

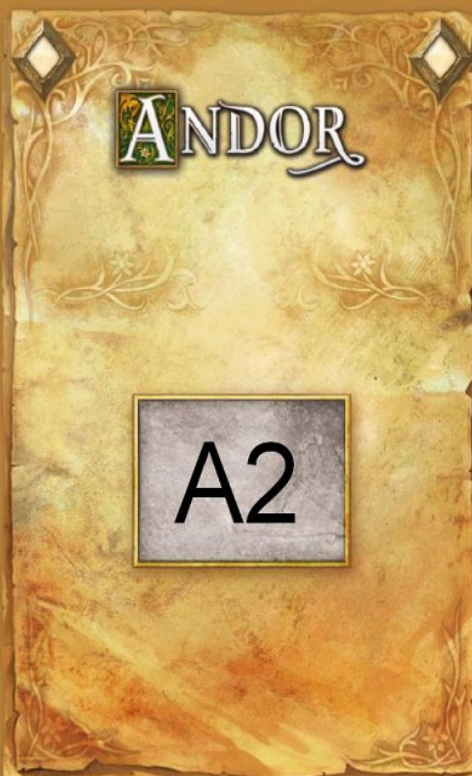
ANDOR



Auf das rauschende Fest nach dem Sieg über den Drachen Tarok folgten einige Jahre des Friedens in Andor. Doch dieses Glück sollte nicht für immer anhalten, denn Taroks Sohn Limek war herangewachsen und wollte sich an den Helden Andors und an Prinz Thorald für den Tod seines Vaters rächen...

- Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus
- Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:
- Legendenkarten "Gildas Geheimnis", "Der Zwergenschatz"
- Prinz Thorald, die Hexe, den Drachen, 3 Bauernplättchen, die Edelsteine, das Gift
- verdeckt und gemischt: 5 Runensteine, 2 Heilkräuter
- weitere Vorbereitungen: Sternchen auf C und J

— Lest jetzt auf A2 weiter...



- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern

Um sein Ziel zu erreichen, sandte Limek Kreaturen aus, um den Bewohnern Andors Angst einzujagen und die Rietburg zu erobern...

- Stellt Gors auf 9, 26, 36, 41,
Skrake auf 10, 33, 50
Wardrak auf 68,
Troll auf 63

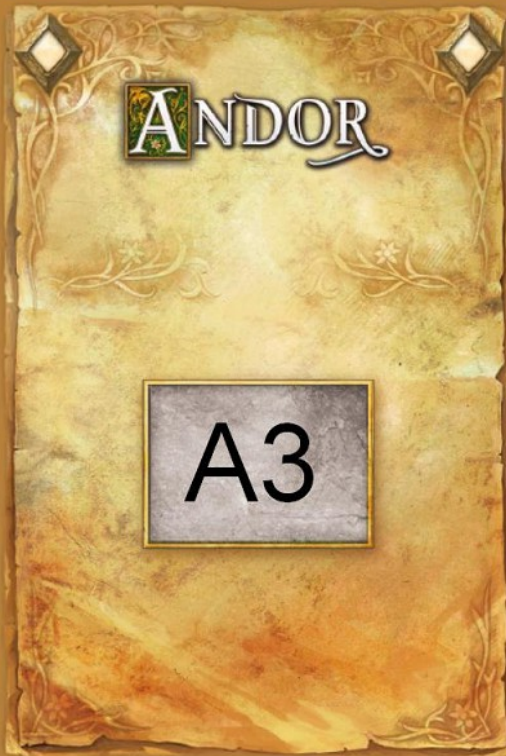
...zur selben Zeit hörten die Helden Gerüchte über einen wertvollen Gegenstand, der sich angeblich im Besitz der Zwerge befand.

Einer der Helden musste sich auf den Weg in die Taverne machen, um den Gerüchten auf den Grund zu gehen.

- Legt ein Sternchen auf die Taverne (Feld 72) und lest die Legendenkarte "Gildas Geheimnis" vor, sobald sich einer der Helden dort befindet.

— Lest jetzt auf A3 weiter...

ANDOR



Aufgabe: Die Helden müssen die Burg verteidigen und in die Taverne gehen, um Gildas Geheimnis zu lüften.

- Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten
- Die Heldengruppe erhält 2 Stärkepunkte, 4 Gold und 2 Trinkschläuche
- Stellt eure Helden in die Rietburg (Feld 0)
- Der Held mit dem höchsten Rang beginnt

Prinz Thorald bat die Helden um Hilfe, die Burg zu verteidigen. "Wir kämpfen an Eurer Seite!", antwortete einer der Helden und sie machten sich auf den Weg, Andor zu retten.

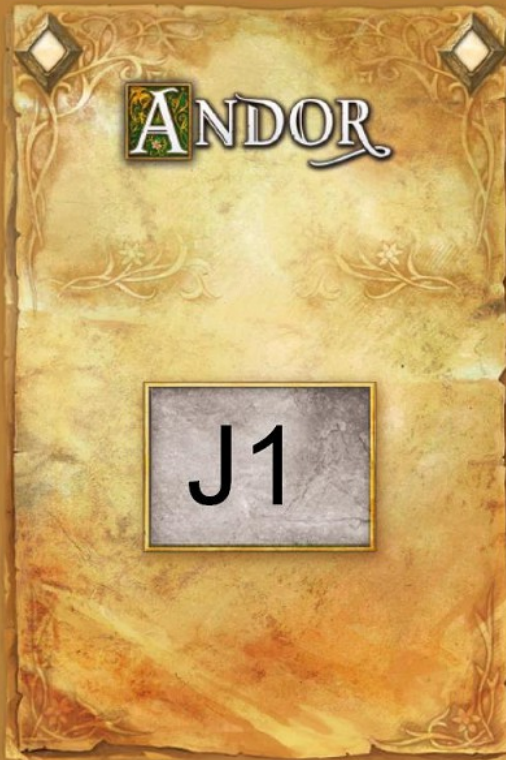


Limeks Zorn wurde immer größer und er sandte weitere Kreaturen aus. Die Helden ahnten jedoch noch nichts von der eigentlichen Bedrohung...

- Stellt einen Gor auf 12 und einen Skral auf 34

Auch die Bauern Andors fürchteten um ihre Existenz und versuchten so schnell wie möglich das Land zu verlassen.

- Legt Bauernplättchen auf 28 und 32



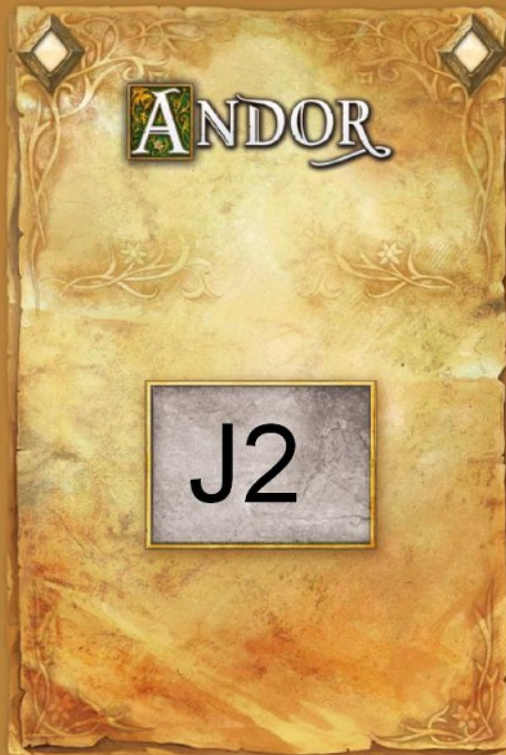
Wenn die Helden bis jetzt noch nicht die beiden Trolle auf Feld 57 besiegt und Prinz Thorald noch nicht befreit haben, ist die Legende sofort verloren!

Wenn die Trolle besiegt sind, lest hier weiter:

Prinz Thorald bedankte sich erleichtert bei den Helden: "Meine Freunde, ihr habt tapfer gekämpft, doch euch ist sicher klar, dass uns das Schlimmste noch bevor steht..." Thorald erzählte ihnen, dass seine geliebte Prinzessin von dem Drachen Limek - Taroks Sohn und Ursacher des Unheils in Andor- verschleppt worden war. Der junge Drache war bereits auf dem Weg zurück in seine Höhle. "Helft mir, Limek zu bekämpfen, meine Prinzessin zu retten und sie sicher zurück in die Rietburg zu bringen. Ich werde euch selbstverständlich im Kampf zur Seite stehen!"

- Prinz Thorald kann nun wie gewohnt eingesetzt werden
- Stellt den Drachen auf Feld 69 und legt ein Bauernplättchen (Frau) dazu. Ein Held mit dem Bauernplättchen kann gefahrlos Felder mit Kreaturen betreten

— Lest jetzt auf J2 weiter...



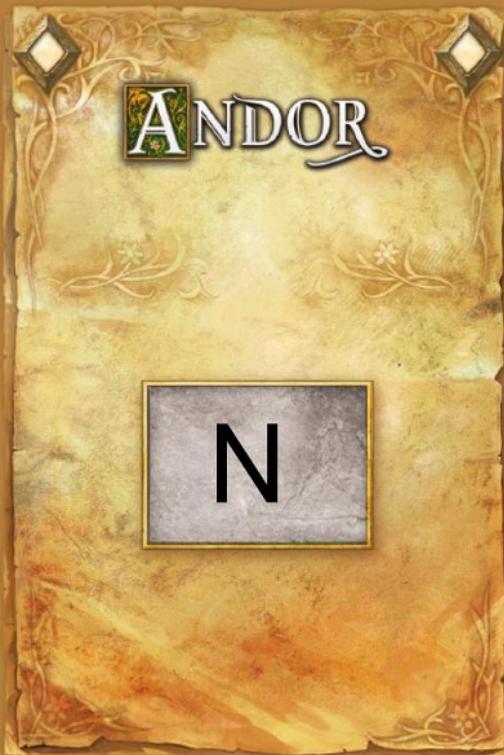
- Jedes Mal, wenn der Erzähler auf der Legendenleiste ein Feld weiter geht, bewegen sich der Drache und die Prinzessin auf das angrenzende Feld mit der höchsten Zahl (Richtung Drachenhöhle)

Legendenziel: Besiegt den Drachen Limek und bringt die Prinzessin und Prinz Thorald sicher in die Rietburg bevor der Erzähler Feld N erreicht.

Der Drache hat folgenden Werte:

Bei 2 Spielern: 20 Stärkepunkte
 Bei 3 Spielern: 30 Stärkepunkte
 Bei 4 Spielern: 40 Stärkepunkte
 Er hat 20 Willenspunkte und würfelt mit 2 schwarzen Würfeln. Sobald er weniger als 7 Willenspunkte hat, besitzt er nur noch einen schwarzen Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Bei einem Sieg über den Drachen geht der Erzähler nicht weiter und es gibt keine Belohnung

"Wir werden Euch nicht im Stich lassen!", riefen die Helden und zogen gemeinsam mit dem Prinzen in den letzten, entscheidenden Kampf.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde,
- Edelsteine mit bestimmtem Wert in der Mine sind,
- Prinz Thorald und seine Prinzessin auf der Rietburg sind.

Auch noch nach vielen kampflosen Jahren, waren die Helden mutiger als je zuvor. Sie hatten nicht nur Tarok, sondern auch dessen Sohn Limek bekämpft. Die Rietburg haben sie den bösen Kreaturen natürlich nicht überlassen. Sie wurden in Andor gefeiert und als Höhepunkt stand die Hochzeit von Prinz Thorald und seiner Geliebten an. Doch alle wussten: die nächste Bedrohung lässt nicht lange auf sich warten...

Autoren: Fuchs und Luchs

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

- die Rietburg nicht erfolgreich verteidigt wurde,
- Edelsteine nicht mit bestimmtem Wert in der Mine sind,
- Prinz Thorald und seine Prinzessin nicht auf der Rietburg sind.



Legendenkarte



„Gildas Geheimnis“ 1

Einer der Helden betrat die Taverne und wurde dort von der Wirtin Gilda empfangen. "Gilda, wir brauchen dringend deine Hilfe!", rief der Held, "du musst und alles sagen, was du über den wertvollen Zwergenschatz weißt!". Gilda trat verwirrt einen Schritt zurück. "Ihr wisst, dass ich auf die Zwerge nicht gut zu sprechen bin. Über den Zwergenschatz kann ich euch auch nicht viel erzählen. Das Einzige, was ich weiß, ist, dass man ihn nur im Tausch erwerben kann. Die Zwerge legen viel Wert auf ihre Edelsteine und ich hörte von einem Schiff, das welche auf seinem Weg ins offene Meer verloren hat."

- Sortiert den Edelstein mit dem Wert 6 und einen Edelstein mit dem Wert 4 aus. Legt dann die übrigen Edelsteine auf die Felder 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 48 und 49
- Legt ein Sternchen auf die Mine (Feld 71)

Aufgabe: Bringt Edelsteine mit einem bestimmten Wert zu den Zwergen in die Mine (Feld 71) und tauscht diese gegen den Schatz ein. Lest dann die Legendenkarte "Der Zwergenschatz" vor.

→ Lest jetzt auf „Gildas Geheimnis“ 2 weiter...



ANDOR

Legendenkarte



„Gildas Geheimnis“ 2

Bei 2 Spielern: Wert 12
Bei 3 Spielern: Wert 16
Bei 4 Spielern: Wert 20

"Ich wünsche euch viel Glück und hoffe, dass die Zwerge euch anhören!", verabschiedete sich die Wirtin und verschwand.



ANDOR

Legendenkarte



„Der Zwergenschatz“ 1

Als einer der Helden in der Mine ankam, sah er bereits Fürst Hallgard und die Schildzwerge auf ihn zukommen. "Willkommen, alter Freund", begrüßte ihn Hallgard, "es ist lange her...wie kann ich euch helfen?" Der Held zeigte dem Zwergenhaupt den Beutel voller Edelsteine, woraufhin sich dessen Augen weiteten. "Ah, ich verstehel Ihr seid wegen einem Tauschgeschäft hier. Was ist es, das ihr begehrt?" Der Held zögerte. "Wir hofften, diese Antwort von Euch zu bekommen...Gilda erzählte uns von einem wertvollen Gegenstand, der sich in Euerem Besitz befindet und uns im Kampf helfen soll." Hallgard nickte wissend und holte ein Fläschchen mit einer dunklen Flüssigkeit hervor.

- Der Held erhält nun den Gegenstand Gift (Benutzung siehe Legende 5)
- Das Gift ist gegen den Endgegner nutzlos

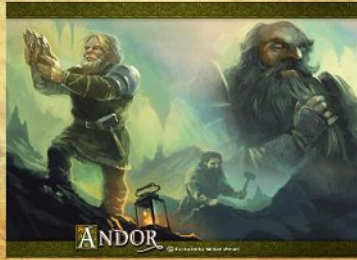
Der Held nahm das Fläschchen dankend entgegen. Gerade als er die Mine verlassen wollte, wurde er erneut von den Zwergen aufgehalten. "Wartet!", riefen sie, "es gibt da noch etwas, dass wir euch sagen müssen."

- Lest jetzt auf „Der Zwergenschatz“ 2 weiter...



ANDOR

Legendenkarte



„Der Zwergenschatz“ 2

Der Held drehte sich erschrocken um und die Zwerge redeten weiter: "Prinz Thorald ist in höchster Gefahr und braucht dringend eure Hilfe. Mächtige Kreaturen haben den Baum der Lieder überfallen. Der Prinz wird dort gefangen gehalten. Geht so schnell ihr könnt und befreit ihn. Denkt jedoch daran, auch die Rietburg zu verteidigen."

- Stellt Prinz Thorald und zwei Trolle auf den Baum der Lieder (Feld 57)
- Die Trolle haben die üblichen Stärke- und Willenspunkte und bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Bei einem Sieg über diese geht der Erzähler wie gewohnt ein Feld weiter und die Helden erhalten die übliche Belohnung
- Legt ein rotes X auf das Händlersymbol auf Feld 57. Hier kann bis zur Befreiung Thoralds nicht mehr eingekauft werden

Aufgabe: Besiegt die Trolle und befreit Prinz Thorald. Wenn ihr das nicht geschafft habt, bevor der Erzähler den Buchstaben J auf der Legendenleiste erreicht hat, wird der Erzähler sofort auf Feld N vorgesetzt und die Legende ist verloren.