

# ANDOR

## Die Hilfe der Schildzwerge

A1

Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Legendenkarten „Die Hexe“, „Prinz Thorald“, „Das Pergament“, „Fürst Hornwart“, „Fürstin Bairun“
- verdeckt und gemischt: 11 silberne Ereigniskarten (sie ersetzen die goldenen), 10 Ereigniskarten „Geheimer See“, 11 Edelsteine, 3 Heilkräuter, 6 Runensteine, 13 Kreaturenplättchen (Kreaturenplättchen mit Wardraks werden aussortiert), 1 Pergament (Wert egal), 8 Geröllplättchen
- die Hexe, den Prinzen, 2 Bauernplättchen, die Schildzwerge
- den schwarzen Sockel eines Wardraks

Weitere Vorbereitungen:

- legt **Sternchen auf F und N**
- Legt je **1 Edelstein** auf die Felder **6** und **40**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**.
- Legt auf die Waffenkammer (Feld 27) **1 Helm und 1 Schild**
- verschiebt die Nebelplättchen auf die **Felder 12, 13, 14, 15, 16, 17, 27, 35, 36, 37, 38, 39, 42, 67, 68**
- Stellt **Gors** auf die **Felder 8, 10, 28, 69, 53 und 55**, einen **Skräl** auf **14**
- Stellt die Figur **die Schildzwerge** auf Feld 40
- Deckt nun **3** Kreaturenplättchen auf und erwürfelt die Positionen von **3** weiteren Kreaturenplättchen an der Legendenleiste.
- legt drei Geröllplättchen auf Feld 29

**Wichtig:** In dieser Legende wird bei Sonnenaufgang keine Ereigniskarte aufgedeckt und kein Feuerstoss ausgelöst. Wenn eine Kreatur auf Feld 0 oder Feld 63 läuft, bleibt sie vorerst dort stehen und kann nicht angegriffen werden.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**

# ANDOR

## Die Hilfe der Schildzwerge

A2

Stellt eure Helden auf die Felder 20, 33, 45 und 60. Welcher Held auf welchem Feld steht, dürft ihr selbst entscheiden. Wenn es weniger als 4 Helden gibt, dürft ihr selbst entscheiden welche Startpositionen ihr benutzt.

*Der alte König Brandur war besorgt. Die Kreaturen wurden immer zahlreicher und stellten eine immer grösser werdende Bedrohung für die Rietburg dar. Der König beauftragte deswegen die Helden, die zwei Fürsten der Schildzwerge um Hilfe zu bitten. Dazu mussten die Helden nach Cavern hinabsteigen und die Fürsten finden, um sie dazu zu bringen Brandur zu helfen.*

*Der König wusste auch, dass nur Reka und Prinz Thorald wussten, wo sich die Fürsten versteckten. Beide versteckten sich im Nebel der Mine.*

Wenn ihr im Nebel die Hexe findet, stellt die Hexe dazu und lest die Karte: „Die Hexe“. Wenn ihr +1 Stärkepunkt findet, stellt Prinz Thorald dazu und lest die Karte „Prinz Thorald“.

**Wichtig:** Da Prinz Thorald sich in der Mine nicht gut auskennt, darf er für eine Stunde nur 3 Felder weit bewegt werden. Da sich die Schildzwerge sehr gut in der Mine auskennen, darf man sie für eine Stunde 5 Felder weit bewegen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**



# ANDOR

## Die Hilfe der Schildzwerge

### A3

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Dazu werden 2 Stärkepunkte, 1 Falke, 2 Trinkschläuche und 2 Edelsteine auf die Gruppe verteilt.

*«Nur noch etwas», sagte Brandur, «die Zwergenfürsten lieben Edelsteine. Gebt nicht zu viele davon aus, ihr werdet sie noch brauchen.» Froh um diesen Rat, gingen die Helden nach Cavern. Ihr nächstes Abenteuer konnte beginnen...*

Legendenziel: Die Legende ist gewonnen, wenn die beiden Zwergenfürste zur Hilfe überzeugt wurden.

Der Held mit der höchsten maximalanzahl Würfel beginnt.

# ANDOR

## Die Hilfe der Schildzwerge

### F

*Ein Poltern hallte durch die Mine. Ein Beben erschütterte den Boden und Teile der Mine stürzten ein. Die alte Brücke stürzte krachend in den Abgrund und niemand konnte sie mehr überqueren.*

Legt ein rotes X auf die Brücke, die die Felder 34 und 33 verbindet. Diese kann nun weder von Kreaturen noch von Helden überquert werden.

Wenn eine Kreatur Feld 34 betritt, stellt ihr sie in den Abgrund unter der Brücke. Der Erzähler bewegt sich nicht nach vorne.

*Ein Zwergenbote kam aus der Mine gerannt. Er schaute sich um und sah einen Gor in der Nähe, welcher auf ihn zurannte. Er legte ein Pergament, welches er mit sich trug, hinter einem Stein auf den Boden und rannte davon.*

Legt ein Pergament auf Feld 69. Wenn ein Held dieses einsammelt, lest die Karte «das Pergament».

**WICHTIG:** Das Pergament **muss** gefunden werden, um die Legende zu gewinnen.

*Nach dem Beben flohen Prinz Thorald und Reka aus der Mine zum Baum der Lieder, um sich in Sicherheit zu bringen. Die Schildzwerge mussten in einen anderen Teil der Mine, um einige wichtigen Tunnel zu reparieren.*

Wenn ihr Prinz Thorald und / oder Reka schon gefunden habt, stellt sie auf Feld 45. Nehmt die Schildzwerge jetzt vom Spielplan.



ANDOR

## Die Hilfe der Schildzwerge

N

Die Legende ist gewonnen, wenn...

- Die Zwergenfürste überzeugt wurden und
- Die zwei Trolle besiegt wurden

*Die Hörner der Zwergenfürsten hallten durch die Mine. Kommt, zum nördlichen Minenausgang! Das Land Andor ist in Gefahr! Die Schildzwerge strömten zum Minenausgang und zogen aus, um dem Land Andor zu helfen. Der Sieg Andors kam näher...*

Fortsetzung folgt...

Die Legende ist verloren, wenn...

- Die Zwergenfürste nicht überzeugt wurden oder
- Die zwei Trolle nicht besiegt wurden

*Die Hörner der Zwergenfürsten hallten durch die Mine. Kommt, zum nördlichen Minenausgang! Das Land Andor ist in Gefahr! Doch die Schildzwerge kamen nicht. Sie hatten ihre eigenen Probleme, denn die Kreaturen überrannten die Mine. Vielleicht gelingt euch nächstes mal der Sieg...*

ANDOR

## Die Hilfe der Schildzwerge

Die  
Hexe

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr die Hexe im Nebel entdeckt habt.

*Im Nebel der Mine tauchte die Hexe auf. Sie ging auf den Helden zu und gab ihm ihren magischen Trank. Danach erzählte sie ihm, wo Fürst Hornwart sich versteckte.*

Der Held der die Hexe gefunden hat bekommt ihren Trank. Danach würfelt sein linker Nachbar mit einem Heldenwürfel.

1 oder 2:

Fürst Hornwart ist auf Feld 40. Legt ein Bauernplättchen auf Feld 40 und markiert es mit einem Sternchen. Stellt einen Skral auf Feld 26 und markiert auch ihn mit einem Sternchen. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Dieser Skral muss besiegt werden bevor ihr zu Fürst Hornward könnt.

3 oder 4:

Fürst Hornwart ist auf Feld 6. Legt ein Bauernplättchen auf Feld 6 und markiert es mit einem Sternchen. Stellt einen Skral auf Feld 64 und markiert auch ihn mit einem Sternchen. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Dieser Skral muss besiegt werden bevor ihr zu Fürst Hornward könnt.

5 oder 6:

Fürst Hornwart ist auf Feld 66. Legt ein Bauernplättchen auf Feld 66 und markiert es mit einem Sternchen. Stellt einen Skral auf Feld 21 und markiert auch ihn mit einem Sternchen. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Dieser Skral muss besiegt werden bevor ihr zu Fürst Hornward könnt.

Um Fürst Hornwart zur Hilfe zu Überzeugen, müsst ihr 7 Gold und 2 Stunden abgeben. Kram (Bait) zahlte eine Stunde weniger, da er Fürst Hornwart gut kennt. Nehmt Fürst Hornwart ab dem Spielbrett, wenn er überzeugt wurde. Als Belohnung gibt Fürst Hornwart dem Helden, der ihn gefunden hat, 2 Stärkepunkte oder einen zufälligen Edelstein. Was er nimmt, darf der Held entscheiden.



# ANDOR

## Die Hilfe der Schildzwerge

### Das Pergament

Diese Karte wird aufgedeckt sobald ein Held das Pergament auf Feld 69 einsammelt.

*Der Held rollte die Pergamentrolle auf und las den Text darauf. Es hiess: Achtung! Im dunkelsten Teil der Mine sind 2 Trolle. Einer von ihnen sieht ganz normal aus, der andere hat einen schwarzen Schuppenpanzer. Sie machen ein Feuer in der Mine, deswegen ist es dort auch so neblig. Sie müssen bekämpft werden! Sie stellen eine ernsthafte Gefahr für die Schildzwerge dar! Grüsse, Graunz der Zwergebote!*

Stellt jetzt 2 Trolle auf Feld 34 und tauscht bei einem den roten Sockel gegen einen schwarzen aus.

Aufgabe:

Die zwei Trolle müssen besiegt werden, bevor der Erzähler Feld «N» auf der Legendenleiste erreicht hat.

Die zwei Trolle haben 16 Willenspunkte und folgende Stärkekpunkte:

bei 2 Helden: 20

bei 3 Helden: 30

bei 4 Helden: 40

**Besonderheit:** Die Trolle kämpfen zusammen. Zuerst würfelt der Troll mit dem roten Sockel mit 3 roten Würfeln. Anschliessend würfelt der Troll mit dem schwarzen Sockel mit 2 schwarzen Würfeln. Die beiden höchsten Würfelwerte werden addiert und ergeben mit den Stärkekpunkten den Kampfwert der Trolle. Wenn die Trolle unter 7 Willenspunkte fallen kämpfen sie nur noch mit 2 roten und einem schwarzen Würfel.

Wenn eine Kreatur den Minenausgang (Feld 0) oder den Baum der Lieder erreicht (Feld 63) erreicht oder bereits dort steht, kommt sie in den Abgrund zwischen den Feldern 33 und 34. Der Erzähler geht **keinen** Buchstaben nach vorne! **Dies gilt nicht für Kreaturen, welche mit einem Sternchen markiert sind.** Jede Kreatur dort bringt den Trollen +1 Stärkepunkt. Markiert diese Stärkekpunkte beim Kampf mit den Trollen mit einem Geröllplättchen auf dem Feld, das der Anzahl an Stärkekpunkten entspricht.

# ANDOR

## Die Hilfe der Schildzwerge

### Prinz Thorald

Diese Karte wird aufgedeckt sobald ihr Prinz Thorald im Nebel entdeckt habt.

*Im Nebel der Mine tauchte der Prinz auf. Er ging auf den Helden zu und erzählte ihm wo Fürstin Bairun sich versteckte.*

Der Held der Prinz Thorald gefunden hat bekommt den Stärkepunkt vom Nebelplättchen. Danach würfelt sein rechter Nachbar mit einem Heldenwürfel.

1, 2 oder 3:

Fürstin Bairun ist auf Feld 71. Legt ein Bauernplättchen auf Feld 71 und markiert es mit einem Sternchen. Stellt einen Skral auf Feld 0 und markiert ihn mit einem roten X. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Dieser Skral muss besiegt werden, bevor ihr zu Fürstin Bairun könnt.

4, 5 oder 6:

Fürstin Bairun ist auf Feld 67. Legt ein Bauernplättchen auf Feld 67 und markiert es mit einem Sternchen. Stellt einen Skral auf Feld 39 und markiert ihn mit einem roten X. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Dieser Skral muss besiegt werden bevor ihr zu Fürstin Bairun könnt.

Um Fürstin Bairun zur Hilfe zu Überzeugen, müsst ihr 3 Edelsteine und 2 Stunden abgeben. Kram (Bait) zahlte eine Stunde mehr, da ihre Zwergenc clans im Streit liegen. Nehmt Fürstin Bairun ab dem Spielbrett, wenn sie überzeugt wurde. Als Belohnung gibt Fürstin Bairun dem Helden, der sie gefunden hat, 5 Willenspunkte oder einen zufälligen Edelstein. Was er nimmt, darf der Held entscheiden.