



Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt alle Nebelplättchen auf den Wachsam Wald, außer auf Feld 57. Sortiert aus den goldenen Ereigniskarten die Karten **4,5,11,14,18,20** und **21** aus.

Legt zunächst folgende Materialien bereit:

- Verdeckt und gemischt: **6 Runensteine**, **3 Heilkräuter** und **3 Pilze**
- **2 Baumstämme mit 2er Wert** (aus Der Sternenschild) und **2 Holzstämme (RidN)**
- **4 Bauernplättchen**, **2 Fässer**, **1 Pergament**, die Karte „**Barbaren im ersten Licht des Tages**“, sowie die **Kampfkarten** der Barbaren
- Alle **Barbaren**, die **Zauberer des Turms**, die **Zauberer des Feuers**, die **Fluggors**, **Melkart**, **Prinz Thorald**, die **Schildzwerge**, die **Bewahrer des Baums der Lieder** und den **eisernen König**
- **4 Pfeilplättchen** und **2 rote X**

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **A2**



Die Helden saßen in der Taverne zusammen und genossen Gildas Met, als plötzlich ein Bote der Königin die Tür aufriß und herein stolperte. Er wirkte sichtlich erschöpft und rief: „Es herrscht Krieg!“ Auf einmal war alles still in der Taverne. Jeder blickte entgeistert nach dem Boten. „Wie kann das sein?“ rief ein Andori. „Wer hat Andor den Krieg erklärt?“, fragte ein anderer. Plötzlich riefen alle durcheinander. Der Bote setzte sich, ließ sich von Gilda einen Humpen Met bringen, nahm einen tiefen Schluck und fuhr fort: „Hadria. Wie manche vielleicht schon wissen, hat die Hadrische Flotte vergangene Woche die Nebelinseln überfallen und eingenommen. „Aber die Hadrier haben abgesehen von den Zauberern kaum Soldaten“, unterbrach ihn einer der Helden. „Das stimmt.“, entgegnete der Bote und fuhr fort, „Die Werftheimer haben uns via Falke eine Botschaft geschickt. Anscheinend haben sie sich mit den Kreaturen verbündet. Sie schreiben, dass sogar Skrale in ihrem Heer sind. Von einem Informanten, der dem eisernen König wohl sehr nahe zu stehen scheint, haben wir erfahren, sie hätten sich auch mit den Barbaren verbündet. Ferner wollen sie nunmehr auch in Andor einfallen. Sie werden schon bald an der Küste landen. Wir vermuten, sie werden vom Wachsam Wald aus angreifen und die Barbaren von Osten aus. Helden von Andor! Ihr müsst die Bewohner Andors zur Burg bringen. Wir brauchen jeden Mann! Außerdem brauchen wir noch Vorräte. Warnt auch die Bewahrer und Schildzwerge.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **A3**





Der Krieg um Andor

1

Die Schlacht am alten Wehrturm

A 3

Erwürfelt mit einem **roten** (10er) und mit einem **Heldenwürfel** (1er) die Position von 5 der 6 Runensteine und von 2 Heilkräutern.
 Erwürfelt mit einem **roten Würfel** die Position von den 3 Pilzen indem ihr 50 dazuaddiert. Macht das Gleiche mit den Holz-/Baumstämmen.
 Legt jeweils ein **Bauernplättchen** auf die Felder **28,32,40 und 64**.
 Legt 2 Fässer auf **Feld 18**.
 Legt **Sternchen** auf **A,B,F,H,I,L und N**

Aufgabe:

Ihr müsst:

Bei **Feld 71 und 57** gewesen sein, bevor der Erzähler den **Buchstaben B** erreicht.

Außerdem müsst ihr **Pilze im Wert von 4** und **Holz im Wert von 8** (jeder Baum-/Holzstamm hat einen Wert von 2) und **beide Fässer** auf **Feld 0** abgeben, danach kommen sie aus dem Spiel, bevor der Erzähler den Buchstaben **F** erreicht.

Ihr müsst **4 Bauernplättchen** auf **Feld 0** bringen, sie werden dann nicht auf die goldene Seite gedreht, bevor der Erzähler den Buchstaben **I** erreicht.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A4





Der Krieg um Andor

1

Die Schlacht am alten Wehrturm

A 4

Legt jetzt **3 Pfeilplättchen** so auf den Spielplan, dass die neuen Pfeilrichtungen wie folgt verlaufen:

- Von Feld 16 zu Feld 17
- Von Feld 36 zu Feld 17
- Von Feld 38 zu Feld 36

Nehmt ein weiteres Pfeilplättchen und deckt mit der Rückseite den aufgedruckten Pfeil ab, der von Feld 13 wegführt.

Stellt alle Helden auf **Feld 72**, der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Alle Helden starten mit 2 Stärkepunkten, 7 Willenspunkten und einem Trinkschlauch.

Die Heldengruppe erhält außerdem 2 Stärkepunkte und 4 Gold.



Wenn ihr jetzt noch nicht auf den **Feldern 71 und 57** gewesen seid, ist die Legende **sofort verloren**.

Die Flotte des eisernen Königs hatte die Küste Andors erreicht und auch die Barbaren überquerten nun die Grenze Andors.

Stellt einen **Krieger** auf Feld 60 und 61, sowie einen **Häuptling** auf Feld 62. Legt die Karte „**Barbaren im ersten Licht des Tages**“ bereit. Diese wird nun jedesmal als erstes beim **Sonnenaufgang** aufgedeckt und ausgeführt.

Legt folgende Figuren separat bereit: **4 Skrale, 1 Wardrak und 2 Trolle**.

Stellt jetzt 2 der Skrale auf die Felder **52 und 55**. Von nun an wenn die Felder **52 und 55** nach der Kreaturenbewegung frei sind, werden von den separaten Kreaturen zuerst die Skrale, dann der Wardrak und schlussendlich die Trolle auf diese Felder gestellt.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte B2



Kreaturen oder Barbaren, die **benachbart** zu einem Barbaren-Krieger stehen, erhalten 3 zusätzliche Stärkepunkte.

Beim Kampf gegen einen Barbaren werden die **Kampfkarten** der Barbaren genutzt, diese kommen nachdem der Barbar besiegt wurde sofort aus dem Spiel und werden nicht umgedreht. Der Barbar wird dann auf **Feld 80** gelegt und der Erzähler rückt einen Buchstaben weiter.

Für das Besiegen eines Kriegers erhaltet ihr 3 Willenspunkte.

Für das Besiegen eines Häuptlings 3 Willenspunkte und 1 Stärkepunkt.

Für das Besiegen des Königs erhält jeder am Kampf beteiligte Held 3 Willenspunkte und 1 Stärkepunkt. Der König kann erst angegriffen werden, wenn alle Häuptlinge besiegt wurden und der Erzähler den Buchstaben I erreicht hat.



Wenn die **Pilze** im Wert von 4, das **Holz** im Wert von 8 und die **2 Fässer** noch nicht auf **Feld 0** abgegeben wurden, ist die Legende **sofort verloren**.

Nicht nur Barbaren und Kreaturen stellten das Heer des eisernen Königs, sondern auch die zwei Zauberorden Hadrias.

Stellt **Torven** auf das Feld, der Kreatur oder des Barbaren mit der **größten** Feldzahl, **Koraph** auf das Feld der Kreatur oder des Barbaren mit der **zweitgrößten** Feldzahl und **Kirr** auf das Feld der Kreatur oder des Barbaren mit der **drittgrößten** Feldzahl.

Sie unterstützen Kreaturen/Barbaren mit **8 zusätzlichen Stärkekpunkten**.

Ein Zauberer, der mit einer Kreatur oder einem Barbar auf einem Feld steht, wird immer mit dieser/diesem **mitbewegt**. Zusätzlich darf sich ein/e Barbar/Kreatur mit einem Zauberer, wenn die **Brunnen aufgefrischt werden**, noch **ein Feld weiter** bewegen.

Wenn die Kreatur/der Barbar besiegt wurde, wird auch der Zauberer auf **Feld 80** gelegt.

Beispiel:

Ein Skral mit einem Zauberer bewegt sich schon, wenn die Brunnen aufgefrischt werden. Im Kampf hat er statt 6 Stärkekpunkten, 14 Stärkekpunkte. Sollte der Skral besiegt werden, werden sowohl Zauberer als auch Skral auf Feld 80 gelegt und der Erzähler geht zwei Buchstaben weiter.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte F2



Plötzlich tauchten die Zauberer des Feuers beim alten Wachturm auf und entzündeten ein Signalfeuer

Stellt die **Zauberer des Feuers** auf Feld 17. Ihr könnt von nun an Feld 17 **nicht mehr betreten**.

Die Zauberer des Turms missbilligten zwar die aggressive Expansionspolitik, doch hatten sie keine andere Wahl als ebenfalls zu kämpfen.

Die **Zauberer des Turms** unterstützen alle Barbaren und Kreaturen, die mit ihnen auf **dem selben Feld** stehen:

Torvens Zauber: Er darf jeden Würfel der Kreatur oder des Barbaren auf deren/dessen Feld er steht, auf die höhere Seite drehen.

Koraphs Zauber: Wenn die Helden nicht einen Kampfwert erreichen, der den der Kreatur/des Barbaren um 5 übertrifft, ist der Barbar nicht besiegt oder die Kreatur erhält 5 Willenspunkte

Kirrs Zauber: Wenn die Kreatur/der Barbar nicht besiegt wurde, muss jeder Held, der am Kampf beteiligt war, seinen Zeitstein um eine Stunde versetzen.



Es schien, als hätten die Kreaturen ihre Strategie geändert. Auch sie fingen nun an, sich gegenseitig zu unterstützen.

Eine Kreatur, die **benachbart** zu einer anderen Kreatur steht, unterstützt diese mit, wenn die unterstützende Kreatur ein **Skrall** ist, mit **4 Stärkepunkten**, ein **Wardrak** oder ein **Troll** ist, mit **6 Stärkepunkten**.

Beispiel:

Ein Held kämpft gegen einen Skral, zu dem benachbart ein Troll und ein weiterer Skral stehen, dann erhält der gegen den Helden kämpfende Skral 10 zusätzliche Stärkepunkte.

Ein Signalhorn schallte mit dunklem Ton durch ganz Andor.

Jede Kreatur und jeder Barbar rückt jetzt **ein Feld weiter** vor. Kreaturen oder Barbaren mit einem **Fluggor** oder einem **Zauberer** gehen danach **noch ein Feld** weiter. Gegebenenfalls wird Feld 52 und 55 weiter nachgefüllt.



Die Vorbereitungen in der Burg waren abgeschlossen. Das Heer Andors war bereit, sich dem Heer des eisernen Königs zu stellen. Eine Schlacht stand kurz bevor.

Die **Bewahrer**, **Schildzwerge** und **Prinz Thorald** mit **den Bauern** rücken ab jetzt immer, wenn der Erzähler einen Buchstaben weiterrückt, ein Feld in **Richtung Feld 17** (Von Feld 0 über die Felder 3,14 und 17). Wenn der Erzähler den Buchstaben L erreicht, müssen alle Helden auf Feld 17 stehen, sonst ist die Legende sofort verloren.

Doch noch mussten die Helden das feindliche Heer weiter schwächen. Einer der Helden schlug vor, den Kopf der Armee der Barbaren unschädlich zu machen.

Aufgabe:

Ihr müsst den **König der Barbaren** besiegen, bevor dieser Feld 17 oder der Erzähler den Buchstaben L erreicht.



Wenn jetzt nicht **alle Helden** auf Feld 17 stehen, ist die Legende **sofort verloren**.

Das Heer des eisernen Königs war zwar erheblich geschwächt, aber immer noch deutlich in der Überzahl. Und da war er: Der eiserne König. Er leitete sein gigantisches Heer. Die Helden mussten ihn besiegen, damit das Heer Andors siegreich sein konnte.

Stellt **den eisernen König** auf Feld 17.

Der eiserne König hat **14 Stärkepunkte** und **20 Willenspunkte**. Er würfelt mit einem **schwarzen Würfel**.

Er erhält Stärkepunkte je nach Figuren, die mit auf seinem oder einem angrenzenden Feld stehen:

- Bei einem **Krieger**: 3 SP
- Bei einem **Skral**: 4 SP
- Bei einem **Wardrak**: 6 SP
- Bei einem **Troll**: 6 SP
- Bei einem **Zauberer des Turms**: 6 SP
- Bei einem **Fluggor**: 2 SP
- Bei den **Zauberern des Feuers**: 10 SP

Wenn er besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf N gestellt.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte L2



Nach jeder **Kampfrunde**: würfelt mit einem **roten Würfel** und führt anschließend die entsprechenden **Auswirkungen** aus.

1: *Der stete Pfeilhagel der Bewahrer riss Lücken in die Reihen der Feinde:* Ihr dürft eine Kreatur euer Wahl von Feld 17 aus dem Spiel entfernen.

2: *Die Magie der Zauberer machte den Andori zu schaffen und ließ ihren Mut sinken:* Jeder Held verliert 3 Willenspunkte

3: *Die Kreaturen verfielen in Raserei und griffen erbarmungslos an.:* Jede Kreatur gibt dem Heer in der nächsten Kampfrunde 1 SP mehr

4: *Die Verluste im Heer Andors wurden immer größer:* Entfernt ein Bauernplättchen aus dem Spiel

5: *Der eiserne König war ein geschickter Feldherr:* Der eiserne König erhält 3 WP.

6: *Das vereinte Heer Andors hielt mutig zusammen:* In der nächsten Kampfrunde dürfen alle Helden ihre maximale Anzahl an Würfeln benutzen.

Die **Bewahrer** unterstützen die Helden mit **3 SP**, die **Schildzwerge** mit **4 SP**, die **Andorische Reiterei** (Prinz Thorald) mit **4 SP** und die **Bauern** je mit **1 SP**.





Der Krieg um Andor

1

Die Schlacht am alten Wehrturm



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... alle Aufgaben rechtzeitig erfüllt wurden...
 ... der eiserne König besiegt wurde.

Das Heer des eisernen Königs war trotz der zahlenmäßigen Überlegenheit besiegt und in alle Winde zerstreut worden. Obwohl es ein überwältigender Sieg war, wurde er dennoch mit viel Blut erkaufte. Aber warum haben die Kreaturen so bereitwillig an seiner Seite gekämpft? Und warum hat Hadria Andor angegriffen?

Weitere Legenden über den Krieg um Andor werden schon bald folgen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... eine Aufgabe nicht rechtzeitig erfüllt wurde oder ... der eiserne König nicht besiegt wurde.
 Die Verluste waren hoch. Das Heer der Andori hatte versagt. Doch sollte es schon bald weitaus schlimmer kommen.





Der Krieg um Andor

1

Die Schlacht am alten Wehrturm



Am Baum der Lieder

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held Feld 57 betritt.

Besorgt grüßte Melkart, der Oberste Bewahrer, den Helden: „Sei begrüßt, mein Freund. Ich fürchte, wir werden das erste Ziel des feindlichen Heeres sein. Deshalb müssen wir die wichtigsten Schriften genauso wie uns selber in Sicherheit bringen.“

Stellt **Melkart** und die **Bewahrer** auf Feld 57 legt außerdem das **Pergament** dazu.

Wir werden in der Burg den Bauern zeigen, wie man Bögen herstellt. Außerdem werden wir ihnen den Umgang mit jenen lehren. Ihr könnt den meinen haben“, fuhr Melkart fort.


Der Held, der jetzt auf Feld 57 steht, erhält jetzt einen **Bogen**.

Aufgabe:

Ihr müsst **Melkart**, die **Bewahrer** und das **Pergament** auf **Feld 0** bringen, bevor der Baum der Lieder erobert wurde.

Ihr könnt Melkart und die Bewahrer wie Bauern **mithbewegen**.






Der Krieg um Andor

1

Die Schlacht am alten Wehrturm



An der Mine
Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held Feld 71 betritt.

Der Held wurde freundlich von den Schildzwerge empfangen: „Willkommen. Wir werden euch gegen den eisernen König unterstützen, da sie irgendwann auch uns angreifen werden. Außerdem sollen unsere Brüder aus Silberland von der Herrschaft dieses Tyrannen befreit werden. Wir werden zur Burg gehen und den Bauern Rüstung und Schild geben. Hier, nehmt einen unserer Schilde.“

Stellt die Figur der **Schildzwerge** auf Feld 71. Der Held auf Feld 71 erhält jetzt einen **Schild**.

Aufgabe:

Ihr müsst die **Schildzwerge** auf **Feld 0** bringen, bevor der Erzähler F erreicht. Ihr könnt die Schildzwerge mit euch **mitbewegen**.





Der Krieg um Andor

1

Die Schlacht am alten Wehrturm



Der Baum der Lieder wurde erobert!
Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Barbar Feld 57 betritt.

Der Baum der Lieder wurde eingenommen. Doch war die Verwirrung groß, als er verlassen war. In der Baumkrone des mächtigen Baums der Lieder, wie er liebevoll genannt wird, nisteten sich die hinterhältigen Fluggors ein., die sonst um die Masten der Schiffe der Flotte des eisernen Königs schwirren.

Legt jetzt ein **rotes X** auf das **Händlersymbol** auf Feld 57. Es kann nun nicht mehr genutzt werden. Würfelt **dreimal** mit einem **Heldenwürfel** und stellt dann einen **Fluggor** auf das entsprechende Feld auf der **Legendenleiste**, außer auf 1.

Wenn der **Erzähler** einen Buchstaben mit einem **Fluggor** erreicht, wird der **Fluggor** auf das Feld der Kreatur mit der **größten Feldzahl** gestellt.

Eine Kreatur oder ein Barbar, der mit einem **Fluggor** auf einem Feld steht, darf sich, **wenn die Brunnen aufgefrischt werden**, sich **nochmal ein Feld weiter bewegen**. Eine Kreatur oder ein Barbar mit einem **Fluggor** erhält **zwei zusätzliche Stärkepunkte**.

