

24

*Irgendwas zehrt an euren Kräften. Als ihr den letzten Auftrag erledigt habt sinkt ihr im Licht der untergehenden Sonne auf die Knie. Ein Schatten nähert sich euch. Ist es ein weiterer Gor? Angestrengt blickt ihr gegen die letzten Strahlen der roten Sonne. Doch es ist nur Reka. "Magie liegt in der Luft," sagt sie als sie euch sieht, "Mein ganzes Leben lang habe ich den Nebel als Übel Andors gesehen, doch ich lag falsch. Ich denke er hat uns beschützt, vor dunkler Magie und den Blicken böser Zauberer. Wie konnte ich nur so falsch liegen? Ihr seid geschwächt von Abenteuer, die Beerenfelder sind eingegangen, der Nebel verschwindet und die Sterne stehen schlecht. Die Zeichen stehen gegen uns und ich bin mit jetzt sicher, dass dies alles der Teil eines großen dunklen Plans ist. Andor zu erobern. Steht auf, es gibt viel zu tun. Ich werde mich zum Fluss begeben und versuche mit seiner Hilfe wieder Nebel ins Land zu bringen. Bringt mir Kräuter, damit wir euch wieder zu Kräften bringen."*

Ist nun Seite 2.

1 Seite - 42 Aufgaben

Aufgabe 24 - Seite 2

#### Vorbereitung:

Mischt die die Kräuterplättchen und legt sie verdeckt auf die Felder mit den Büschen. Sortiert Reka aus den Nebelplättchen aus. Sortiert alle Gors aus den Nebelplättchen aus. Nimm verdeckt 3 zufällige Gors und Reka, mischt sie und legt diese Nebelplättchen an die 4 Felder am Fluss. Die anderen Nebelplättchen werden nicht verteilt. Legt das Heiltrankplättchen bereit. Stellt eines Gors, stellt den Troll auf Feld 8.

#### Sonderregeln:

So lange die Helden nicht den Heiltrank haben, müssen alle am Spiel teilnehmenden Helden gegen einen Gor kämpfen. Alleine sind sie zu schwach. Es kann also erst der erste Angriff stattfinden wenn sich alle Helden auf einem Feld mit dem Gor befinden. Außerdem stehen jedem Helden nur 5 Sonnenscheiben am Tag zur Verfügung. Zwerge können nicht durch die Höhlen reisen.

*Mit dem Nebel verschwand auch die Feuchtigkeit in den Wäldern. Ein Funke und der Wald brannte wie eine Fackel. Die Helden mussten vorsichtig kämpfen.*

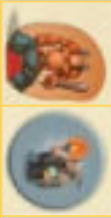
Wird im Wald gekämpft, muss ein Held für jede geworfene Fackel eine Sonnenscheibe abgeben.

Der Troll hat so viele Schwertscheiben wie das Feld angibt auf dem er steht. Spieleranzahl. Die Helden dürfen den Troll erst angreifen nachdem sie den Heiltrank der Hexe haben.

Der Blitz des Magiers zählt so viele Schwertscheiben wie das Feld angibt auf dem der Troll steht.

#### Ziele:

1. Findet Reka und bringt ihr 3 verschiedene Kräuter. Ihr erhebt dann den Heiltrank.
2. Verteilt den Troll, dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen. Lest dann Aufgabe 25.



25

*Der Troll flieht und ist bald nur noch ein kleiner Punkt am Horizont. Ihr sucht Reka auf. Zuversicht liegt in ihrem Gesicht. Ihr habt den Troll also vertrieben. Dieser Troll sollte den bald beginnenden großen Angriff leiten, den der Drache befohlen hat. Der Drache ist jedoch nur eine Marionette einer höheren Kraft. Ich sehe, dass ihr euch fragt, woher ich das weiß. Der Nebel hat es mir erzählt und jetzt kommt ich ihn verstehen, weiß ich was ich für einen Gegenzauber brauche: Die Haare von 3 Wolfsweibern."*

*Reka spricht weiter und ihre Worte hören sich an wie eine tolle neue Geschichte, aber nicht nach einem Plan der irgendwie in der Realität umzusetzen ist. Ihr sollt auch den Drachen aus Andor vertreiben. Ohne den Drachen wäre es für den Dunklen Magier der das Land bedroht viel schwieriger Erfolg zu haben.*

*"Was ist schon ein Herrscher ohne Jene, die er beherrschen kann?" fragte die Hexe und grinst.*

*Ihr müsst euch entscheiden. Die Zeit reicht nur für eine Aufgabe. Wollt ihr der Hexe die Wolfs Haare bringen, oder den Drachen verjagen?*

Ist nun Seite 2.

1 Seite - 52 Aufgaben

Aufgabe 25 - Seite 2

#### Vorbereitung:

Sortiert alle Gors aus den Nebelplättchen aus. Verteilt alle anderen Nebelplättchen verdeckt vom Fluss aus Richtung Rietburg. Der Drache wird neben den Spielplan an die Drachenleiste gestellt. Pro Spieler wird einmal gewürfelt und der Drache wird entsprechend der Punkte Richtung Rietburg gezogen.

#### Sonderregeln:

In der Nacht und zu Spielbeginn werden die Gors nicht wie gewohnt eingesetzt. Stattdessen wird pro Spieler verdeckt ein Nebelplättchen mit Gor gezogen. Der Gor wird dann dort eingesetzt. Alle Plättchen werden dann wieder umgedreht und für die nächste Nacht neu gemischt.

Wird für den Drachen gewürfelt gelten für ihn folgende Einschränkungen:

Bei 2 Spielern bewegt er sich nur bei einer 1

Bei 3 Spielern bewegt er sich nur bei einer 1 und 3

Bei 4 Spielern bewegt er sich nur bei 1 und 2

Würde der Drache von der Leiste geschusst, kommt er nicht mehr ins Spiel.

Die Mine ist frei zugänglich. Deckt ihr Wolfplättchen in der Höhle auf, können sie in euren Beutel.

#### Ziele:

1. Der Drache muss vom Spielplan geschusst werden. Er muss also 1 Feld weiter zurück als die Drachenleiste lang ist. Habt ihr dies geschafft lest Aufgabe 26.
2. Sucht Reka und bringt ihr die 3 Wolfplättchen aus der Mine. Habt ihr dies geschafft lest Aufgabe 27.



26

*Ihr treibt den Drachen zurück. Zu spät merkt er, dass er mit dem Rücken zu einer Klippe steht. Er versucht noch das sein Gleichgewicht zu finden und schlägt mit den Flügeln. Doch er ist zu schwach um in die Lüfte zu steigen. Er stürzt die Klippe herunter in einen Fluss im Tal und wird davon getrieben.*

**Belohnung:**

Dieses Spiel wird ohne Drachen gespielt.

Lest nun Seite 2.

*1 teiſ - 9t aqesſuA*

*Aufgabe 26 - Seite 2*

26

*Ein Schatten schießt aus dem Wald und fährt in die Hexe Rëka. Ihre Augen werden rot wie Feuer. "Ihr wagt es mich herauszufordern, niemand besiegt Varkur", spricht die Hexe mit finsterner, veränderter Stimme.*

**Vorbereitungen:**

Nehmt Rëkas Nebelplättchen. Sie wurde vom bösen Magier Varkur befallen.

Legt Varkur auf das Bergfeld mit der 2 und legt pro Spieler einen Schild daneben.

Legt die Minenplättchen bereit, aber nicht in die Mine. Legt die Norenbuchplättchen bereit.

**Sonderregeln:**

Sobald ein Gor die Burg erreicht, habt ihr sofort verloren.

Lest jetzt die Karte, der große Kampf.

**Ziel:**

Kämpft so lange gegen Varkur, bis er sein letztes Schild verliert.

Lest dann Karte 28.

27

*Die Hexe verschwindet mit den Wolfshaaren in ihrer Hütte und braut einen stinkenden Trank. "Jetzt verstehen wir, wie der Trank uns helfen kann. So wie das stinkt, wird der böse Magier freiwillig die Finger von Andor lassen", sagt ihr spöttisch und rülpft eure Nase. "Ihr versteht nicht", sagt die Hexe und hält euch den Trank hin, "trinkt".*

**Belohnung:**

Der Held, der den Trank trinkt spielt mit der Trollfigur. Die Trollfigur bekommt dann den farbigen Sockel des Helden. Wirft der Held im Kampf eine leere Seite, darf er zusätzlich den roten Drachenuwürfel werfen. Jeder Punkt zählt als ein Schwert.

*Angewidert trinkt der Held den Trank und wird in der nächsten Sekunde zu einem riesigen Troll. "Keine Angst, das bleibt nicht so", sagt die Hexe und grinst.*

Lest nun Seite 2

*1 teiſ - 27 Karte*

*Karte 27 - Seite 2*

27

*Ein Schatten schießt aus dem Wald und fährt in einen Helden. Seine Augen werden rot wie Feuer. "Ihr wagt es mich herauszufordern, niemand besiegt Varkur", spricht der Held mit finsterner, veränderter Stimme.*

**Vorbereitungen:**

Stellt nun die Heldenfigur die als Troll dargestellt wird in einen roten Sockel.

Dies ist der Held, der vom bösen Magier Varkur befallen wurde. Stellt Varkur auf das Bergfeld mit der 2 und legt pro Spieler einen Schild daneben.

Legt die Minenplättchen bereit, aber nicht in die Mine. Legt die Norenbuchplättchen bereit.

**Sonderregeln:**

Lest jetzt die Karte, der große Kampf.

**Ziel:**

Kämpft so lange gegen Varkur, bis er sein letztes Schild verliert.

Lest dann Karte 28.



*1. Seite - Der große Kampf - Seite 2*

**Varkurs Zauberei:**

Wird Varkur angegriffen, erfolgreich oder nicht, wird ein Notenbuch aufgedeckt. Zu diesem Feld flieht Varkur am Ende des Tages. Kann kein neues Notenbuch aufgedeckt werden, weil alle Notenbücher bereits umgedreht wurden, hat Varkur die Vorbereitungen für seinen finsternen Plan abgeschlossen und die Helden verlieren sofort das Spiel.

Erreichte Varkur die Rletburg, habt ihr sofort das Spiel verloren.

**Zusammenfassung:**

1. Kampf
2. Notenbuch aufdecken
3. Minenplättchen umdrehen entsprechend der Spielerzahl
4. Varkur flieht

Varkur wird den Regeln nach wie ein Gor behandelt.

**Varkurs Kampf:**

Varkur kämpft anders als andere Gegner und muss auch anders besiegt werden. Der Magier verliert einen Schild wenn bei

- 2 Spielern 6 Treffer
- 3 Spielern 7 Treffer
- 4 Spielern 8 Treffer

auf seinem Feld liegen, nachdem er pro Spieler ein Drachenplättchen aufgedeckt hat.

Ein Blitz so wie ein Punkt und jedes Schwertplättchen zählen als ein Treffer.

Die Helden haben den Tag lang Zeit Varkur anzugreifen. Am Ende des Tages, oder wenn die Helden den Kampf beenden, deckt ein Spieler so viele Minenplättchen auf, wie Helden am Spiel teilnehmen. Jeder Drache der dabei aufgedeckt wird, reduziert die Treffer der Helden um 1.

Danach werden die Plättchen wieder umgedreht und gemischt.

Lest nun Seite 2.

*1. Seite - Karte 28 - Seite 2*

Der Schatten verlässt die menschliche Gestalt und verschwindet. Irgendwie habt ihr aber das Gefühl Varkur nicht das letzte Mal gesehen zu haben.

Ihr geht in die Rletburg wo euch ein stattlicher Empfang gemacht wird. Der König blickt auf euch und den Orden, den ihr immer noch tragt.

„Der Orden hat euch wohl Glück gebracht. Ich schickte euch los um

eines meiner Probleme zu lösen und nun kommt ihr wieder und habt

gleich alle gelöst. Dies nenne ich wahre Helden von Andor. Ich hoffe

doch das ich eure Dienste in naher Zukunft nicht mehr brauche“.

Die er glücklich strahlend und drückt euch ein hadrisches Stundenglas

in die Hand.

**28**

Jeder Spieler erhält nun ein hadrisches Stundenglas. Dieses wird mit seiner Unterschrift personalisiert und kann zu jeder Zeit in jedem Andor Junior Spiel eingesetzt werden.

Das Land ist Dank euch sicherer geworden. Im Händlerzeit finden

sich Menschen ein, die sich vorher nicht nach Andor getraut haben.

Auch Reka bekommt öfter Besuch als vorher.

Zieht 2 Wohl-Karten und wähle eine davon aus. Wenn ihr die Kampagne

in einem höheren Schwierigkeitsgrad spielt, dürft ihr diese Karte für die

ganze Kampagne benutzen. Es dürfen nur so viele Wohl-Karten im Spiel

sein wie Wohl-Karten im Spiel sind.

Lest nun Seite 2

*Viel Glück.*

Spielt nun Aufgabe 15, 16, 17 oder 18

**28**

Diese Karten erschweren das Spiel.

Wenn ihr die Kampagne zum 3. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel zwei zufällige Über-Karten ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum 2. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum 1. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum 0. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -1. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -2. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -3. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -4. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -5. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -6. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -7. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -8. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -9. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -10. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -11. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -12. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -13. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -14. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -15. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -16. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -17. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -18. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -19. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -20. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -21. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -22. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -23. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -24. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -25. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -26. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -27. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -28. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -29. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -30. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -31. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -32. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -33. Mal spielt, müsst ihr vor jedem

Spiel eine zufällige Über-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum -34. Mal spielt, müsst ihr vor jedem



*Hadrisches Stundenglas*

*Mit dem Hadrischen Stundenglas  
kannst du*

**IX**

*etwas Rückgängig machen, was in  
Andor passiert ist.*

*Setze zum Beispiel einen Gor  
oder den Drachen nach der  
Bewegung zurück.*

*Wirf einen Wurf nochmal.  
Mach einen Zug Rückgängig  
oder ähnliches.*

*Das Stundenglas gehört nur dir  
persönlich, aber wenn du es  
benutzt, wird es vernichtet. Nur  
wenn der Unterzeichner am  
Spiel teilnimmt kann es benutzt  
werden.*

*Name:*  
-----



*Hadrisches Stundenglas*

*Mit dem Hadrischen Stundenglas  
kannst du*

**IX**

*etwas Rückgängig machen, was in  
Andor passiert ist.*

*Setze zum Beispiel einen Gor  
oder den Drachen nach der  
Bewegung zurück.*

*Wirf einen Wurf nochmal.  
Mach einen Zug Rückgängig  
oder ähnliches.*

*Das Stundenglas gehört nur dir  
persönlich, aber wenn du es  
benutzt, wird es vernichtet. Nur  
wenn der Unterzeichner am  
Spiel teilnimmt kann es benutzt  
werden.*

*Name:*  
-----



*Hadrisches Stundenglas*

*Mit dem Hadrischen Stundenglas  
kannst du*

**IX**

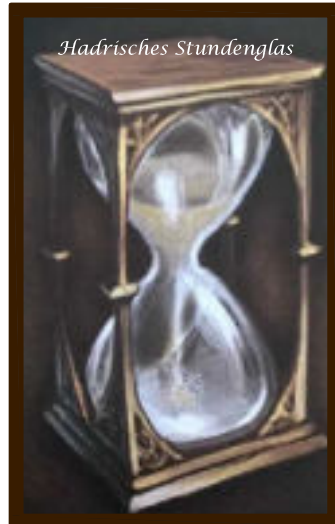
*etwas Rückgängig machen, was in  
Andor passiert ist.*

*Setze zum Beispiel einen Gor  
oder den Drachen nach der  
Bewegung zurück.*

*Wirf einen Wurf nochmal.  
Mach einen Zug Rückgängig  
oder ähnliches.*

*Das Stundenglas gehört nur dir  
persönlich, aber wenn du es  
benutzt, wird es vernichtet. Nur  
wenn der Unterzeichner am  
Spiel teilnimmt kann es benutzt  
werden.*

*Name:*  
-----



*Hadrisches Stundenglas*

*Mit dem Hadrischen Stundenglas  
kannst du*

**IX**

*etwas Rückgängig machen, was in  
Andor passiert ist.*

*Setze zum Beispiel einen Gor  
oder den Drachen nach der  
Bewegung zurück.*

*Wirf einen Wurf nochmal.  
Mach einen Zug Rückgängig  
oder ähnliches.*

*Das Stundenglas gehört nur dir  
persönlich, aber wenn du es  
benutzt, wird es vernichtet. Nur  
wenn der Unterzeichner am  
Spiel teilnimmt kann es benutzt  
werden.*

*Name:*  
-----



*Hadrisches Stundenglas*

*Mit dem Hadrischen Stundenglas  
kannst du*

**IX**

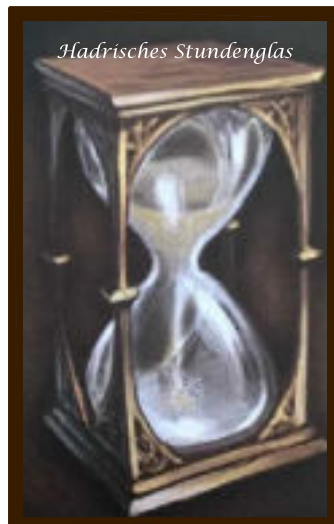
*etwas Rückgängig machen, was in  
Andor passiert ist.*

*Setze zum Beispiel einen Gor  
oder den Drachen nach der  
Bewegung zurück.*

*Wirf einen Wurf nochmal.  
Mach einen Zug Rückgängig  
oder ähnliches.*

*Das Stundenglas gehört nur dir  
persönlich, aber wenn du es  
benutzt, wird es vernichtet. Nur  
wenn der Unterzeichner am  
Spiel teilnimmt kann es benutzt  
werden.*

*Name:*  
-----



*Hadrisches Stundenglas*

*Mit dem Hadrischen Stundenglas  
kannst du*

**IX**

*etwas Rückgängig machen, was in  
Andor passiert ist.*

*Setze zum Beispiel einen Gor  
oder den Drachen nach der  
Bewegung zurück.*

*Wirf einen Wurf nochmal.  
Mach einen Zug Rückgängig  
oder ähnliches.*

*Das Stundenglas gehört nur dir  
persönlich, aber wenn du es  
benutzt, wird es vernichtet. Nur  
wenn der Unterzeichner am  
Spiel teilnimmt kann es benutzt  
werden.*

*Name:*  
-----



## WAFTE

**Nautische Flöte**  
Sie ruft den Kraken herbei.

Steht ein Gor bei Tagesanfang auf Feld 7, kann der Besitzer der Flöte entscheiden ob der Gor ein Feld weiter geht, oder wieder vom Spielplan genommen wird. Dann wird der Drache jedoch nicht nach hinten gesetzt.



## WAFTE

**Wolfsklinge**

Auf Feldern, die an die Drachenleiste angrenzen, kannst du den Drachen 1 Feld zurücktreiben.

Du musst dazu auf einem Feld direkt neben dem Drachen stehen.

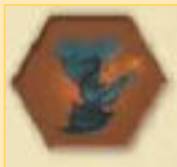
Würfel in einem Wurf so viele Schwerter, wie Gors auf dem Feld gezeichnet sind, auf dem der Drache steht. Du darfst dich nicht mit Schwertplättchen unterstützen.



## WAFTE

**Schwert der Angst**

Ist ein Kampf am Ende des Tages nicht erfolgreich, und liegt mindestens 1 Schwert auf dem Feld mit dem Gor, wird der angegriffene Gor 1 Feld zurück gesetzt. Ist dieses Feld besetzt wird er so weit zurück gesetzt bis ein freies Feld kommt. Muss er weiter als Feld 8 zurück gesetzt werden, gilt er als vertrieben. Der Drache geht dann ein Feld zurück.



## WAFTE

**Drachenschwert**

Statt eines normalen Würfels kannst du 1x pro Tag den Drachenwürfel werfen. Jeder Punkt zählt im Kampf als 1 Schwert.