

The logo for the game ANDOR, featuring the word "ANDOR" in a stylized, gothic font. The letter "A" is larger and more ornate, with a small square icon to its left. The letters are dark with a light outline.

## Der große Krieg

A square label with a dark, textured background and the text "A1" in a large, white, serif font.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt Sternchen auf die Felder C, G, und N.

Legt folgendes Material bereit:

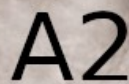
- Varkur, der dunkle Zauberer
- Turm
- Hexe Reka
- Prinz Thorald
- die Schildzwerge
- die Zauberer des Feuers und die Zauberer des Turms (aus „Reise in den Norden“)

Bei dieser Legende werden bei Sonnenaufgang **keine Ereigniskarten** vorgelesen. Legt ein **X** auf das Symbol auf dem Sonnenaufgangfeld. Wird ein Nebelplättchen mit einer Ereigniskarte aufgedeckt, wird die Ereigniskarte vorgelesen.

-> Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**.

The logo for the game ANDOR, featuring the word "ANDOR" in a stylized, gothic font. The letter "A" is larger and more ornate, with a small square icon to its left. The letters are dark with a light outline.

## Der große Krieg

A square label with a dark, textured background and the text "A2" in a large, white, serif font.

*Die Kreaturen wollten die Burg erneut erobern und alles zerstören. Die Helden hatten sich im ganzen Reich verteilt um die Burg zu beschützen.*

In dieser Legende muss man mit **4 Helden** spielen.

Tipp: Wenn ihr zu zweit oder zu dritt seid, spielen ein oder zwei Spieler zwei Helden.

Stellt den **Bogenschützen** auf Feld **75**, den **Schwertkämpfer** auf Feld **0**, den **Zwerg** auf Feld **71** und den **Zauberer** auf Feld **18**.

Stellt **Gors** auf die **Felder 2, 17, 54 und 39**.  
Stellt **Skrale** auf die **Felder 26, 27 und 65**.

*Auf einmal stürmte ein Wardrak aus der Mine.*

Stellt einen **Wardrak** auf Feld **84**.

-> Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**.

**ANDOR**

## Der große Krieg

A3

*Die Bauern verließ der Mut. Sie wollten sich in die Rietburg retten.*

Legt **Bauernplättchen** auf **Feld 6, 24 und 72**.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **10 Willenspunkten**.

Die Gruppe erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte, 2 Trinkschläuche** und **1 Schild**.

Der **Krieger** beginnt das Spiel.

**ANDOR**





ANDOR

## Der große Krieg

C

*Die Burgbewohner taten alles um die Burg zu schützen. Auf einmal sahen die Helden einen großen Turm vor der Burg ragen. Dieser Turm dient den Helden als Verteidigung.*

Ein Held, der **auf dem Turm** steht hat **doppelte Stärkepunkte**. Markiert diesen Wert mit einem Sternchen. Wenn der Held einen Bogen hat, kann er eine Kreatur vom angrenzenden Feld bekämpfen.

Ein Held würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel. Stellt den Turm auf dieses Feld.

*Auf einmal sah man einen großen, gefährlichen Troll.*

Stellt einen **Troll** auf **Feld 37**.

Tipp: Kommt möglichst schnell auf **Feld H** der Legendenleiste. Dort erfahrt ihr euer Legendenziel.

ANDOR



ANDOR

## Der große Krieg

G1

*Auf einmal sah man etwas Dunkles aus dem Nebel kommen – Varkur, der dunkle Zauberer war zurück.*

Stellt **Varkur** auf **Feld 83**. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Solange Varkur nicht besiegt wurde, zieht bei jedem Sonnenaufgang statt der Ereigniskarten jetzt ein Kreaturenplättchen und führt die Anweisungen aus. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf die Ereigniskarten auf dem Sonnenaufgangfeld.

Lest jetzt sofort **3 Kreaturenplättchen** vor und führt die Anweisungen aus.

Alle Gegenstände und Gold der Helden kommen jetzt aus dem Spiel. Jeder Held erhält jetzt seine **12 Stärkekpunkte** und seine **maximalen Willenspunkte**.

-> Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte G2**.

ANDOR

## Der große Krieg

G2

*Auf einmal sah man die Hexe aus dem Wald kommen. Reka wollte dem Bogenschützen zur Seite stehen.*

Stellt jetzt die Hexe Reka zum Bogenschützen. Von nun an folgt sie ihm und füllt den Trank der Hexe immer wieder auf.

Der **Bogenschütze** erhält

- einen Falken
- einen Trank der Hexe

-> Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte G3**.



**ANDOR**

## Der große Krieg

G3

*Auf einmal sah der Zwerg seine Untertanen. In der Legende „Kampf um Cavern“ wurde er Fürst von Cavern. Die Schildzwerge wollten ihm zur Seite stehen.*

Stellt jetzt die Schildzwerge zum Zwerg. Von nun an folgen sie ihm. In dieser Legende geben sie ihm **8 zusätzliche Stärkekpunkte**.

Der **Zwerg** erhält außerdem

- einen Schild
- einen Helm
- zwei Trinkschläuche

-> Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte G4**.

**ANDOR**

## Der große Krieg

G4

*Auf einmal öffnete sich ein Portal. Die Zauberer des Feuer und die Zauberer des Turms wollten dem Zauberer zur Seite stehen.*

Der **Zauberer** erhält zunächst

- 3 Runensteine in verschiedenen Farben und damit den schwarzen Würfel
- einen Schild

Der **Zauberer** kann sich jetzt aussuchen, ob er die Zauberer des Feuers, die im Angriff dienen oder die Zauberer des Turms, die im Schutz dienen an der Seite haben möchte. Wenn er sich entschieden hat stellt die Zauberer zu ihm und lest den passenden Teil der Karte „Die Zauberer“ vor.

**ANDOR**

## Der große Krieg

### Die Zauberer



#### Die Zauberer des Feuers

Sie nehmen jeder Kreatur einmal pro Kampf die Hälfte ihrer Willenspunkte. Dafür muss der Zauberer 2 Willenspunkte abgeben.

#### Die Zauberer des Turms

Falls der Zauberer eine Kampfrunde verliert, kann er zwei Willenspunkte abgeben und muss dafür nicht die Willenspunkte aus der Kampfrunde abziehen.

-> Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte G5**.

**ANDOR**

## Der große Krieg

**G5**

*Auf einmal hörte man Pferdegetrappel. Prinz Thorald wollte den Krieger unterstützen.*

Stellt jetzt **Prinz Thorald** zum Krieger. Er folgt ihm von nun an. In dieser Legende gibt er ihm **8 zusätzliche Stärkekpunkte**.

Der **Krieger** erhält außerdem

- einen Schild
- einen Helm
- zwei Trinkschläuche

#### Aufgabe

Alle Helden müssen Varkur angreifen können, wenn der Erzähler **Feld L** auf der Legendenleiste erreicht.

Haben alle Helden Varkur erreicht, stellt den Erzähler sofort auf **Feld L** der Legendenleiste.



**ANDOR**

## Der große Krieg

Varkur

L1

Die Legende ist verloren, wenn jetzt nicht alle Helden Varkur angreifen können.

*Großes Unheil braute sich zusammen. Aus der Mine stürmten immer mehr Kreaturen und die Schildzwerge beschlossen zurückzugehen und Cavern zu beschützen. Die Bauern brauchten Prinz Thoralds Schutz in der Burg und auch er verließ die Helden. Die Zauberer des Nordens erreichte eine Nachricht, dass ihr Heimatland Hadria ebenfalls angegriffen wurden und sie machten sich auf den Rückweg. Die Hexe Reka wurde plötzlich schwächer und beschloss sich in den Wald zurückzuziehen, um sich zu schützen. Ohne die Hilfe ihrer Freunde mussten die Helden Varkur allein bekämpfen.*

Die Hexe, die Schildzwerge, Prinz Thorald und die Zauberer aus dem Norden haben beim Kampf gegen Varkur keine Wirkung und kommen aus dem Spiel.

*Plötzlich und unerwartet brach die Dunkelheit herein.*

-> Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte L2**.

**ANDOR**

## Der große Krieg

L2

Beendet den Tag, auch wenn die Helden noch Stunden übrig haben. Alle Symbole auf dem Sonnenaufgangfeld werden jetzt noch einmal ausgeführt, bis auf die Kreaturenplättchen.

*Die Helden standen erneut Varkur gegenüber. Jetzt würde der große Kampf kommen.*

Varkur hat **58 Stärkepunkte** und **20 Willenspunkte**.

*Varkur würfelt zunächst mit einem schwarzen Würfel. Anschließend würfelt er noch mit 3 roten Würfeln. Die Würfelwerte der beiden höchsten roten Würfel und des schwarzen Würfels werden addiert.*

Wurde Varkur besiegt, setzt den Erzähler sofort auf **N** der Legendenleiste.



ANDOR

## Der große Krieg




N

Die Legende nahm jetzt ein **gutes Ende**, wenn ... die Burg verteidigt wurde und Varkur besiegt wurde.

*Auf einmal explodierten die Kreaturen, weil Varkurs Macht endlich besiegt wurde. Oder vielleicht auch nicht...?*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn... ..die Burg nicht verteidigt wurde oder Varkur nicht besiegt wurde.



ANDOR

