

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN
Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Diese Chronik besteht aus 17 Karten:
a1, a2, a3, a4, a5, a6, b1, b2, f, n, „Gonhars
Lüge“, „Gonhars Intrige 1 & 2“, „Alarm! 1 &
2“, „Der Enterbte“ und „5 und 6 Spieler“

Der Lavafluss Enran tauchte den immergrauen Himmel Krahds in ein dunkles Rot und fahles, blaues Licht umgab den Schwarzen Baum, vor dem die Ambacus, die Unfreien, sich versammelt hatten. „Dies ist der letzte jener närrischen Sklaven, die unter der Führung dieses erbärmlichen Harthalt versuchten, unserem Einfluss zu entkommen.“ Weit klang die Stimme von Andalahr, Thronerbe und Sohn von König Radack, über die gesenkten Köpfe der Menge. „Schaut her und seht, wie es jenen ergeht, die fliehen wollen.“ Mit diesen Worten stieß er den Sklaven, der neben ihm gestanden hatte, in die Wurzeln des Schwarzen Baumes, wo er von einem spitzen Dorn aufgespießt wurde. Als das Blut zu Boden rann, begannen die Wurzeln zu pulsieren und mit fasziniertem Entsetzen beobachteten die Ambacus, wie Haut und Fleisch sich vom Körper des Unglücklichen schälten und nichts als das Skelett zurückließen, das sich plötzlich regte und vor Andalahr verbeugte. „Wer uns in seinem Leben nicht dienen möchte, muss das nach seinem Tode tun! Die restlichen Sklaven der kleinen Flucht werden den kurzen Rest ihrer Tage in der Schmiede Ruoor verbringen und dort vom Bleichen König bewacht. Ich hoffe, ihr lernt daraus. Und jetzt geht wieder euren Aufgaben nach!“

Diese Chronik spielt auf der **Rückseite** des **Gebirgs-spielplans**. Ihr müsst diese Chronik mit **mindestens drei Helden** spielen. Je ein Spieler muss **Brandur** (Thorn), **Drak** (Kram) und **Reka** (Chada) spielen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN
Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Führt zunächst die **Checkliste Krahd** mit folgenden Änderungen aus: Die Holzsteine für die Stärkekpunkte der Helden werden vorerst beiseite gelegt. Der weiße Holzstein, der Kessel und (falls benötigt) die Zauberbücher, der Armreif und die Takuri-Federn werden nur bereitgelegt.

Nicht benötigt werden die zwei kleinen Sternenschildplättchen, der Feuerschild, die Feuerplättchen, die Karte „Die goldenen Schilde“, die „Hoffnungs“-Karten, die 5 Ortskarten und die Karte „Der erste Sonnenaufgang“. Es gibt keine drei b1-Karten. Bevor ihr die Höhlenplättchen verteilt, werden die beiden **Höhlenwichte aussortiert** und kommen aus dem Spiel. Legt jetzt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- das „-4“-Plättchen, die Figuren „Radan“ (oder Harthalt aus „Düstere Zeiten“), „Bleicher König“, „Schatten“, das Lager, den Trosswagen, 6 Bauernplättchen sowie 4 Edelsteine und, verdeckt und gemischt, 5 alte Waffen.

Nur wenn ihr mit dem Dunklen Magier spielt, stellt außerdem dessen zweite Heldenfigur bereit.

Die Unfreien zerstreuten sich, doch ein paar blieben vor dem Schwarzen Baum stehen. Es waren Brandur, ein junger Sklave, und einige Freunde von ihm, darunter sein Bruder Hademar, der Zwerg Drak und die junge Frau Reka, die einst als Findelkind gefunden worden war. Sie alle hatten eines gemeinsam: Sie wollten die Tyrannei der Krahder nicht länger ertragen! Hademar verlangte, eine Rebellion zu starten, doch die anderen waren sich sicher, dass die Krahder nicht zu besiegen waren. Aber man könnte vielleicht entkommen...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Die Krahder mieden das Gebiet jenseits des Nördlichen Walls, sie schienen sich vor etwas zu fürchten. Was auch immer es war, vielleicht wäre es bereit, den entflohenen Sklaven zu helfen. Schon seit einiger Zeit bereiteten sie ihre Flucht vor. Sie hatten unbemerkt vieles von dem, was sie brauchten, zum Pass gebracht und waren jetzt in den letzten Schritten ihres Plans. Sie brauchten noch ein wenig Nahrung, Waffen und natürlich befreite Sklaven. Und auch sie selbst müssten sich noch weiterentwickeln, um auf der Flucht nach Norden eine Chance zu haben. Bald käme der Zeitpunkt, an dem sie nur noch mit Gewalt weiterkämen.

Legt je ein **Bauernplättchen** mit der Gitterseite nach oben auf die Felder **330, 339, 340, 350, 360** und **361**.
Legt jetzt je **2 alte Waffen** verdeckt auf die Felder **320** und **350**. Wenn die Helden auf dem Feld einer alten Waffe stehen oder eine alte Waffe erhalten, wird sie nicht aufgedeckt. Ein Held, der eine alte Waffe im Inventar hat, darf sie jederzeit **aufdecken**. Die alte Waffe kann danach normal verwendet werden. Wenn er seinen Holzstein noch nicht auf der Stärkepunktleiste hat, wird er auf **2 Stärkepunkte** versetzt. Es ist unmöglich, den Holzstein anders auf die Stärkepunktleiste zu versetzen. Ein Held, dessen Holzstein noch nicht auf der Stärkepunktleiste ist, darf **nicht** kämpfen. Er kann keine Stärkepunkte dazugewinnen oder verlieren. Fällt ein Held ohne Stärkepunkte durch fehlende Nahrung auf 0 Willenspunkte, wird er behandelt, als hätte er nur einem Stärkepunkt.

Wenn ihr mit mehr als 4 Helden spielt, lest jetzt weiter auf Karte „5 und 6 Spieler“.

Ansonsten lest jetzt weiter auf Karte a4.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Alle Spieler würfeln jetzt der Reihe nach mit einem **roten Würfel** und legen ihr **Heldenwappen** offen auf das Feld mit dem entsprechenden Würfelsymbol. Wenn auf einem Feld bereits ein Wappen liegt, muss der Spieler so lange neu würfeln, bis er eine Zahl würfelt, auf deren Feld noch kein Wappen liegt und sein Wappen auf dieses Feld legen. Stellt dann je ein **Skelett** auf jedes Feld mit einem **roten Würfelsymbol**.

Aufgabe:

Jeder Held muss, bevor der Erzähler Feld n erreicht, auf dem Feld mit seinem **Wappen** stehen, ohne, dass ein Skelett auf diesem Feld **steht**. Der Held erhält dann sein Wappen und legt es bei sich ab. (Es kostet keinen Ablageplatz.) Erst ab diesem Zeitpunkt erhält der Held seine **zweite Sonderfähigkeit**, bis dahin gilt nur die Sonderfähigkeit, die auf der Heldentafel steht.

Ausnahme: Der Seher und der Beschwörer erhalten nicht ihre zweite Sonderfähigkeit, sondern die Fähigkeit, die auf der Hoffnungskarte aus Legende 17 steht, wenn sie ihr Heldenwappen erhalten.

Legt die **Knochenbrücke** zwischen die Felder 351 und 364 und stellt **Wachttrolle** auf die Felder **320, 340, 360, 361** und **372** und legt einen vollen **Trank der Hexe** auf Feld **361**. Gegenstände auf einem Feld mit einem Wachttroll oder dem Bleichen König können **nicht** aufgenommen werden. Stellt außerdem den **blauen Krahder**, König Radack, auf Feld **368** und den **grünen Krahder**, den Hexer Caranor, auf Feld **330**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a5.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Die Helden werden von Skeletten, Krahdern und Wachtrollen **nicht** festgehalten. Stellt den **Bleichen König** auf Feld **350** und legt **Harthalt** dazu. (Dargestellt durch Radan.) Alle Felder mit Wachtrollen sowie das Feld 330 und 350 können noch **nicht** betreten werden.

Wichtig: Die Helden dürfen noch **nicht** kämpfen, auch wenn sie bereits ihren Holzstein auf der Stärkekarte haben.

Legt jetzt **Sternchen** auf die Felder **b**, **f** und **n** der Legendenleiste und auf die beiden **Sprungfelder** mit der Zahl 12. Sie können vorerst **nicht** benutzt werden. Legt außerdem je ein **rotes X** auf die Symbole Borghorn zerstört?, Gitterplättchen und Krone auf dem Sonnenaufgangsfeld. Diese Symbole haben in dieser Chronik **keine Bedeutung**. Legt jetzt noch ein Sternchen auf das Wurfmaschine-Symbol. Dieses Symbol wird noch nicht ausgeführt. Stellt das **Lager** auf Feld **332** und legt das „-4“ – **Plättchen** an den Überstundenbereich.

Brandur und seine Freunde hatten ihre vorherigen Aufgaben erledigt und nun wollten sie mit einem Krahder sprechen. Nur ein solcher durfte einem Unfreien Waffen geben und auch wenn es riskant war, ihr Interesse zu wecken, so mussten sie doch einen Krahder dazu bringen, ihnen zu vertrauen. Also folgten sie Andalahr. Doch bevor sie mit ihm sprechen konnten, begegnete Andalahr einem anderen Krahder, der von einem Sklaven begleitet wurde. „Bist du jetzt zufrieden, Gonhar?“, fragte Andalahr.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a6. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



„Bruder, ich ...“, begann der andere, doch Andalahr unterbrach ihn: „Du bist wie eine Sporne, die in ihrem Netz aus falschen Anschuldigungen sitzt und Intrigen spinnt. Verschone mich mit deinen Lügen, Bruder!“ Mit diesen Worten verschwand Andalahr in Richtung Borghorn, und Gonhar musterte die Sklaven nachdenklich. „Ambacus, ich mache euch ein unschlagbares Angebot.“ Brandur war verwirrt. Die Krahder brauchten ihren Sklaven keine Angebote zu machen, sie konnten ihnen einfach Befehle erteilen. „Wir haben einen gemeinsamen Feind“, fuhr Gonhar fort, „und er heißt Andalahr. Er verurteilt Sklaven zu ungerechten Strafen. Es sollte in unser aller Interesse liegen, dass er den Thron nicht besteigt. Kann ich auf euch zählen?“ Brandur zögerte kurz. Doch wenn die Krahder sich gegenseitig bekämpften, konnte ihnen das nur Recht sein, oder? „Was können wir für Euch tun?“

Stellt den **gelben Krahder**, Prinz Andalahr, auf Feld **370** und den **roten Krahder**, Gonhar, auf Feld **339**. Stellt **alle Helden** auf Feld **339** und stellt dazu Hademar (dargestellt durch den Schatten oder die Zweitfigur des Dunklen Magiers.) Legt 1 ungepflücktes **Sternkraut** auf Feld **346**.

Aufgabe: Die Helden müssen einen Edelstein und ein Sternkraut zu Feld 339 bringen. Lest weiter auf der Karte „Gonhars Intrige 1“, wenn ihr das Sternkraut zu Feld 339 gebracht habt und auf der Karte „Gonhars Lüge“, wenn ihr den Edelstein zu Feld 339 gebracht habt.

Jeder Held erhält jetzt **1 x Apfelnüsse**. Die Heldengruppe erhält verdeckt die letzte alte Waffe. Brandur beginnt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Alles, was sie für die Flucht brauchten, hatten sie zum einzigen Pass im Nördlichen Wall gebracht, wo aus ungewissen Gründen eine gepflasterte Straße begann. Hademar war vorgegangen, um alles zu bewachen. Bald müssten sie auch befreite Sklaven dorthin bringen. Doch die Unfreien waren im ganzen Land verstreut. Überall hatten sie Arbeiten zu verrichten und Brandur wollte vielen von ihnen die Möglichkeit zur Flucht bieten. Brandur und seine Freunde waren sich einig, dass sie Harthalt und seine Helfer nicht in den Fängen des Bleichen Königs lassen konnten. Die meisten Sklaven waren in den Sklavenlöchern in Borghorn untergebracht, aber von dort war es ein weiter Weg bis zum Nördlichen Wall, und nur wenige würden einen Fluchtversuch wagen.

Stellt den **Trosswagen** auf Feld **300**. Versetzt außerdem Hademar auf dieses Feld.

Aufgabe:

Bevor der Erzähler n erreicht, müssen bei drei Helden **4** und bei mehr als drei Helden **alle 6 Bauern, Harthalt, 4 Proviant** und **alle Helden** mit ihrem **Wappen** auf Feld 300 sein. Wenn die geforderte Anzahl Bauern, Harthalt, 4 Proviant und alle Helden mit ihrem Wappen auf Feld 300 sind, wird der Erzähler sofort auf n vorgesetzt.

Bauernplättchen können nur bewegt werden, wenn sie nicht mehr auf der Gitterseite liegen. Um ein Bauernplättchen umzudrehen muss ein Held damit auf einem Feld stehen, ohne dass ein Wachtroll, Skelett, Krahd oder der Bleiche König auf diesem Feld **steht**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b2. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Die Helden können aufgedeckte Bauern einfach **mitbewegen**. Ein Held kann beliebig viele Bauern mitbewegen. Bauern können **nicht** geschlagen werden. Sie können nicht mit dem Portalzauber oder dem Schattentausch bewegt werden. Der Beschwörer kann den Knochengolem in dieser Chronik nur nach dem Sieg über einen Wachtroll beschwören. Der Knochengolem wird dann erwürgelt, der Wachtroll erscheint wieder auf dem gleichen Feld. Das Bannpulver des Steppennomaden wirkt nicht gegen Wachtrolle.

Hademar betrachtete versonnen die Wagen, die sein Bruder und dessen Freunde vorbereitet hatten. Sie würden flüchten wie Feiglinge. Sie würden einen Großteil der Ambacus im Stich lassen, um mit einigen wenigen abzuhausen. Sie würden die Krahd, die sie alle ihr Leben lang geknechtet hatten, am Leben lassen. Das war der falsche Weg, erkannten sie das nicht? Die Sklavenschinder mussten mit Stumpf und Stiel ausgerottet werden! Hademar seufzte schwer. Er wusste, was er zu tun hatte, so wenig ihm das auch gefiel. Er durfte seinem Bruder keine Wahl lassen. Wenn Brandurs Plan misslang, dann musste er versuchen, die Krahd zu besiegen und die Ketten aller Ambacus zu brechen. Mit tiefem Bedauern machte Hademar sich auf den Weg, die Flucht seines Bruders zu vereiteln.

Stülpt den **Markierungsring** über den Erzähler und legt ein **Sternchen** auf Feld **330**. Jedes Mal, wenn der Erzähler einen Schritt geht, bewegt sich Hademar auf kürzestem Weg **2 Felder** weit in Richtung des Feldes 330. Er kann nicht aufgehalten werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Eine Botschaft von Hademar erreichte Brandur: „Deine Flucht ist gescheitert, Bruder. Ich habe meinem Lehrmeister, dem Hexer Caranor, von der Position deiner Wagen berichtet, und von der brüchigen Felswand, die sich direkt daneben erhebt. Sobald er sich mit dem König getroffen hat, wird Caranor sich dorthin teleportieren und den Pass mit einem einzigen Schlag blockieren. Du kannst nicht mehr davonlaufen, also hilf mir, die Krahder auszulöschen. Hilf mir, Rache zu nehmen für die Untaten der Sklavenschinder. Hilf mir, alle Ambacus zu befreien und nicht nur eine kleine Schar.“

Ein Gefühl des Verrats durchfuhr Brandur. Hademars Hass auf die Krahder wog schwerer als seine Vernunft. Eine Handvoll Sklaven konnte nicht siegen. Sie mussten das Treffen zwischen Caranor und Radack verhindern!

Nehmt Hademar und das Sternchen auf Feld 330 aus dem Spiel. Legt ein **Sternchen** auf Feld **368**. Ab jetzt bewegt sich der grüne Krahder Caranor mit jeder Erzählerbewegung über die Felder 328, 350, 357, 365 und 366 ein Feld in Richtung **368**. Er und der blaue Krahder Radack können **nicht** umgelenkt, versetzt oder angehalten werden. Bevor er Feld 368, beziehungsweise der Erzähler Feld n erreicht, müssen die Helden entweder Caranor oder Radack **besiegt** haben. Wenn sich Caranor und Radack auf einem Feld befinden, ist die Chronik sofort **verloren**. Würfelt jetzt mit einem großen **grauen Würfel** und legt ihn mit dem Ergebnis nach oben auf Feld 330. Sobald Caranor nicht mehr auf Feld 330 steht, kann ein Held auf Feld 323 so viele Willenspunkte **abgeben**, wie der Würfel zeigt. Der graue Würfel kommt dann aus dem Spiel. Ab diesem Zeitpunkt kann das Feld 330 betreten werden, Skelette haben dann nur noch **1 Störkepunkt**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Diese Chronik nahm ein gutes Ende, wenn...
... jetzt vier bzw. sechs Bauern, Harthalt, 4 Proviant, der gelbe Krahder und alle Helden mit ihrem Wappen auf Feld 300 sind und ...
... der grüne und/oder blaue Krahder besiegt wurden.

Sie hatten es geschafft! Doch plötzlich kam von Süden, aus der Schlucht, die Stimme von Gonhar. „Eure kleine Rebellion ist hiermit beendet!“ Aus den Schatten kam eine Armee aus Skeletten gelaufen. Andalahr wandte sich an Brandur: „Ich halte sie auf! Ihr müsst verschwinden, so schnell es geht!“ „Ich helfe dir!“ „Du kannst mir jetzt nicht helfen! Sie brauchen jemanden, der sie durch das Gebirge führt, denn was dort haust, wird euch nicht einfach passieren lassen. Es mag der Tag kommen, an dem erneut jemand für sie zurückbleiben muss, und dann werde ich nicht mehr da sein.“ Dann drehte Andalahr sich um und ging einige Schritte in Richtung der näherkommenden Skelette. Er holte weit aus und rief: „Für die Freien!“ Dann schlug er so fest er konnte auf den Fels neben sich ein. Im Gestein zeigten sich Risse und dann brach die gesamte Wand ein, blockierte den Pass für die Skelette und Krahder ... und begrub Andalahr für immer unter sich.

Diese Chronik nahm ein böses Ende, wenn...
... jetzt nicht vier bzw. sechs Bauern, Harthalt, 4 Proviant, der gelbe Krahder und alle Helden mit ihrem Wappen auf Feld 300 sind oder ...
... der grüne und blaue Krahder nicht besiegt wurden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Gonhars Lüge
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr einen Edelstein zu Gonhar gebracht habt

„Sehr gut! Bringt diesen Stein zum Wachtroll im Vorposten und gebt ihn ihm, wenn er König Radack erzählt, dass Andalahr Waffen von ihm genommen und heimlich an Sklaven verteilt hat.“ Gonhar lächelte wölfisch. „Für Edelsteine würde dieser Wachtroll einfach alles machen.“

Ab jetzt können Helden mit Edelsteinen Feld **320 betreten**. Lest weiter, wenn ein Held mit Edelstein auf Feld 320 steht.

Mit einem gierigen Funkeln in den Augen nahm der Wachtroll den Edelstein in seine Pranke, ohne dabei die Waffen hinter sich aus den Augen zu lassen. Der Sklave dachte jedoch bei sich: „Interessant! Für Edelsteine würde er also alles machen.“

Nehmt einen **Edelstein** eines Helden auf Feld 320 aus dem Spiel. Lest weiter, wenn ein Held mit **zwei Edelsteinen** auf Feld 320 steht.

Als der Troll das Angebot hörte, zögerte er kurz, doch die Gier besiegte schließlich seine Angst. Er verschwand mit den Edelsteinen und ließ die Waffen, wo sie waren...

Nehmt **zwei Edelsteine** eines Helden auf Feld 320 aus dem Spiel. Der **Wachtroll** auf Feld 320 kommt **aus dem Spiel**. Ein Held mit dem letzten Edelstein kann diesen jederzeit in zwei Stärkepunkte eintauschen. Sobald auch die Karte „Gonhars Intrige 2“ abgeschlossen wurde, dürfen die Helden Skelette **angreifen**, lest nach der ersten Kampfrunde weiter auf der Karte „Alarm! 1“.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Gonhars Intrige 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr ein Sternkraut zu Gonhar gebracht habt

„Perfekt! Schleicht euch in Andalahrs Gemächer am Fuße von Borghorn und versteckt das Kraut unter der Schüssel neben dem Eingang, ohne, dass er euch bemerkt. Das Passwort für den Wachtroll auf der Knochenbrücke lautet Cruz'Olaar.“

Ab jetzt können Helden mit Sternkraut Feld **372 betreten**. Lest weiter, wenn ein Held mit Sternkraut auf Feld 372 steht.

„Cruz'Olaar!“, rief der Ambacu. Der Wachtroll trat zur Seite und ließ ihn passieren.

Entfernt jetzt die **Sternchen** von den **Sprungfeldern** um Borghorn. Sie können ab jetzt normal benutzt werden. Auch Feld 372 kann ab jetzt von allen Helden betreten und passiert werden.

Lest weiter auf der Karte „Gonhars Intrige 2“, wenn ein Held mit Sternkraut auf Feld 370 steht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Gonhars Intrige 2

Leise schlich der Sklave sich vor Andalahrs Kammer, blickte sich vorsichtig um und nahm dann das Sternkraut in die Hand. Kein Ambacu durfte solche Kräuter besitzen. Plötzlich öffnete sich die Tür zur Kammer des Prinzen und Andalahr blickte direkt auf den Sklaven. Erschrocken ließ der das Sternkraut fallen und sofort heftete sich Andalahrs Blick darauf. Doch anstatt den Sklaven festzuhalten und zu bestrafen oder nach den Wachen zu rufen, hob er das Kraut nur auf und blickte es interessiert an. Dann seufzte er traurig. „Du solltest hier nicht damit herumlaufen. Wenn jemand dich damit erwischt, dann wird er dich wahrscheinlich direkt töten.“ Mit diesen Worten drückte Andalahr dem Unfreien das Sternkraut in die Hand und verließ seine Kammer. Auch lange, nachdem er das Sternkraut versteckt hatte, plagten den Sklaven noch die offenen Fragen... und ein schlechtes Gewissen.

Nehmt **Andalahr** (gelber Krahder) vom Spielfeld. Ein Sternkraut eines Helden auf Feld 370 kommt jetzt aus dem Spiel. Sobald auch die Karte „Gonhars Lüge“ abgeschlossen wurde, dürfen die Helden Skelette angreifen, lest nach der ersten Kampfrunde weiter auf der Karte „Alarm! 1“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Alarm! 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die erste Kampfrunde vorbei ist

Weit hallten die Alarmhörner über Krahd. Alle Ambacus wussten, was das bedeutete: Wieder einige Narren, die glaubten, sich gegen die Krahder auflehnen oder vor ihnen weglaufen zu können.

Nehmt das **Lager** jetzt aus dem Spiel. Legt die **Bewegungsplättchen** verdeckt auf die vierte Sunde der Tagesleiste. Skelette auf Feldern mit Heldenwappen, der Bleiche König, Krahder und Wachtrolle bewegen sich **nicht**. Ab jetzt können die Helden alle Felder mit Ausnahme von Feld 330 betreten. Sie werden von Skeletten, Wachrollen und dem Bleichen König (nicht von Krahdern) **festgehalten**. Nehmt das Sternchen vom **Wurfmaschine-Symbol**. Ab jetzt wird es bei jedem Sonnenaufgang normal ausgeführt, solange ein Wachtröll auf Feld 360 steht. Wenn kein Wachtröll mehr auf Feld 340 steht, haben Skelette nur noch eine Sichtweite von **2** Feldern. Wenn der Bleiche König nicht mehr auf Feld 350 steht, kommt das „-4 - Plättchen“ aus dem Spiel und **Harthalt** (Radan) wird aufgestellt. Er kann für eine Stunde 4 Felder weit bewegt werden und bringt zusätzliche 4 Stärkekpunkte, wenn er auf dem Feld des Gegners steht. Der Bleiche König und die Krahder können nicht mit dem Lichtzauber bewegt werden. Ab jetzt können die Helden auch Wachtrolle, den Bleichen König und Krahder angreifen. Der Bleiche König hat **16 Stärkekpunkte** und **20 Willenspunkte** und würfelt mit **großen grauen Würfeln** (je nach Willenspunkten). Wenn er besiegt wurde, kommt er ohne Belohnung auf Feld 200 und der Erzähler rückt ein Feld weiter.

Lest jetzt weiter auf Karte "Alarm! 2".



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Alarm! 2

Auch Gonhar hörte die Alarmhörner, und er lachte schallend. Diese jämmerlichen Sklaven. So dumm, so vorhersehbar. Man musste ihnen nur zeigen, wie sie an Waffen und Nahrung kommen konnten, und schon probten sie den Aufstand. Dank ihrer Hilfe würde bald ein Wachtroll vor König Radack stehen und ihm berichten, dass Andalahr Waffen an Sklaven verteilt hatte, in dessen Kammer würde man Sternkraut finden, und dann würde Andalahr hingerichtet werden und Gonhar selbst würde der neue Thronerbe sein. Den korrupten Wachtroll würde er selbst beseitigen, um die Sklaven würden sich die Skelette kümmern, und bald würde es keine Zeugen mehr geben. Sein Blick fiel auf den Sklaven an seiner Seite. Ohne Vorwarnung packte er ihn und riss ihm die Zunge aus. Dann wandte er sich in Richtung Borghorn und ließ den verletzten Unfreien liegen.

Nehmt **Gonhar** (roter Krahder) aus dem Spiel. Um das Bauernplättchen auf Feld 339 umzudrehen, muss dort ein voller Trank der Hexe umgedreht oder ein halbvoller abgegeben werden.

Stellt **Andalahr** auf Feld **343**.

Aufgabe:

Bevor der Erzähler Feld n erreicht, **muss** ein Held dort **stehen**, lest dann die Karte „Der Enterbte“.

Nur wenn ihr mit mehr als 4 Helden spielt und die Sporne benutzt, lest jetzt den zweiten Abschnitt der Legendenkarte „5 und 6 Spieler“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

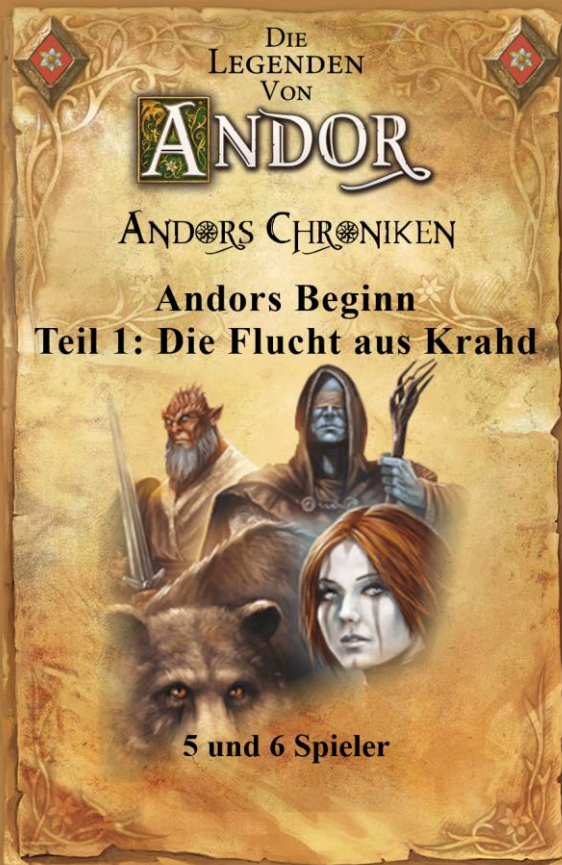
Andors Beginn
Teil 1: Die Flucht aus Krahd



Der Enterbte

Andalahr saß auf einem Felsen und verfluchte seinen Bruder. Er hatte Gonhars Intriganz und Machtgier unterschätzt. Die Beweise gegen ihn waren zu eindeutig gewesen, als dass er sie hätte widerlegen können, zumal er schon vor Monden vorgeschlagen hatte, dass sie die Unfreien deutlich besser behandeln könnten. Doch König Radack hatte ihn damals nur angefaucht: „Wir tyrannisieren die Sklaven nicht nur, damit sie besser arbeiten, sondern auch, damit alle uns fürchten und sich niemals gegen uns wenden!“ Damals hatte Andalahr sich gesagt, dass er bis zu seiner eigenen Herrschaft warten würde. Doch jetzt deutete alles darauf hin, dass er die fliehenden Sklaven unterstützt hatte. „Wenn du noch einen Funken Anstand im Leib hast, dann ersparst du unserer Familie die Schande deines Verrats und springst in den Lavasee! Das ist deine letzte Chance, in deinem Leben etwas richtig zu machen!“, hatte sein Vater gebrüllt und Andalahr hatte den Thronsaal für immer verlassen. Plötzlich hörte er hinter sich ein Geräusch und er fuhr herum. Dort stand einer der flüchtenden Sklaven und Andalahr dachte daran, dass einer von ihnen das Sternkraut versteckt haben musste. Er könnte den entflohenen Sklaven einfangen und dazu zwingen, König Radack zu erzählen, was wirklich vorgefallen war. Doch dann traf er eine andere Entscheidung. „Lauf nicht weg!“, rief er, „Ich möchte euch helfen!“

Andalahr (gelber Krahder) kann nicht angegriffen werden. Er kann für eine Stunde 4 Felder weit bewegt werden. Wenn er auf einem Feld mit einem Gegner steht, hat dieser nur noch die **halben** Willenspunkte (aufgerundet). Wenn der Erzähler n erreicht, **muss** er auf Feld **300** stehen.



In dieser Chronik gelten einige Besonderheiten für das Spiel mit mehr als 4 Spielern.

Die Gegner sind **nicht** stärker als im Spiel mit 4 Spielern. Sie werden niemals vom schwarzen Augenwürfel, dem Schwarzen Herold oder dem Bannkreis von Choranat unterstützt.

Hinweis: Sporne würfeln natürlich weiterhin mit dem schwarzen Augenwürfel.

Entscheidet euch zunächst, ob ihr mit den **Mondbeeren** aus den „Magischen Helden“ oder den **Spornen** aus den „Dunklen Helden“ spielen wollt.

Mondbeeren: Lest die Karte „Die Mondbeeren“ nicht jetzt, sondern **direkt** nach der Karte „Alarm! 2“.

Sporne: Die **Sporne-Plättchen** werden erst nach der Karte „Alarm!“ eingewürfelt. Lest diese Karte nach der Karte „Alarm! 2“ weiter.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4.



Legt jetzt ein verdecktes Sporne-Plättchen auf den Buchstaben, der fünf Felder über der aktuellen Position des Erzählers ist. Die anderen fünf Sporne-Plättchen werden normal erwürfelt. Besiegte Sporne-Plättchen werden auf das Buchstabenfeld gelegt, auf dem bereits das sechste Plättchen liegt. Wenn der Erzähler dieses Feld erreicht, werden alle Plättchen darauf gemischt und erneut eingewürfelt. Alle Sporne, die anschließend besiegt werden, kommen ganz aus dem Spiel.