

ANDOR

*Die Gilde
der Schatten*

A 1

Diese Legende besteht aus
insgesamt 17 Karten

Der dunkle Zauberer Varkur zeigte zur Zeit des Drachen, was für ein Unheil dunkle Magie anrichten kann. Wo dieser seine Künste erlernte, war nur sehr wenigen bekannt. Gerüchte gingen um, dass es fern im Osten, hinter den Ausläufern des Wachsamens Waldes, eine Gruppe von dunklen Gestalten gab, die sich Gilde der Schatten nannte.

Hinweis für zwei Spieler: Diese Legende ist mit **zwei Helden nicht spielbar**. Wenn ihr trotzdem zu zweit spielen wollt, könnt ihr mit vier Helden spielen. Ihr seid dann immer abwechselnd an der Reihe.

Dieses Abenteuer wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Legt nun die Nebelplättchen von Feld **63** auf Feld **58** und von Feld **46** auf **50**.

Erwürfelt nun die Position von 5 der 6 **Runensteine** und der drei **Heilkräuter**. Die Zehnerstelle ist dabei ein roter Würfel, die Einerstelle ein Heldenwürfel. Jetzt erwürfelt noch die Position von zwei **Diamanten**: Für den ersten Diamanten addiert 38 zu einem Heldenwürfel, für den zweiten addiert 48. (nehmt den 6er Diamant allerdings aus dem Spiel; Diamanten sind ihren Zahlenwert in Gold wert). Alle Gegenstände vorher verdeckt mischen!

ANDOR

*Die Gilde
der Schatten*

A 2

Es wurde berichtet, dass in dieser Legende einer der Helden besonderen Mut zeigte und sich von seinen Freunden getrennt vielen Gefahren stellen musste.

Wählt den mutigsten unter euch aus. Dieser stellt seine Heldenfigur auf **Feld 46**.

Ist es der Kram oder Bait: Die Gruppe startet mit **6 Goldstücken**.

Ist es ein anderer Held: Die Heldengruppe erhält 8 **zusätzliche** Goldstücke, startet also insgesamt mit **14 Goldstücken**.

Der besagte Held war einem Hilferuf der Bauern der südlichen Flusslande gefolgt, die sich von Skralen bedroht fühlten. Doch gerade als er die Brücke, die vom wachsamem Wald aus über den Fluss führte überquert hatte, zog dunkler, dichter Nebel heran, und ein lautes Brausen ertönte. Der Held warf sich zu Boden und hielt sich die Ohren zu. Nach einigen Minuten war alles vorbei.

ANDOR

*Die Gilde
der Schatten*

A₃

Als unser Held sich umsah, traute er seinen Augen nicht: Eine undurchdringliche Mauer aus dunklen, wabernden Wolken umgab die Brücke wie eine Kuppel. Sicherlich hing dieses Übel mit der Bedrohung der Bauern zusammen...? Es wäre sicherlich klug, so schnell wie möglich zu ihnen zu gelangen.

Legt je ein **Kreuz** auf die Marktbrücke (zwischen Feld 38 und 39) und die Bogenbrücke (zwischen Feld 46 und 47). Diese sind nun für Helden nicht mehr begehbar, das Fernrohr kann nicht mehr auf die andere Seite blicken. Die Kreaturen scheint der magische Wall nicht zu beeindrucken, sie bewegen sich **wie gehabt** über die Brücken. Legt weiterhin **Sternchen** auf die **Felder 61, 63 und 40**. Sollte dort ein Gegenstand liegen, legt ihn auf ein beliebiges benachbartes Feld. Legt ein Bauernplättchen auf **Feld 40**. Für die Bauern gelten die normalen Regeln.

Betritt ein Held ein Feld mit einem Sternchen, so muss er dort seine **Bewegung beenden**. Dann wird die zum Feld zugehörige Legendenkarte vorgelesen. Stellt außerdem **Skräle** auf **Feld 41, 47 und 65**.

ANDOR

*Die Gilde
der Schatten*

A₄

Die anderen Helden kehrten gerade von einem Auftrag weit im Südwesten des Landes zurück, als sie von den Geschehnissen auf der anderen Seite des Flusses erfuhren.

Stellt die Figuren der anderen Helden auf die **Felder 26, 27 und 72** (ihr entscheidet wer). Bei drei Spielern: Feld **26** und **72**.

Die Helden beschlossen, den Baum der Lieder aufzusuchen, um sich mit den Weisen zu unterhalten. Vielleicht wussten sie, welcher dunkler Zauber hinter dem Ganzen steckte?

Soldaten des Königs brachten allerdings weitere beunruhigende Neuigkeiten: Sie konnten den Kreaturen, die in den letzten Tagen vermehrt um die Rietburg aufgetaucht waren, nicht mehr Herr werden.

Stellt **Gors** auf die Felder **5, 9, 10, 19** und **38**.

Stellt einen **Skräl** auf Feld **81** und einen **Troll** auf **70**.

Legt ein Bauernplättchen auf Feld **32**.

Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **C, J** und **N**.

Legt ein **Kreuz** auf den Buchstaben **F**.

ANDOR

*Die Gilde
der Schatten*

A5

Wichtiger Hinweis: Am ersten Tag der Legende dürfen **keine zusätzlichen Stunden** verbraucht werden. Legt zur Erinnerung die Karte „A4“ auf die 8., 9. und 10. Stunde. Ab dem zweiten Tag wird diese Karte entfernt.

Außerdem erhält die Heldengruppe das **Gift** (Regeln siehe Legende 5; es wirkt gegen keinen der Endgegner), einen **Trinkschlauch** und ein **Fernrohr**.

Jeder der Helden startet mit **3 Stärkepunkten**.

Aufgaben:

- Der Held auf Feld 46 muss die Bauern auf Feld 40 erreichen.
 - Einer der Helden muss zum Baum der Lieder (Feld 57) gelangen
 - Die Burg muss verteidigt werden
-

ANDOR

*Die Gilde
der Schatten*

C

Die Schildzwerge der Mine, selbst vom Rest Andors abgeschnitten, erkannten den mutigen Einsatz unseres Helden. Sie beschlossen, ihm zur Seite zu stehen.

Stellt die Figur der **Schildzwerge** auf die Mine (Feld 71). Für sie gelten die normalen Regeln.

Weiterhin gewährten sie Zugang zu ihren Vorräten.

Würfelt mit einem Heldenwürfel:

1 und 2: Legt einen **Helm** und einen **Schild** auf Feld 71.

3 und 4: Legt einen **Helm** und einen **Trinkschlauch** auf Feld 71.

5 und 6: Legt einen **Helm** und **2 Gold** auf Feld 71.

ANDOR

*Die Gilde
der Schatten*

J

Erneut ertönte ein Grollen und Brausen im Land. Doch wenn man genau hinhörte, konnte man Worte verstehen: „Mein Name ist Darion, einer der großen Meister aus der Gilde der Schatten. Ab sofort gehört das gesamte Gebiet östlich des Flusses mir und meinen Brüdern und Schwestern! Ihr könnt uns nicht aufhalten!“

Stellt nun die Figur des **dunklen Magiers** auf Feld **40**. Bei Sonnenaufgang bewegt sich Darion wie ein Skral.

Ihr habt die Legende gewonnen wenn der Erzähler das Feld **N** erreicht und...

- Die Bauern von Feld 45 sicher auf Feld 57 sind
- Der Magier Darion besiegt wurde
- Die Burg erfolgreich verteidigt wurde

Hinweis: Wenn ihr einen **mittleren** Schwierigkeitsgrad wollt, deckt **beim Erreichen des Magiers** die Karte für die **leichtere Variante** auf. Wenn ihr mutig seid, am Ende des Spiels noch genügend **Zeit** habt, und eine Herausforderung sucht, deckt je nach Würfelergbnis eine der anderen Karten auf, **sobald ihr dort seid**.

ANDOR

*Die Gilde
der Schatten*

N

Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...

Der Magier Darion besiegt wurde...

Die Burg erfolgreich verteidigt wurde...

Die Bauern (von Feld 45) sicher auf Feld 57 sind.

Darion hatte sich am Ende des Kampfes auf eine Anhöhe gerettet. Blitze und Feuer zuckten den Helden aus seinem Stab entgegen. Dann stürmte einer der Helden mit dem Schwert vor und der Stab brach entzwei. Darion wich zurück und fiel den Abhang hinab. Doch als die Helden hinunterblickten, war er verschwunden.

Autor: Klappstuhl

Die Legende nahm ein böses Ende wenn...
Der Magier Darion nicht besiegt wurde...
Mehr Kreaturen als erlaubt auf der Burg sind...
Die Bauern nicht auf Feld 57 sind.
Das Land litt sehr unter der Tyrannei Darions, der bald weitere finstere Gestalten aus der Gilde der Schatten herbeiholte. Eine dunkle Zeit im Land Andor brach an...



ANDOR

Die Gilde

der Schatten

Deckt diese Karte
auf, sobald die
Bauern auf Feld 45
sind.

Auf halber Strecke

Hinweis: Der Erzähler darf das **Kreuz** noch nicht erreicht haben!

Die kleine Gruppe Bauern mit ihren Tieren hatte ihr Lager rund um den alten Brunnen am Fuße des Gebirges aufgeschlagen. Da ertönte ein dumpfes Grollen aus der Ferne und dicke Felsbrocken krachten herab.

Legt nun die Sternchen auf Feld **61 und 63** auf die **Feldergrenzen** zwischen **61 und 64** und **63 und 64**. Diese Feldergrenzen sind nun **nicht mehr passierbar**.

Die Bauern schrien vor Entsetzen auf, als sie bemerkten, dass ihre Passage zum Baum der Lieder nun versperrt war. Das Brüllen der Kreaturen erfüllte die anbrechende Nacht.

Stellt einen Wardrak, einen Gor und einen Skral auf das Sonnenaufgangsfeld. **Nach** dem Bewegen der anderen Kreaturen zu Beginn des nächsten Tages stellt den Wardrak auf Feld **68**, den Gor auf **48**, den Skral auf **36**.

Aufgabe: Solange der Weg zum Baum der Lieder versperrt ist, müsst ihr die Bauern beschützen! Keine Kreatur darf **Feld 45** erreichen. Die Bauern dürfen nicht mehr bewegt werden.

ANDOR

Die Gilde der Schatten

Deckt diese Karte auf,
sobald der Held die
Bauern auf Feld 40
erreicht hat.

Flucht in den Norden

Als unser Held im Dorf der Bauern ankam, waren die Menschen dort sehr erleichtert. Mehrmals waren in den vergangenen Tagen böse Kreaturen gesichtet worden, und die meisten der jungen Männer waren zurzeit, da keine Ernte anstand, im Dienst des Königs unterwegs. Der Dorfälteste ergriff das Wort: „Der Weg zur Rietburg ist versperrt, aber hierbleiben können wir auch nicht. Wir sollten zum Baum der Lieder über den Pfad an den Flussquellen im Norden aufbrechen. Dort werden wir sicher sein.“ Ihr entgegnet, dass man auch Zuflucht bei den Zwergen der Mine suchen könnte. Doch viele der Bauern protestierten empört, da sie seit einiger Zeit im Streit mit den manchmal etwas forschen Zwergen wären. Der Dorfälteste nahm euch bei Seite und sagte noch: „Viele von uns sind schwach und alt. Ich kenne auf halber Strecke einen guten Rastplatz. Dort werden wir Halt machen müssen.“

Entfernt nun das Sternchen auf Feld 40.

Aufgabe: Erreicht mit den Bauern das **Feld 45**, bevor der Erzähler das **Feld** mit dem **Kreuz** erreicht. Für die Bauern gelten die üblichen Regeln. Auch bei Sonnenaufgang darf sich keine Kreatur auf einem Feld mit den Bauern befinden!

ANDOR

Die Gilde der Schatten



Kampf gegen Darion (leichte Variante)

Heimtückische Bosheit blitzte in dem Mann mit der langen Kutte auf, als die Helden ihm gegenüber standen. Er hob seinen Stab und rammte ihn in den Boden. Doch nach einem kurzen hellen Blitz schrie er auf und Entsetzen war ihm ins Gesicht geschrieben. Die Helden hatten Glück: Gerade in diesem Moment hatten dem Magier offenbar seine Kräfte versagt.

Nehmt die beiden anderen Karten „Kampf gegen Darion“ nun aus dem Spiel.

Darion hat folgende **Kampfwerte**:

Bei **drei Helden 30**, bei **vier Helden 40** Stärkekpunkte. Darion hat **16 Willenspunkte**. Er würfelt mit **einem Schwarzen** und **zwei roten Würfeln**.

Besonderheit: Der bessere der roten Würfel wird **immer** zu dem Wert des schwarzen Würfels addiert. Der schlechtere Wert der roten Würfel wird nicht beachtet. Gleiche Werte werden addiert. Darion besitzt immer diese drei Würfel, unabhängig seiner Willenspunkte. Das Gift ist nutzlos.

Wenn Darion besiegt wurde, rückt der Erzähler sofort auf das Feld **N**.

ANDOR

Die Gilde der Schatten



Kampf gegen Darion

Deckt diese Karte auf, wenn ihr eine **1, 2 oder 3** würfelt.

Heimtückische Bosheit blitzte in dem Mann mit der langen Kutte auf, als die Helden ihm gegenüber standen. Er hob seinen Stab und rammte ihn in den Boden. Ein heller Blitz zuckte auf, und die Helden wurden geblendet. Als sie wieder sehen konnten, war Darion verschwunden, aber ein anderes Grauen erwartete sie. Ein wilder und großer Wardrak brüllte der Gruppe entgegen und sprang auf sie los.

Stellt die Figur Darions bei Seite. Stellt nun einen **Wardrak** auf sein Feld. Er hat folgende Kampfwerte: Bei **drei Helden 30**, bei **vier Helden 40** Stärkepunkte. Er besitzt **16 Willenspunkte** und würfelt wie gehabt mit **zwei schwarzen Würfeln**. Besitzt er nur noch 6 Willenspunkte, ist es nur noch einer. Das Gift ist nutzlos.

Besonderheit: Die Heldengruppe (ihr entscheidet wer) verliert jede Kampfunde **zwei Stärkepunkte**, unabhängig davon ob ihr diese Runde gewinnt oder verliert (auch in der letzten Kampfunde!).

Sobald ihr den Wardrak besiegt habt (der Erzähler rückt hierbei **nicht** weiter; keine Belohnung), stellt die Figur Darions auf **Feld 44**. Er erwartet euch dort zum Kampf und bewegt sich nicht mehr. Seine Kampfwerte entnehmt ihr der Karte „Kampf gegen Darion – leichtere Variante.“

Wenn Darion besiegt wurde, rückt der Erzähler sofort auf das Feld **N**.

ANDOR

Die Gilde der Schatten



Kampf gegen Darion

Deckt diese Karte auf, wenn ihr eine **4, 5 oder 6** würfelt.

Heimtückische Bosheit blitzte in dem Mann mit der langen Kutte auf, als die Helden ihm gegenüber standen. Er hob seinen Stab und rammte ihn in den Boden. Ein heller Blitz zuckte auf, und die Helden wurden geblendet. Als sie wieder sehen konnten, war Darion verschwunden, aber ein anderes Grauen erwartete sie. Ein gewaltiger Troll mit Bosheit in den Augen stapfte den Helden entgegen. Die Schildzwerge verließ beim Anblick der riesigen Kreatur der Mut und sie rannten davon.

Legt die Figur Darions und die der Schildzwerge bei Seite. Stellt nun einen **Troll** auf das Feld Darions. Er hat folgende Kampfwerte: Bei **drei Helden 30**, bei **vier Helden 40** Stärkepunkte. Er besitzt **20 Willenspunkte**, würfelt aber wie gehabt mit **drei roten Würfeln**. Besitzt er nur noch 6 Willenspunkte, sind es nur noch zwei. Das Gift ist nutzlos.

Besonderheit: Wenn die Heldengruppe eine Kampfunde gewinnt, verliert **jeder Held** dennoch **3 Willenspunkte** (auch in der letzten Kampfunde!). Ein Schild schützt hierbei nicht.

Sobald ihr den Troll besiegt habt (der Erzähler rückt hierbei **nicht** weiter; keine Belohnung), stellt die Figur Darions auf **Feld 44**. Er erwartet euch dort zum Kampf und bewegt sich nicht mehr. Seine Kampfwerte entnehmt ihr der Karte „Kampf gegen Darion – leichtere Variante.“ Wenn Darion besiegt wurde, rückt der Erzähler sofort auf das Feld **N**.

ANDOR

Die Gilde der Schatten

Deckt diese Karte auf, sobald
Pergamente mit einer
ausreichenden Punktzahl auf
Feld 57 liegen.

Ein Zauber aus alter Zeit

Die Versammlung der Weisen studierte lange die alten Pergamente, schließlich nickte der Älteste von ihnen und stieg langsam die vielen Stufen zur Baumkrone empor. Er reckte die Arme gen Himmel und sprach die uralte Zauberformel. Es wurde gleißend hell und ein angenehmes Gefühl durchströmte alle Anwesenden. Kurz darauf brachten Boten die Botschaft, dass die magischen Barrieren zusammengebrochen seien. Der Weg war wieder frei.

Entfernt die Kreuze auf den beiden Brücken. Die Heldengruppe erhält außerdem **5 Willenspunkte**. Ab sofort kosten die Stunden 9 und 10 **keine** Willenspunkte, die 8. aber wie gehabt 2 Willenspunkte. Legt zur Erinnerung diese Karte darüber.

Die Kreaturen wurden wild und stürmten vor.
Ihr müsst nun **zwei Kreaturen eurer Wahl** sofort ein Feld in Pfeilrichtung bewegen.

Bevor die Ursache des Übels beseitigt werden konnte, mussten erst die Bauern in Sicherheit gebracht werden.

Aufgabe: Geleitet die Bauern auf **Feld 45** sicher zum Baum der Lieder (Feld 57). (Ihr dürft sie nun wieder bewegen)

ANDOR

Die Gilde der Schatten

Deckt diese Karte auf,
sobald einer der Helden
Feld 61 oder 63 betritt.

Ein rätselhafter Windstoß

Einer der Helden wanderte durch das Land nahe der nördlichen Flussquellen und kletterte eine Anhöhe hinauf. Als er nach Süden blickte, kam plötzlich Wind auf, der immer stärker und stärker wurde. Der Held versuchte, wieder hinabzusteigen, doch zu spät: Er stürzte in den Abgrund.

Der Held verliert sofort **5 Willenspunkte**.

Als der Held die Augen öffnete, blickte er ins Gesicht eines der Weisen vom Baum der Lieder.

Stellt die Figur des Helden auf **Feld 57**.

Diese Karte kommt nicht aus dem Spiel und wird erneut vorgelesen, wenn einer der Helden **Feld 63** oder **61** betritt.

Hinweis: Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten und der Held, der auf Feld 46 gestartet hat, diese Karte aufdecken, so wird er statt auf Feld 57 auf **Feld 64** gestellt.

ANDOR

Die Gilde der Schatten

Deckt diese Karte auf,
sobald einer der
Helden den Baum der
Lieder erreicht hat.

**Rat vom Baum der Lieder
Teil I**

Die Weisen des Baums der Lieder hielten gerade eine Versammlung ab. Sie waren sich einig, dass nur sehr mächtige Magier solche Zauber zu wirken fähig waren. Einer der Weisen berichtete von einer dunklen, verfallenen Stadt weit im Osten, in der finstere Gestalten zusammenkamen und sich „Gilde der Schatten“ nannten. Auch Varkur war einst Mitglied dieser Gemeinschaft gewesen, bevor er von dort verstoßen wurde. Einer der alten Zauberer vom Baum sagte : „Diese Art von Magie ist sehr schwer zu brechen. Es benötigt eine alte Zauberformel aus einem Buch, das leider verschollen ist. Die letzte Kopie wurde vor einigen Jahren geteilt und vom König als kostbares Geschenk an seine treuesten Vasallen gegeben. Vielleicht könnt ihr jedoch die einzelnen Teile wieder zusammenführen und mir hierher bringen?“

Legt verdeckt und gemischt bereit: bei drei Helden **drei**, bei vier Helden **vier Pergamente**.

Legt ein Pergament **verdeckt** auf das Feld der **Hexe**. Wenn die Hexe noch nicht gefunden wurde, legt es auf ihr Feld, sobald ihr sie gefunden habt.

-> weiter auf Teil II

ANDOR

Die Gilde der Schatten

Deckt diese Karte auf,
sobald einer der
Helden den Baum der
Lieder erreicht hat.

**Rat vom Baum der Lieder
Teil II**

Würfelt nun mit einem Heldenwürfel und addiert **24** zu dem Ergebnis. Dort liegt das zweite Pergament.

Das dritte Pergament liegt in der Mine (Feld 71).

Nur bei vier Helden: Würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert **6** zu dem Ergebnis. Dort liegt das vierte Pergament.

Leider war so mancher Textauszug aus dem Buch schlecht lesbar oder hatte wenig Nutzen im Verständnis der benötigten Zauberformel.

Aufgabe:

Es müssen Pergamente mit einem bestimmten Wert zum Baum der Lieder (Feld 57) gebracht werden.

Bei drei Helden: Mindestens **25** Punkte.

Bei vier Helden: Mindestens **35** Punkte.

Wenn ihr diese Aufgabe erfüllt habt, lest die Karte „Ein Zauber aus alter Zeit“ vor.