

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

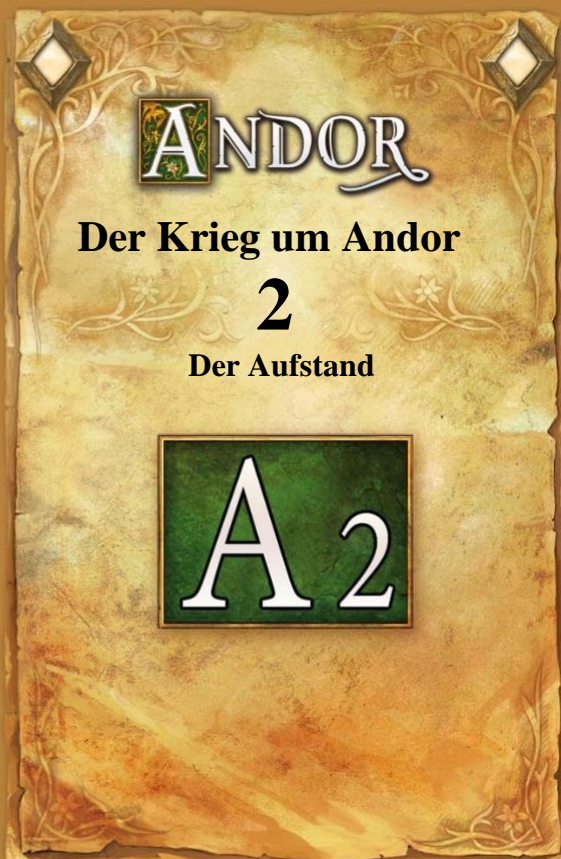
Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 5x die Figur **Schildzwerge**, die Figur **Tharkun**, **Shron**, die **Zwergenstatue des Boord**, **Mart**, **Närfinan** (Figur Hallgard) und die **Hexe**
- Verdeckt und gemischt: **15 Kreaturenplättchen**, **10 Schicksalskarten**, **6 Runensteine**, **3 Heilkräuter**, **2 Pergamente**, **6 Pfeilplättchen**

Weitere Vorbereitungen:

- Bestimmt nun zufällig die Position von 5 der 6 Runensteine und von 2 Heilkräutern. Dazu würfelt ein Held jeweils mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er)
- Sortiert aus den Schicksalskarten nun die Nummern **1,3,4,5 und 7** aus
- Sortiert aus den Kreaturenplättchen, alle aus, die einen **Skr**al erwähnen
- Legt Sternchen auf **D,E,H,I,J,L und N**, der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2



Legt jetzt **6 Pfeilplättchen** so auf den Spielplan, dass die neuen Pfeilrichtungen wie folgt verlaufen:

- Von Feld 26 nach 27
- Von Feld 27 nach 31
- Von Feld 25 nach 23
- Von Feld 23 nach 34
- Von Feld 31 nach 33
- Von Feld 38 nach 36

Hinweis: Die Pfeilplättchen werden von Kreaturen und Helden wie Forn ignoriert.

Nach den Schrecken der Schlacht am alten Wehrturm, konnte der Wachsame Wald zurückerobert und die Feinde aus Andor getrieben werden. Manche sahen den Krieg, als schon so gut wie gewonnen an. Doch es gab auch schlechte Nachrichten. Chada die Königin Andors erkrankte unmittelbar nach der Schlacht, heftig an einer Krankheit. So manch abergläubischer Bauer, behauptete, sie sei von einem Fluch belegt worden. Andere beharrten, es sei lediglich ein schweres Fieber. Und wieder andere redeten von Gift. In einem Punkt, waren sich jedoch alle einig: So konnte sie das Königreich nicht regieren. Also wurde, als Übergangslösung ein Rat einberufen. Dieser Bestand aus den unterschiedlichen Beratern des Königshofes. Um die Andorischen Kräfte zu mobilisieren und um aufzurüsten, wurde eine neue Steuer beschlossen. Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A3

ANDOR

Der Krieg um Andor

2

Der Aufstand

A₃

Diese Steuer, traf die Schildzwerge am heftigsten. Fast alle Zwerge, kritisierten den Rat. Manche forderten die Rücknahme der Steuer. Doch all diese Bitten und Proteste, blieben unerhört. Da Fürst Kram sich auf eine Diplomatische Reise nach Silberland begeben hat, vertrat ihn der rebellische Zwerg Nârfinan. Zuerst verweigerte er die Steuern und Abgaben. Dann ordnete er, eine Generalmobilmachung der Streitkräfte der Schildzwerge an. Sein Plan war es, mit dem Heer der Schildzwerge, den Rat zu überrumpeln und Abzusetzen. Fürst Kram jedoch, ist auf seiner Reise in einen Hinterhalt geraten. Da es zu Unruhen und Verwunderung bei den Schildzwergen kam, wurde ein kleiner Trupp ausgesandt, um Fürst Kram zu finden.

Doch war das längst nicht das einzige Problem. Immer wieder fielen Kreaturen in Andor ein. In der Regel waren sie allein unterwegs. Sie plünderten die Bauernhöfe und fraßen das Vieh. Sie mussten vertrieben werden!

Erwürfelt nun, mit einem roten Würfel, die Position von einem **Gor**, indem ihr 50 dazuaddiert.

Erwürfelt nun, mit einem roten Würfel, die Position von einem weiteren **Gor**, indem ihr 30 dazuaddiert.

Erwürfelt nun, mit einem roten Würfel, die Position von einem weiteren **Gor**, indem ihr 10 dazuaddiert.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A4

ANDOR

Der Krieg um Andor

2

Der Aufstand

A₄

Jeder Held erhält jetzt eine **Schicksalskarte**.

Nehmt jetzt **2 Kreaturenplättchen**, deckt sie einzeln nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf jeweils sofort aus.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel nacheinander, an welche Buchstaben der Legendenleiste die **5 weitere Kreaturenplättchen** verdeckt gelegt werden. Die Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht.

Wichtig: Es dürfen nie mehr als 2 Plättchen an einem Buchstabenfeld liegen. Sollte das Passieren würfelt erneut.

Die Zwerge haben herausgefunden, wie man die Tiefminengolems bedient. Nun schicken sie sie als Späher voraus.

Stellt je einen **Tiefminengolem** auf die Felder 16, 35 und 39.

Tiefminengolems würfeln mit einem **Schwarzen Würfel**. Das Ergebnis ist ihr Kampfwert. Ihr müsst ihren Kampfwert nur einmal übertreffen. Danach werden sie, statt auf Feld 80 gestellt, aus dem Spiel genommen. Ihr erhaltet **keine** Belohnung.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A5



Aufgabe:

- Ihr müsst alle Tiefminengolems besiegen, bevor der Erzähler D erreicht.
- Jeder Held muss die Anweisungen auf seiner Schicksalskarte erfüllen, bevor der Erzähler N erreicht.

...ansonsten ist die Legende sofort verloren.

Jeder Held wird auf das Feld, entsprechend seiner **Rangzahl** gestellt.

Jeder Held erhält 1 Stärkepunkt und 2 Willenspunkte. Die Heldengruppe erhält jetzt 1 Trinkschlauch und 2 Stärkepunkte.

Der Held mit dem **niedrigsten** Rang beginnt.



Das Heer der Zwerge, war bereit gen Rietburg zu marschieren. Die ersten Truppen verließen schon die Mine. Angeführt wurden diese von dem Zwerg Mart, ein guter Freund des Fürsten.

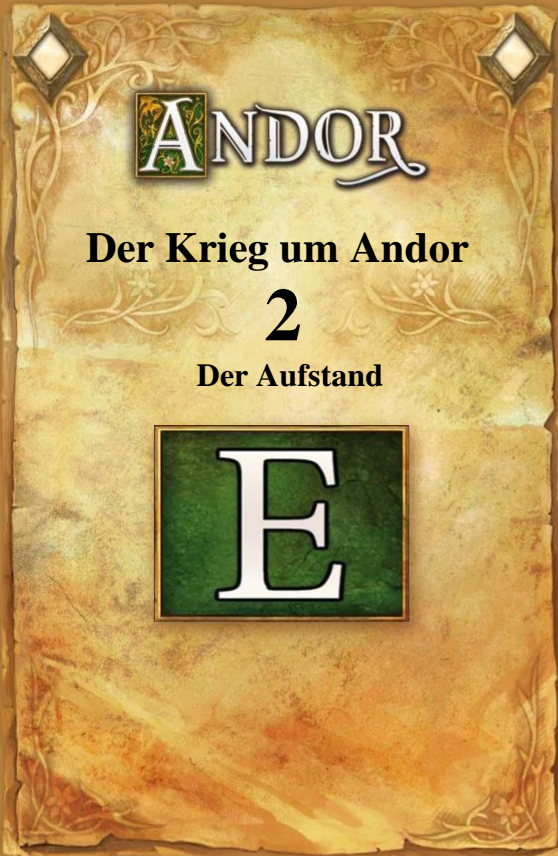
Stellt **Mart** auf Feld 71. Stellt zu ihm 2 der Figuren **Schildzwerge**.

Den anderen Teil des Heeres kommandierte Nârfinan. Er hatte aber noch einen starken Trumpf. Die Schildzwerge hatten es geschafft die Zwergenstatue des Boord zu reparieren. Doch zwar längst nicht mehr so mächtig wie früher, dafür aber leichter zu kontrollieren.

Stellt **Nârfinan**, sowie 2 der Figuren **Schildzwerge** und die **Zwergenstatue des Boord**, auf Feld 71, sobald Mart nicht mehr auf Feld 71 steht. Die **Schildzwerge** und die **Zwergenstatue** werden immer mit **Nârfinan** bzw. **Mart** mitbewegt.

Mart und Nârfinan werden immer, wenn sich der **Erzähler bewegt**, auch bewegt. Sie bewegen sich immer in Richtung **Rietburg**.

Wichtig: Mart wird immer vor Nârfinan bewegt. Statt, wie normal auf Feld 16, bewegen sich beide, wenn sie auf Feld 38 stehen, auf Feld 28. Außerdem werden Kreaturen auf einem angrenzenden Feld zu ihnen, ein Feld weiter von ihnen weg (wenn möglich entgegen der Pfeilrichtung) versetzt.



Als die Ratsmitglieder von dem rebellierendem Zwergenheer erfuhren, bekamen sie es mit der Angst zu tun. Niemals könnten sie in so kurzer Zeit ein schlagkräftiges Heer aufstellen, um den Zwergen Einhalt zu gebieten. Also arbeiteten sie, rasch einen neuen Gesetzesentwurf aus, der die Zwerge nicht so hart, wie der letzte treffen sollte.

Legt jetzt ein **Pergament** (Wert beliebig) auf Feld 0

Aufgabe:

Einer der Helden, muss mit dem Pergament auf dem selben Feld, wie Nârfinan stehen, wenn der Erzähler den Buchstaben H erreicht.



Wenn ein Held jetzt nicht auf dem selben Feld, wie Nârfinan steht, ist die Legende **sofort verloren**.

Freundlich begrüßte der Held, den finster dreinblickenden Zwerg und gab ihm den neuen Gesetzesentwurf. Skeptisch überflog er den Text. Als er fertig war, blickte er den Helden abschätzig an. „Soll das ein Witz sein? Das ändert fast gar nichts! Wir müssen immer noch mehr zahlen als jeder Mensch. Diese Ratsmitglieder sind doch gierig und korrupt! Geht mir jetzt aus den Augen.“

Da wurde sich der Held bewusst, wie viel Misstrauen es immer noch zwischen Menschen und Zwergen gab.

Das **Pergament** kommt jetzt aus dem Spiel.

Stellt jetzt einen **Troll** und einen **Gor** auf Feld 37.

Zwei oder mehr Kreaturen, auf dem selben Feld, bilden eine **Truppe**. Die Kreaturen, innerhalb einer Truppe, bewegen sich immer **zusammen**. Eine Truppe, bewegt sich immer, wenn sich der **Erzähler** bewegt. Eine Truppe, kann **nicht** von den Helden angegriffen werden. Zuerst wird immer die Truppe, auf der **kleinsten** Feldzahl bewegt. Truppen können sich, wie Kreaturen, gegenseitig **überspringen**. Truppen bewegen sich immer, an den **Pfeilplättchen** entlang, oder, falls keine Pfeilplättchen vorhanden sind, an den normalen Pfeilen entlang. Andere Kreaturen, die auf das Feld einer Truppe laufen, werden entlang des Pfeiles, auf das nächste Feld versetzt.



Stellt **Tharkun**, einen Gor und einen Skral auf Feld 37

Wenn der Erzähler L erreicht, muss jeweils ein Held, auf Feld 28, 29 und auf 72 stehen.

ANDOR

Der Krieg um Andor

2

Der Aufstand

L1

Wenn jetzt nicht alle Helden auf dem Feld 28, 29 oder 72 stehen ist die Legende **sofort verloren**.

Hinweis: Ihr solltet euch so aufteilen, dass **3 Helden** auf Feld 29/72 stehen und einer auf Feld 28.

Die Zwei Heeresführer Shron und Tharkun, griffen nun das Heer der Zwerge an.

Hinweis: In dieser Legende müsst ihr beim Kampf gegen den Endgegner mit ihm **nicht** auf dem selben Feld stehen. Die Endgegner sind hier Shron und Tharkun. Wenn beide besiegt wurden, wird der Erzähler sofort auf N versetzt.

Shron hat 20 SP und 16 WP und würfelt mit 2 schwarzen Würfeln.

Tharkun hat 8 SP und 12 WP und würfelt mit 3 roten Würfeln.

Tharkun und Shron erhalten Stärkekpunkte, je nach Anzahl der Kreaturen, die mit oder angrenzend zu ihnen, stehen.

- Bei einem Gor: 2 SP
- Bei einem Skral: 4 SP
- Bei einem Troll: 6 SP

Eine Figur Schildzwerge und die Zwergenstatue des Boord unterstützen euch mit jeweils 4 SP.
Mart und Nârfinan jeweils mit 2 SP.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte L2

ANDOR

Der Krieg um Andor

2

Der Aufstand

L2

In dieser Legende greifen beim Endkampf nicht wie gewohnt die Helden an, sondern die **Kreaturen**.

Um gegen Shron zu kämpfen, müsst ihr entweder auf Feld 29 oder auf Feld 72 stehen.

Um gegen Tharkun zu kämpfen, müsst ihr auf Feld 28 stehen. Shron und Tharkun greifen immer **gleichzeitig** an.

Führt **vor** jeder **Kampfrunde**, indem ihr mit einem Heldenwürfel würfelt, das entsprechende Ereignis aus.

1: *Die Schildzwerge formten einen Schildwall, um sich vor den Angriffen der Gegner zu schützen:* In der nächsten Kr. verliert ihr nur die Hälfte der WP.

2: *Die Kreaturen kämpften mit tödlicher Entschlossenheit:* In dieser Kr. verlieren Shron und Tharkun nur halb so viele WP.

3: *Die Kreaturen drängten die Zwerge immer weiter zurück:* Jeder Held verliert nun 2 WP

4: *Die Zwerge hielten den Kreaturen tapfer stand:* Jeder Held erhält jetzt 3 WP

5: *Shron und Tharkun führten ihre Truppen geschickt ins Feld:* In dieser Kr. haben Shron und Tharkun 3 SP mehr.

6: *Die steten Angriffe der Kreaturen setzten allen zu:* Jeder Held verliert jetzt 2 WP

ANDOR

Der Krieg um Andor

2

Der Aufstand



N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde...
...alle Schicksalskarten erfüllt wurden...
...und Shron und Tharkun besiegt wurden.

Später wurde diese Schlacht, als „Die Schlacht in den Flusslanden“ bekannt. Sie war für beide Seiten sehr verlustreich. Shron kam zwar mit seinem Leben davon, Tharkun jedoch nicht. Doch auch die Zwerge mussten den Tod eines ihrer Heerführer beklagen. Der junge Zwerg Nârfinan fiel ebenfalls in der Schlacht.

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

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
...die Burg nicht verteidigt wurde oder...
...nicht alle Schicksalskarten erfüllt wurden oder...
...Shron und Tharkun nicht besiegt wurden...
Nach dem Verlust der Schlacht, fiel das Heer der Kreaturen über die Rieburg her. Andor musste kapitulieren. Doch sollte es schon bald weitaus schlimmer kommen...

ANDOR



