

29

Die Rietburg liegt in feuchten, grauen Nebel gehüllt. Friedlich da. Aus der Entfernung sieht der Nebel aus, wie eine wohlige warme Decke die sich an die Mauern der Burg schmiegt. Doch wenn man genau hin sieht, kann man einen schwarzen Nebelfetzen ausmachen der unnatürlich um das Gebäude schwirrt.

Die Helden kommen gerade von einem Auftrag an den Beerenfeldern am Rande Andors wieder. Die Beeren gedeihen seit Vankurs Verschwunden prächtig und die Gots sind friedlich. Ab und zu muss ein Troll auf den rechten Weg gebracht werden, aber wenn die Helden zusammen haken sind sie jedem Troll gewachsen.

Mitervuelle kam es nur selten zu Auseinandersetzungen zwischen den Menschen und anderen Wesen Andors.

Die Helden wollen gerade in die Rietburg einreten, da erschleicht Reka vor ihnen. "Ich verstehe den Nebel jetzt besser", sagt sie und blickt sich vorsichtig um. "Der Nebel wurde von einem mächtigen Zauberer geschaffen um Andor vor feindlichen Mäde zu schützen. Es ist nicht nur einfach schwebendes Wasser. Wenn man genau hin sieht erzählt er die Geschichte Andors. Aber der Nebel hier um die Burg erzählt nur von Tod und Vernichtung." Die Helden blicken in den Nebel. Er war definitiv grau. Ausser dieser Farbe können die Helden jedoch nichts in den Nebelschwaden erkennen.

Reka sieht die Helden scharf an und sagt ihnen sie müssen noch viel lernen. "Findet Mart den Brückenwächter und lern von ihm die Kunst der Wächter. Aber die Zeit wird nicht für die Lehre von allen von euch reichen. Ich berüchte schlimes".

Reka verschwindet wieder im Nebel. Manchmal wünscht ihr euch sie würde sich nicht immer verstecken.

Spielt nun Aufgabe 30 für den Weg des Feuers. 31 für den Weg des Stahls. 32 für den Weg der Ferne oder 33 für den Weg der Leere.

30

Sonderregeln:

Diese Aufgabe wird mit nur mit dem Zauberer oder der Zauberin gespielt, egal wieviele Spieler mitspielen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, genau eine Sonnenscheibe benutzen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, genau eine Sonnenplatte benutzen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, genau eine Sonnenplatte benutzen. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, genau eine Sonnenplatte benutzen.

Bewegung: Läuft der Held über ein Nebelplättchen wird es sofort aufgedeckt, bleibt aber offen auf dem Spielplan. Zeigt ein Plättchen den Drachen, muss für ihn sofort gewürfelt werden. Alle anderen Plättchen bleiben offen liegen, dürfen aber vom Zauberer nicht eingesammelt werden.

Felder mit Befestigung dürfen nicht betreten werden.

Der Falke darf nur über Nebelplättchen mit Sonnenscheibe, Brunnen und leere Felder geführt werden.

Sonnenzauber: Der Zauberer legt eine seiner Sonnenscheiben auf ein Nebelplättchen seiner Wahl. Dann muss er ein Minenplättchen aufdecken. Zeigt es einen Drachen, geht der Drache ein Feld vor. Es wird also nur bei den Nebelplättchen der Drachenufweil geworfen. Die Minenplättchen bleiben aufgedeckt. Die Sonnenscheibe bleibt das komplette Spiel auf dem Nebelplättchen liegen.

Ferngläser, Schwert, das Stundenglas, Gold und Holz welches ihr während dieser Partie aufdeckt, könnt ihr ins nächste Spiel mitnehmen und habt diese Boni von Anfang an.

Ziel:

Nehmt den Falken bei Mart auf und bringt den ihn in die Burg bevor der Drache die Burg erreicht. Wenn ihr dies geschafft habt, nehmt euch den Schild der Fertigkeiten 1

Lest dann Aufgabe 35.



Aufgabe 30 - Seite 2

1 Seite

29

Dies ist die dritte Kampagne für Andor Junior. Aus der ersten und zweiten Kampagne werden die Wohl-Karten und die Über-Karten benötigt, es gibt auch einige neue Über und eine neue Wohl-Karte. Den Tierbegleiter und die Waffen könnt ihr leider nicht weiter benutzen. Manche Spiele die ihr in dieser Kampagne spielt haben eine Auswirkung auf das nächste Spiel.

Generell gilt, dass vor dem Spielaufbau der Punkt Vorbereitungen gelesen werden muss. Das Spiel wird oft etwas anders aufgebaut als im Grundspiel. In den folgenden Spielen werden den Helden auch andere Aufgaben gestellt, als im Grundspiel.

Das Spiel endet selten mit der Suche nach den Wolfsjungen, sondern es gibt andere Dinge zu meistern.

Welche Karte ihr im Anschluss an euer Abenteuer lesen müsst verrät euch immer die Aufgabe die ihr gerade spielt. Es werden in einer Kampagne also nicht alle Karten gespielt. Ihr müsst die Kampagne mehrmals spielen um alle Karten zu entdecken.

Ihr könnt während der Kampagne die Helden wechseln und wenn ihr eine Aufgabe nicht schafft, dürft ihr sie mehrmals probieren.

Zu dieser Kampagne gehören die Karten: 6x Schild der Fähigkeiten, 6x Weg des ... 6x Konsequenz ... und das Minarets Amulett.

Sieht sie euch am besten erst an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Die neuen Wohl- und Über-Karten könnt ihr auch in Kampagne 1 und 2 einbauen, sie sind nicht an diesen Kampagnenteil gebunden.

Dreht diese Karte nun um auf Seite 2 und beginnt euer großes Abenteuer. viel Spaß beim Spielen, euer Thomas.

Eine kleine Kampagne - Karte 29 - Seite 2

1 Seite

30

Ihr findet Mart im Inneren der Rietburg. Er ist ab und zu hier um den König Bericht zu erstatten. In diesen ruhigen Zeiten kommt er öfter als früher. Die Helden fragen ihn ob er sie ausbilden möchte. Ihr habt eine schwere Aufgabe vor euch. Doch nur wenn ihr sie meistert, werdet ihr von mir den Schild der Fertigkeit bekommen. Alle eure Sinne müssen perfekt zusammen arbeiten. Wenn man ihn einmal meistern. Ich habe gehört, dass mein Falke sich verletzt hat. Wenn man ihn noch alleine lässt. Bringt ihn hier zur Burg, damit er untersucht werden kann.

Ihr nehmt den Auftrag gerne an. Auf dem Weg aus der Burg hört ihr noch davon, dass der König im Land Befestigungen aufstellt. Reka hat ihm wohl von ihrer Ahnung erzählt.

Vorbereitungen:

Legt ein Befestigungsplättchen auf die 2 Büsche zwischen der Höhle und dem Baum der Lieder und zwischen dem Händlerzeit und dem Wald mit der Nummer 4. Legt den verletzten Falken auf Marts Haus an der Brücke. Legt die Minenplättchen verdeckt neben die Heidentafel. Stellt den Drachen auf das letzte Feld der Drachenleiste.

Lest nun Seite 2.

Aufgabe 30 - Seite 2

1 Seite

31

Mart findet ihr in seinem Haus. Er genießt die Ruhe, die Dank eurer Heidentaten in Andor verweilt. Als ihr ihm jedoch von Rekas Verdacht erzählt, ändert sich seine Haltung. Eben war er noch entspannt, jetzt steht er vor euch, wie ein Krieger kurz vor der Schlacht: "Ich soll euch also ausbilden", sagt er und grinst. Ihr erzählt ihm, dass ihr euch schon für einen Weg entschieden habt.

"Es wird nicht einfach, teilt eure Kräfte gut ein und schärf't euren Verstand", sagt der Brückenwarter und gibt euch die Aufgabe.

Vorbereitungen:

Baut das Spiel normal auf, die Minenplättchen werden nicht benötigt. Unabhängig von der Spieleranzahl wird nur der Bogenschütze / die Bogenschützin benötigt. Der Drache kommt auf das Feld mit den 2 Tropfen und es kommen Gors auf die Felder 7 und 8. Die Spieler müssen sich abwechseln und absprechen. Stellt den Waldläufer auf das Feld mit Marts Haus.

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 13 Aufgabe A

Aufgabe 31 - Seite 2

Sonderregel:

Der Bogenschütze darf nur Nebelplättchen aufdecken, auf denen eine Sonnenscheibe liegt. Betreten darf er alle, sie werden nur nicht aufgedeckt. In dessen Spiel wird kein Nebelplättchen aktiv, sie werden nur angesehen. Ein Spieler am Zug darf entweder eine Bewegung ausführen oder den Drachewürfel werfen.

Der Bogenschütze darf 2x den roten Drachewürfel werfen ohne das der Drache vorwärts zieht. Das kostet ihn eine Sonnenscheibe. Er addiert dann die Punkte und darf 1 Sonnenscheibe von seiner Heidenfidel auf ein Nebelplättchen legen welches direkt an den passenden Ort unten auf dieser Karte angrenzt. (Wird also eine 1 und eine 2 geworfen, darf der Spieler eine Sonnenscheibe auf ein Nebelplättchen direkt neben einen Hohlengang 1,3 legen.)

Die Sonnenscheiben bleiben auf den Nebelplättchen liegen. Deckt der Bogenschütze ein Nebelplättchen mit Sonnenscheibe auf, bleibt es zunächst offen liegen. Deckt der Bogenschütze das zweite Nebelplättchen auf und es zeigt etwas anderes als das zuerst aufgedeckte, wird das Nebelplättchen wieder umgedreht, auf dem der Bogenschütze nicht steht. Die Sonnenscheibe bleibt aber darauf liegen. Ihr spielt also Andor-Memory. Sind die Nebelplättchen gleich, wenden sie auf die Riechburg gelegt und der Held legt die beiden Sonnenscheiben sofort wieder auf seine Heidentafel.

Ziel:

Findet 4 Pärchen unter den Nebelplättchen bevor der Drache die Burg erreicht. 2 aufgedeckte Gors sind unabhängig von ihrer Zahl ein Pärchen. Wenn ihr dies geschafft habt, nehmt euch den Schild der Fertigkeiten 4. Lest dann Aufgabe 34.



32

Die Helden finden Mart am Baum der Lieder. Er blättert gerade durch die alten Schriften Andors. Geduldig wartet ihr bis er fertig gelesen hat und erzählt dann von Rekas Befürchtung und von von ihrer Idee bei Mart eine Ausbildung anzufangen.

"So, so. Ich fürchte da ist Kampfkraft gefragt. Andor verteidigt sich nicht auf Dauer mit leckeren Beeren. Das habe ich schon befürchtet", sagt er mit finsterem Blick. "Kommt, die Zeit wird nur reichen um einen von euch auf Vordermann zu bringen."

Vorbereitungen:

Baut das Spiel normal auf. Die Minenplättchen müssen aber nicht verteilt werden. Die Mine ist jeder Zeit frei zugänglich. Es werden 2 Gors eingesetzt und der Drache kommt auf das Feld mit den 2 Tropfen. Der Krieger startet am Baum der Lieder.

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 32 Aufgabe A

Aufgabe 32 - Seite 2

Sonderregel:

Dieses Spiel wird nur mit dem Krieger gespielt. Die Spieler müssen sich abwechseln und absprechen was sie tun wollen.

Machtstos: Gelingt es dem Krieger in seinem Wurf mindestens 1 Schwert mehr auf einem Feld mit Gor zu platzieren als er benötigt um vertreiben zu werden, Schwertplättchen sind nicht erlaubt, wird der Gor ein Feld nach hinten geschoben und hingelagt. Steht dort bereits ein Gor wird dieser ebenfalls nach hinten geschoben und hingelagt. Dies wird so lange fortgeführt, bis der Gor entweder ein freies Feld findet oder striedetisch hinter Feld 8 geschoben werden müsste. (Müsste ein Gor hinter Feld 8 geschoben werden wird er aus dem Spiel genommen und der Drache wird ein Feld nach hinten geschoben. Ihr könnt den Gor als Erinnerung neben die Riechburg stellen.) Gors die aus dem Spiel genommen wurden, werden in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt.

Liegende Gors benötigen ein Schwert weniger um vertreiben zu werden und können liegend ebenfalls verschoben werden. In der Nacht werden sie wieder aufgestellt. Es müssen nicht alle Würfel auf einmal geworfen werden. Jeder Wurf kostet aber eine Sonnenscheibe.

Beispiele:

- Der Krieger wirft auf dem Wald 3 Schwerten auf einmal. Der Machtstos gelingt und der/die Gors werden verschoben.
- Der Krieger wirft im Gebirge 3 Schwerten auf einmal. Der Gor ist vertreiben. Der Machtstos gelingt aber nicht, da man nicht erneut würfeln darf um sein Ergebnis zu verbessern.
- Der Krieger wirft im Gebirge mit einem Würfel. Eine Fackel. Er wirft den Würfel nochmal. Ein Schwert. Er wirft nun mit 2 Würfeln und Würf 2x Schwert. Dann wirft er mit den restlichen beiden Würfeln 2x Schwert. Der Machtstos gelingt. Dies hat den Krieger aber 4 Sonnenscheiben gekostet.

Ziel:

Schubt 3 Gors vom Spielplan. Wenn ihr das geschafft habt, nehmt euch den Schild der Fertigkeiten 2. Lest dann Aufgabe 34.



32

33

Nehmt euch dann den Schild der Fertigkeiten 3
Lest dann Aufgabe 35.



Ziel:
Decke alle 14 Nebelplättchen an den Höhleneingängen auf und vertreibe dort alle Gors. Befinden sich am Anfang des Tages keine Gors an den Höhleneingängen und sind alle Nebelplättchen um die Höhleneingänge aufgedeckt und hat der Drache die Burg noch nicht erreicht, habt ihr das Spiel sofort gewonnen.

Sonderregel:
Ein Gor der in der Nacht noch auf diesem Feld steht, flieht auf den Wald mit der Nummer 2.

Dieses Spiel wird nur mit dem Zwerg gespielt. Die Spieler müssen sich abwechseln und untereinander absprechen. Der Zwerg muss alle Nebelplättchen aufdecken, die direkt an einen Höhleneingang angrenzen (14 Stück).
Kommt dadurch ein Gor ins Spiel, wird dieser auf das Feld mit dem Zwerg gestellt. Sind schon alle Gors im Spiel, wird der Gor von Feld 8 auf das Feld mit dem Zwerg gestellt. Der Zwerg hat dann die Möglichkeit den Gor an Ort und Stelle mit 3 geworfenen Fackeln zu vertreiben. Jeder Wurf kostet wie gehabt 1 Sonnenscheibe.

Sonderregel:

Aufgabe 33 - Seite 2

1 Seite - 33 Aufgabe 1

33

Ihr findet Mart am Höhleneingang in der Nähe der Rietburg. Gebannt starrt er in den dunklen Tunnel. Ihr erzählt ihm, dass Reka eine schlimme Vorahnung hat, was das Schicksal Andors betrifft. Ihr sollt bei Mart in die Lehre gehen, um besser gegen die bevorstehende Gefahr gewappnet zu sein. „Aus den Höhlen kommen Gors. Ich habe sie beobachtet wie sie aus den Höhlen in den Nebel verschwinden. Wenn ihr es schafft alle Gors von den Höhleneingängen zu vertreiben, braucht ihr keine Lehre, dann seid ihr schon bereit. Drei von euch sollten jedoch die anderen Höhleneingänge bewachen. Einer muss die Gors alleine vertreiben.“

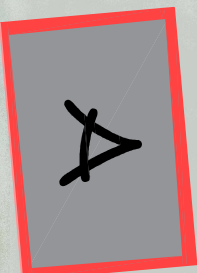
Vorbereitungen:

Baue das Spiel normal auf. Die Mine ist frei zugänglich und muss nicht aufgegeben werden. Stellt den Zwerg/die Zwergin auf den Höhleneingang ohne Zahl. Der Drache kommt auf des Feld mit den 2 Tropfen, es werden 2 Gors eingesetzt.

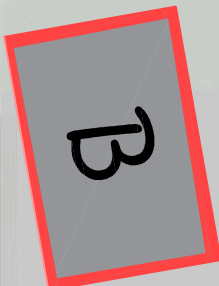
Lest nun Seite 2

34

Lest dann Aufgabe 36.



oder



Ziel:
Erfüllt 1 Auftrag pro Spieler.

Vorbereitung:
Lest 2 zufällige Aufträge aus dem Grundspiel aus und baut sie ganz normal auf.

Sonderregel:
Ihr könnt nur einen der beiden offenen Aufträge erfüllen. Habt ihr einen erfüllt, kommt der andere Auftrag sofort aus dem Spiel und es werden 2 neue Aufträge gezogen.

Aufgabe 34 - Seite 2

1 Seite - 34 Aufgabe 1

34

Ihr behaltet den Schild für den Rest der Kampagne.
Mart ist zufrieden mit den Helden. Die Ausbildung ist abgeschlossen. Er überreicht ihnen einen glänzenden Schild. „Tragt ihn mit Stolz und beschützt mit ihm das Land“, sagt der Brückenwächter und geht wieder auf seinen Posten. Schon bald hörte man in Andor von Bogen schießenden Zwergen und von mit Fackeln kämpfenden Bogenschützen. Die Zeiten waren ungewöhnlich. Als die Helden eines Tages zu einer neuen Aufgabe aufbrechen, steht Reka vor ihnen. Nicht, dass dies nicht ständig passieren würde, das Seitensame ist, dass sie nicht im Nebel steht.
„Es passiert wieder“, sagt die Hexe mit hängendem Kopf. Als ihr euch umsieht wisst ihr was sie meint. Ihr könnt weiter sehen als zuvor, der Nebel ist nur noch ein seichter Schimmer in der Luft. Das ist ungewöhnlich. Noch ungewöhnlicher ist jedoch, dass der Boden so weit das Auge reicht von schwarzen Schilieren überzogen ist. Langsam kriechen diese unförmigen, nebelartigen Schlieren an euch hoch und ihr merkt wie die Kraft aus euch weicht. Doch Marts Ausbildung hat euch die Stärke gegeben solchen Kräften zu widerstehen.

Entscheidet euch nun
für den Weg des Stahls oder den Weg der Natur und nehmt euch die entsprechende Karte. Diese behaltet ihr für den Rest der Kampagne.

Lest nun Seite 2.