfel: Dank seiner mächtigen Festungskatapulte verfügt Skork über 3 **schwarze Würfel**. Gleiche Werte werden addiert. Die Anzahl der Würfel reduziert sich, sobald er nicht mehr die nötigen Willenspunkte hat (siehe Stärkepunkteanzeige der Kreaturen auf dem Spielplan).

Obwohl Skork auf dem Wehrturm steht, hat er im Kampf nicht die zwei zusätzlichen Stärkepunkte.

Sobald Skork besiegt ist, wird der Erzähler auf N gestellt und die entsprechende Karte vorgelesen.



Fan-Legende

Sturm über Andor



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... die Burg erfolgreich verteidigt und ...

... Skorks Festung eingenommen wurde.

N

Skorks Festung konnte von den Helden eingenommen werden. Doch er selbst hatte sich rechtzeitig mit einer kleinen Gefolgschaft absetzen können. König Thorald schwor sich, die Kreatur weiterzujagen und den Verräter, den er unter den Seinen vermutete, ausfindig zu machen. Fortsetzung folgt ...

Autor: Pierre du Prel

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...

... die Burg nicht verteidigt oder ...

... Skorks Festung nicht eingenommen wurde.

Varianten für einfacheren Schwierigkeitsgrad:

- 4 statt 3 Bauern verwenden. Der 4. Bauer liegt dann auf Feld 1.
- die Schildzwerge länger aktiviert lassen (z.B. 5 oder 6 Buchstabenfelder)
- mit Orfen / Marfa spielen. Angesichts der Bedeutung der Trolle in dieser Legende ist diese Figur dank ihrer speziellen Fähigkeiten ein sehr guter Kampfgefährte.

Varianten für schwereren Schwierigkeitsgrad:

- nur mit zwei Bauern spielen. Dann kommt der Bauer von Feld 13 aus dem Spiel.
- Unter die zwei Skrale, die die Brücken bewachen, wird ein verdecktes Pergament geschoben. Beim ersten Kampf wird es umgedreht und die aufgedeckte Zahl bestimmt die zukünftige Stärke der Kreatur.
- den Suchradius der Wardraks erhöhen. Statt einem erforschen sie bei Sonnenaufgang gleich zwei Felder und deren Nebelplättchen. Dabei laufen sie weiterhin ihre vorgegebene Route ab. Sollten sie ihren Zug auf einem Feld mit einer anderen Kreatur beenden, wird letztere den Pfeil entlang ein Feld weitergesetzt.
- Wardraks (und nicht nur die Helden) können Nebelplättchen mit Kartensymbolen aktivieren, sobald sie das entsprechende Feld betreten. In diesem Fall wird sofort die oberste Ereigniskarte vorgelesen und das Nebelplättchen kommt aus dem Spiel.
- Skork erhält zusätzlich zwei Stärkekpunkte, da er auf dem Wehrturm steht.