



Diese Legende spielt in Andor. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Sortiert dabei die beiden **Nebelplättchen mit den Gors** und die **Ereigniskarten mit den Nummern 18 und 27** aus. Die **Felder 11 und 63** bleiben frei von Nebel. Anschließend legt ihr folgendes Spielmaterial bereit:

- die Legendenkarten A1, A2, A3, B, E1, E2, I, N, Neue Helden 1-4, Sonnenaufgang, Das Katapult 1-2, Der Belagerungsturm 1-2
- die Hexe und je beide Heldenfiguren aller Helden
- 2 Bauernplättchen, 8 Geröllplättchen
- 3 Heilkräuter, 6 Runensteine

Aus der Erweiterung „**Der Sternenschild**“:

- 3 Waldpilze und den roten Markierungsring
- Katapult und Belagerungsturm

Es waren unruhige Zeiten. Die Kreaturen versuchten wie so oft, die Rietburg zu stürmen. Doch eine Belagerung wie diese, hatten die Andori noch nie erlebt. Zum Glück hielten die Mauern stand. Die Frage war nur: Wie lange?

Lest jetzt weiter auf A2.



In dieser Legende können mehrere Kreaturen auf demselben Feld stehen.

Stellt einen **Gor** auf **Feld 1, 2, 4, 6 und 7** und **zwei Gors** auf **11**. Stellt einen Skral auf **Feld 4 und 7** und **Trolle** auf **2 und 6**.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine**.

Die Bauern wollten helfen, die Rietburg zu verteidigen. Sie waren bereit zum Kampf.

Legt ein Bauernplättchen auf die **Felder 28 und 64**. Wenn die Bauern in die Burg gelangen, werden sie in dieser Legende **nicht** in goldene Schilde umgewandelt.

Legt **Sternchen** auf **B, E, I** und **N**.

Stellt eure **Heldenfiguren** auf die **Rietburg (0)**.

Wichtig: Der Sonnenaufgang verläuft in dieser Legende anders. Lest beim ersten Sonnenaufgang die **Legendenkarte „Sonnenaufgang“**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Neue Helden 1“.



ANDOR

Die große Belagerung



Neue Helden 1

In Andor fanden sich immer mehr Menschen, die bereit waren, alles für das Land zu geben.

Jedem Spieler wird in dieser Legende ein aktiver und ein passiver Held zugeordnet. Der aktive Held ist der zu Beginn vom Spieler gewählte Held, der passive der Held gleicher Farbe vom jeweils anderen Geschlecht. Stellt die passiven Helden auf folgende Felder und markiert sie mit einem Sternchen, das sie immer mit sich mitbewegen: **Krieger auf 30, Zauberer auf 55, Bogenschütze auf 63 und Zwerg auf 71.**

Ein Held kann neben seinen Aktionen „Kämpfen“ und „Laufen“ jetzt auch die Aktion „**passiven Helden bewegen**“ wählen. Das kostet eine Stunde auf der Tagesleiste. Der entsprechende passive Held darf dann bis zu 2 Felder weit bewegt werden. Das ist auch mehrfach möglich. Die passiven Helden lösen keine Plättchen aus und können keine Gegenstände tragen. Aber nur sie können in dieser Legende Bauern mitbewegen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Neue Helden 2“.



ANDOR

Die große Belagerung



Neue Helden 2

Bei Sonnenaufgang können die passiven Helden Kreaturen, mit denen sie auf einem Feld stehen, besiegen. Auf diese Art besiegte Kreaturen werden nicht auf Feld 80 gestellt (der Erzähler geht also nicht weiter) und bringen keine Belohnung. Der Kampf läuft nach folgenden Regeln ab: Je ein einzelner passiver Held kann einen Gor besiegen, je zwei passive Helden gemeinsam einen Skral und drei passive Helden einen Troll. Es können auf diese Weise auch mehrere Kreaturen in einem Feld auf einmal besiegt werden. Sollten jedoch die Kreaturen den passiven Helden gegenüber in einem Feld bei Sonnenaufgang (2. Aktion) in der Überzahl sein (unabhängig von der Kreaturenart), werden die Kreaturen nicht besiegt. Stattdessen werden die entsprechenden passiven Helden besiegt und vom Spielplan genommen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Neue Helden 3“.



ANDOR

**Die große
Belagerung**



Neue Helden 3

Einige erläuternde Beispiele:

Beispiel 1: Bei Sonnenaufgang stehen in einem Feld zwei passive Helden, ein Gor und ein Skral. Die Kreaturen sind nicht in der Überzahl, d.h., die passiven Helden werden nicht besiegt. Da die passiven Helden zu zweit sind, können die Spieler entscheiden, ob sie den Gor oder den Skral besiegen wollen.

Beispiel 2: Bei Sonnenaufgang stehen in einem Feld zwei passive Helden und zwei Gors. Die beiden passiven Helden können jeweils einen Gor besiegen.

Beispiel 3: Bei Sonnenaufgang steht in einem Feld ein passiver Held und zwei Gors. Da die Kreaturen in der Überzahl sind, wird keine von ihnen besiegt und der passive Held wird vom Spielplan genommen.

Die passiven Helden können Bauern mitbewegen. Die Bauern unterstützen die passiven Helden im Kampf. D.h., ein passiver Held, der einen Bauern mit sich bewegt, kann allein einen Skral besiegen. Hat er zwei Bauern bei sich, kann er einen Troll besiegen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Neue Helden 4“.



ANDOR

**Die große
Belagerung**



Neue Helden 4

Die Bauern zählen aber nicht als passive Helden. D.h., bei Sonnenaufgang ist ein einzelner passiver Held mit einem Bauern zwei Kreaturen gegenüber immer noch unterlegen.

Die **passiven Helden** haben **Sonderfähigkeiten**:

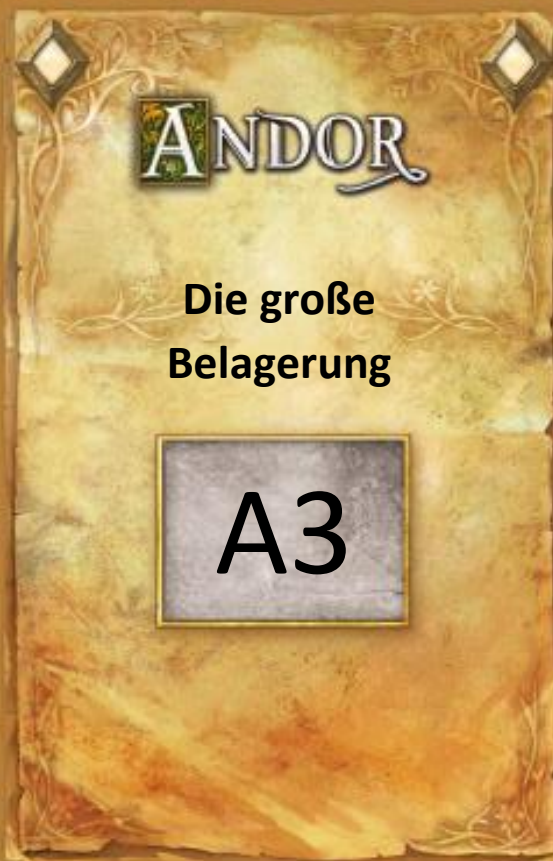
Krieger: Kann allein einen Skral besiegen. Hat er einen Bauern bei sich, kann er einen Troll allein besiegen. Er zählt dennoch nur als **ein** passiver Held.

Bogenschütze: Kann, wenn er in einem Feld ohne Kreatur steht, **einen** passiven Helden in einem angrenzenden Feld unterstützen, um z.B. eine Unterzahl der passiven Helden aufzuheben. Er kann auch von angrenzenden Feldern Kreaturen besiegen, wenn sich in seinem Feld keine Kreaturen befinden. Das geht auch, wenn die Kreaturen in Überzahl sind.

Zwerg: Wird erst ab einer Überzahl von 2 Kreaturen besiegt (z.B. 3 Kreaturen und der Zwerg in einem Feld). Er besiegt trotzdem erst Kreaturen, wenn mindestens gleich viele passive Helden wie Kreaturen im Feld stehen.

Zauberer: Bei Sonnenaufgang kann er statt eine Kreatur in seinem Feld zu bekämpfen, sie in ein angrenzendes Feld versetzen. So kann er z.B. verhindern, besiegt zu werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Die Helden waren in der Burg eingekesselt. Das Haupttor war von Kreaturen belagert und der Geheimgang zum Brunnen war eingestürzt. Doch vielleicht konnte man das Geröll zur Seite schaffen...?

Zieht **4 Geröllplättchen**, legt sie zwischen Feld **0** und **5** und deckt sie auf.

Aufgabe:

Legt den Geheimgang frei, indem ihr das Geröll entfernt (wie in Legende 4). Die Helden (passive und aktive) können die Burg nur durch den Geheimgang verlassen und betreten.

Legt das entfernte Geröll auf die Burg. Ein aktiver Held, der auf der Burg steht, kann es nutzen, um eine Kreatur auf einem angrenzenden Feld anzugreifen. Der Wert des Gerölls ersetzt dann den Würfelwert. Danach kommt das Geröllplättchen aus dem Spiel.

Legendenziel:

Macht der Belagerung ein Ende und besiegt alle Kreaturen. Wenn keine Kreatur mehr auf dem Spielplan ist, wird der Erzähler auf N versetzt.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Verteilt **2 Stärkepunkte** und **3 Gold** auf die Gruppe.

Ein beliebiger Held beginnt.



Durch die Belagerung herrschte in der Rietburg ein Engpass an Lebensmitteln. Doch es war Herbst und viele Pilze wuchsen im Wachsamem Wald, ebenso wie das Heilkraut.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **3 Heilkräutern**.

Erwürfelt mit einem roten Würfel die Positionen von **3 Waldpilzen**, indem ihr zum Würfelwert 50 addiert. Sie können in dieser Legende nicht gegen Gold eingetauscht werden.

Aufgabe:

Legt bis **Buchstaben E** einen Trinkschlauch, ein Heilkraut und einmal Pilze (Wert beliebig) in der Burg (Feld 0) ab.



ANDOR

**Die große
Belagerung**

E1

Die Menschen in der Burg freuten sich über die neuen Vorräte. Schnell waren sie verteilt.

Wenn bis jetzt der Proviant nicht in der Burg eingetroffen ist, ist die Legende verloren. Nehmt einen Trinkschlauch, ein Heilkraut und einmal Pilze von der Burg aus dem Spiel.

Der Hunger war jedoch nicht so leicht zu bekämpfen. Es würde nicht lange dauern, bis neue Vorräte benötigt würden.

Aufgabe:

Legt bis **Buchstaben I** einen Trinkschlauch, ein Heilkraut und einmal Pilze (Wert beliebig) in der Burg (Feld 0) ab.

Die Belagerung schien dem Ende nahe, doch da kamen weitere Kreaturen aus ihren Brutstätten hervorgekrochen.

Lest nun weiter auf Legendenkarte E2.



ANDOR

**Die große
Belagerung**

E2

Stellt je einen **Gor** auf **Feld 4, 7 und 11**, zwei **Skrale** auf **Feld 2** und einen **Troll** auf **Feld 4**.

Außerdem hatten sie sich eine neue Teufelei ausgedacht.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest die Auswirkung vor.

Bei 1, 2 oder 3: Stellt das **Katapult** auf **Feld 17** und einen **Troll** dazu. Dieser bewegt sich bei Sonnenaufgang nie.

Bei 4, 5 oder 6: Stellt den **Belagerungsturm** auf **Feld 25**.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn...
... alle Kreaturen besiegt sind und...
... die Belagerungsmaschine zerstört wurde.

Lest jetzt auf der entsprechenden Legendenkarte („Das Katapult 1“ oder „Der Belagerungsturm 1“) weiter.



ANDOR

Die große Belagerung



Das Katapult 1

Das Geräusch von ächzendem Holz zerriss die Stille. Die Kreaturen hatten ein Katapult unweit der Burg in Stellung gebracht.

Legt **verdeckt je 1 der verbliebenen Geröllplättchen** auf die Buchstaben **G, J und K**.

Jedes Mal, wenn der Erzähler ein Feld mit einem Geröllplättchen erreicht, wird dieses aufgedeckt und das Katapult betätigt. Dabei entsteht ein Loch in der Mauer, durch das Kreaturen und Helden (passive und aktive) in die Burg gelangen können.

Erwürfelt dann mit einem roten Würfel, wo das Loch entsteht.

Bei 1 und 2: zwischen Feld 0 und 1

Bei 3 und 4: zwischen Feld 0 und 2

Bei 5 und 6: zwischen Feld 0 und 6

Markiert die Löcher mit einem **roten X** und legt das aufgedeckte Geröllplättchen auf die Burg. Es kann wie die anderen Geröllplättchen zum Kampf verwendet werden.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Das Katapult 2“



ANDOR

Die große Belagerung



Das Katapult 2

Wenn ein Loch entstanden ist, bewegen sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang auf dem kürzesten Weg auf das Loch zu. Dabei rücken sie jeweils ein Feld vor, ohne andere Kreaturen zu überspringen.

Kreaturen, die in die Burg gelangen, werden auf die goldenen Schilde gestellt. **In dieser Legende stehen den Helden 3 goldene Schilde zur Verfügung.** Die Legende ist verloren, wenn es für eine Kreatur, die die Burg betritt, keinen freien Schild mehr gibt.

Um das Katapult zu zerstören, müssen die aktiven Helden den Troll beim Katapult besiegen.

Der Troll hat die üblichen Werte (bringt jedoch keine Belohnung ein). Er besitzt **25 Stärkepunkte**. Wenn er besiegt wird, wird er **nicht** auf **Feld 80** gestellt und der Erzähler geht nicht weiter.

Wenn das Katapult zerstört wurde, werden die restlichen Geröllplättchen von der Legendenleiste genommen.



ANDOR

Die große Belagerung



Der Belagerungsturm 1

Das Geräusch von ächzendem Holz zerriss die Stille. Die Kreaturen kamen mit einem Belagerungsturm aus dem Südlichen Wald näher.

Stülpt den **roten Markierungsring** über den Erzähler.

Ab jetzt wird der Belagerungsturm jedes Mal, wenn der Erzähler ein Feld weitergeht, ein Feld entlang der Pfeile weiter gesetzt.

Sobald er **Feld 4** erreicht hat, bewegt er sich nicht mehr. Nehmt dann den roten Markierungsring wieder vom Erzähler. Die Kreaturen können dann über den Turm in die Rietburg eindringen.

Bei Sonnenaufgang bewegen sich die Kreaturen auf dem kürzesten Weg zum Turm. Dabei rücken sie jeweils ein Feld vor, ohne andere Kreaturen zu überspringen.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Der Belagerungsturm 2“



ANDOR

Die große Belagerung



Der Belagerungsturm 2

Kreaturen, die in die Burg gelangen, werden auf die goldenen Schilde gestellt. **In dieser Legende stehen den Helden 2 goldene Schilde zur Verfügung.** Die Legende ist verloren, wenn es für eine Kreatur, die die Burg betritt, keinen freien Schild mehr gibt.

Um den Belagerungsturm zu zerstören, müssen die aktiven Helden den Troll, der ihn bewegt, besiegen.

Der Troll hat die üblichen Werte (bringt jedoch keine Belohnung ein). Er besitzt **25 Stärkepunkte**. Wenn er besiegt wird, wird er **nicht** auf **Feld 80** gestellt und der Erzähler geht nicht weiter.

Sollte der Belagerungsturm Feld 4 erreicht haben und zerstört werden, können die Kreaturen danach nicht mehr in die Burg eindringen und bewegen sich nicht mehr.



Die Vorräte wurden erneut aufgefüllt. Die Andori hofften, dass die Belagerung bald ein Ende nehmen würde.

Wenn bis jetzt der Proviant nicht in der Burg eingetroffen ist, ist die Legende verloren. Nehmt einen Trinkschlauch, ein Heilkraut und einmal Pilze von der Burg aus dem Spiel.

Die Hoffnung keimte weiter auf. Die Brutstätten der Kreaturen schienen erschöpft. Nun mussten nur noch die restlichen Kreaturen und ihre Machenschaften besiegt werden.

Stellt **Gors** auf **Feld 1** und **2**, einen **Skral** auf **Feld 4** und einen **Troll** auf **Feld 6**.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn...
 ... alle Kreaturen besiegt sind und...
 ... die Belagerungsmaschine zerstört wurde.



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

... die Kreaturen besiegt werden konnten und...
 ... die Belagerungsmaschine zerstört wurde.

Die Helden hatten es geschafft, die Rietburg von der Belagerung zu befreien. Die Andori waren gezeichnet von Hunger und Leid, aber überglücklich und dankbar. Die Bauern strömten zurück ins Rietland und genossen die letzten Sonnenstrahlen vor dem Winter.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
 ... die Kreaturen nicht besiegt werden konnten und/oder...
 ... die Belagerungsmaschine nicht zerstört wurde.
 Die Kreaturen nahmen die Rietburg ein und schlachteten alles ab, was ihnen über den Weg lief.
 Wenn ihr mit diesem Ende nicht zufrieden seid, dann reist zurück an den Anfang und probiert es noch einmal.



Sonnenaufgang

Führt **jetzt** (und später bei jedem Sonnenaufgang) folgende Aktionen der Reihe nach aus:

1. Ereigniskarte ausführen

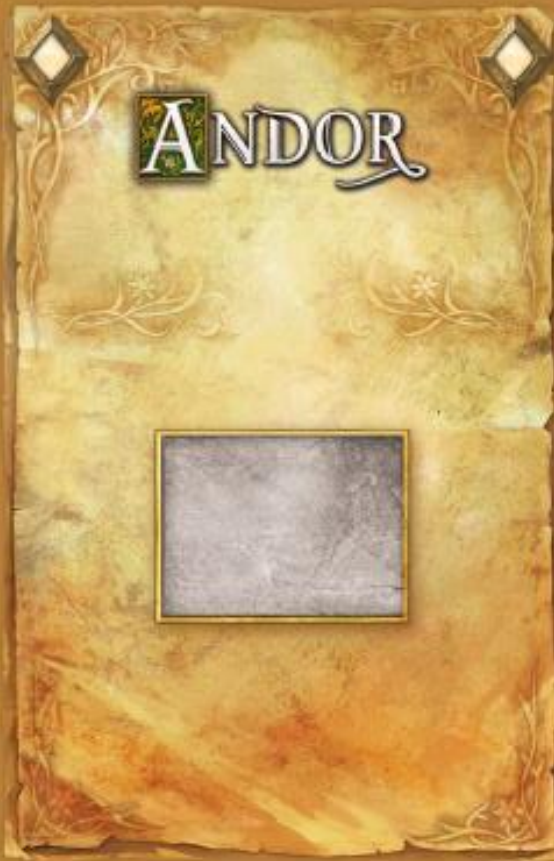
2. Kampf der passiven Helden: Entfernt nach den beschriebenen Regeln die besiegten Kreaturen und/oder passiven Helden.

(3. Bewegung der Kreaturen wie üblich:)

In dieser Legende bewegen sich die Kreaturen zunächst bei Sonnenaufgang **nicht**. Erst im Laufe der Legende kann es zur Bewegung kommen.

4. Brunnen auffrischen

5. Erzähler weitersetzen



Ihr möchtet diese Legende gerne mit den „Neuen Helden“ spielen?

Denkt euch gerne Sonderfähigkeiten für die entsprechenden passiven Helden aus. Wir freuen uns auch, wenn ihr uns eure Ideen in den Kommentaren unter dieser Legende mitteilt. :)

LG Theremin