

ANDOR

Die Heere des Ostens

A₁

Hinweis: Diese Legende ist für 3 oder mehr Spieler konzipiert. Sehr erfahrene Spieler dürfen das Spiel zu zweit dennoch gerne ausprobieren.

Der Regen prasselte auf die Dächer der Häuser, der Donner grollte und Blitze zuckte. Selbst in der Taverne am knisternden Feuer hörte man das Unwetter noch so laut, dass sogar das Gegröle der betrunkenen Zwerge und die Laute der sich prügelnden Bauern untergingen. Wahrlich, Andor hatte schon freundlichere Tage gesehen. Zwar herrschte dank einiger tapferer Helden eine schon (für andorianische Verhältnisse) lange andauernde Friedenszeit, doch das Dunkle war zurückgekehrt, das war in allen Gassen, allen Fugen und Türschwellen zu spüren. Die Helden saßen gemeinsam in der Taverne als ein Bote des Königs die Taverne betrat und die Helden aufforderte, ihn in den Königspalast zu begleiten.

„Sie sind wieder da“ lief ihnen der König sichtlich verärgert entgegen, als die Helden den Thronsaal erreichten. „Sie sind wieder da“. „Abscheuliche Kreaturen und dunkle Wesen wurden in den Ebenen gesichtet. Sie durchstreifen die Gegend, Verwüsten die Dörfer und besetzten die Straßen. Ich sandte Erkundungstrupps aus, doch kaum ein Soldat kehrte bisher zurück. Auch Valtruvius, mein fähigster Hofzauberer und Dämonenkundige war bei einer dieser Aufklärungstruppen. Man berichtete mir, dass er und seine Begleiter auf eben jene Wesen trafen und sich gerade noch verstecken konnten. Ihr müsst ihn retten...“

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus, leg die Nebelplättchen jedoch noch nicht aus. Lest dann weiter auf A2.

ANDOR

A₂

Die Heere des Ostens

Sortiert euer Spielmaterial und legt alles wie üblich griffbereit.

Mischt die Nebelplättchen Verdeckt und legt sie an die Burg zeigenden Flussufer-Felder (15, 9, 8, 11, 13, 12, 16, 32, 38, 28, 29, 30, 33, 31, 27).

Erwürfelt mit einem roten Würfel (Zehner) und einem Heldenwürfel (Einer) die Position von **4 der 6 Runensteine**. Wählt einen der beiden übrigen Runensteine aus und legt ihn auf Feld 57.

Würfelt jeweils mit einem Würfel und addiert 50, um die Position von **2 Heilkräutern** zu bestimmen. Nutzt das selbe Verfahren, um die Position von **2 Pilzen** zu bestimmen. Pilze und Kräuter funktionieren ganz normal wie im Grundspiel.

Legt ein **Bauernplättchen** auf Feld 40.

Legt die Karten „Die Hexe Reka und Das Elixier des Windes“ griffbereit. Sie wird aufgedeckt sobald die Hexe in den Nebelfeldern gefunden wurde.

• Stellt einen **Skral** auf Feld 14 und einen **Gor** auf Feld 24

• Stellt des weiteren **Skrale** auf Feld 47, 48 und 39 und **markiert sie mit einem Stern**. Diese Skrale **bewegen sich nicht** und werden bei den täglichen Monsterbewegungen auch nicht übersprungen (ihr Feld wird von anderen Kreaturen also ganz normal als „leeres“ Feld betreten).
Lest nun auf der Karte A3 weiter.



Die Heere des Ostens

Legt Sterne auf die Felder D, F und G der Legendenleiste.

Aufgabe:

Die Helden müssen Valtruvius (das Bauernplättchen auf Feld 40) Retten und in die Burg zurückbringen.

Valtruvius verhält sich wie jedes andere Bauernplättchen (mit allen guten sowie schlechten Eigenschaften). Erreicht Valtruvius die Burg, darf er auch auf seine Schildseite umgedreht werden.

Sollte Valtruvius sterben, ist die Legende verloren.

Des Weiteren gilt die obligatorische Standardspielbedingung: Erreichen zu viele Kreaturen eure Burg, ist die Legende verloren.

Wenn ihr Valtruvius in die Burg gebracht habt, lest die Karte „Valtruvius‘ Bericht“ vor.

Jeder Held startet mit 1 Stärkepunkt und 7 Willenspunkten, die Gruppe erhält 3 weitere Stärkepunkte, die sie frei verteilen darf. Alle Helden starten in der Burg.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Die Heere des Ostens

„Grrrrml“... Aus der Ferne hallte ein dumpfes Grollen. Die Helden blieben abrupt stehen. In der Ferne waren Kriegstrommeln zu hören. „Das bedeutet nichts Gutes“, murmelte einer der Helden.

Stellt **Skrale** auf die **Felder 55, 58 und 63**.

Da vermutlich nicht genug Skralfiguren im Spiel vorhanden sind, helft euch mit Gorfiguren, welche ihr mit Sternen markiert, oder ähnlichen Hilfskonstrukten weiter. Ihr seid Rollenspieler, ihr schafft das schon ;-)

ANDOR

F

Die Heere des Ostens

„Herr, Herr, sie kommen! Unsere Vorposten haben sie entdeckt, es sind unzählige“

Stellt **Gors** auf die **Felder 42, 43**, einen **Troll** auf **Feld 46** und einen **Wattrak** auf **Feld 66**.

ANDOR

G

Die Heere des Ostens

Die Kriegstrommeln wurden immer lauter, Marschgesang war zu hören. „Sie kommen und es gibt keinen Weg zurück. Ein Gemetzel ist unvermeidlich“ sagte einer der Helden entschlossen. „Tötet aber nicht mehr als nötig“ warf ein anderer ein. „Wer weis, was wir mit so viel Töten anrichten werden.“

Stellt bei **3 Spielern Gors** auf die **Felder 13, 18, 23, 24**, stellt bei **4 Spielern** zusätzlich dazu einen **Skral** auf **Feld 22**. Spieler die nur zu zweit spielen, dürfen einen der oben aufgeführten Gors ihrer Wahl entfernen.

Alle Kreaturen die ihr westlich des Flusses bekämpft (also auf der „Burgseite“ des Flusses), werden nach dem Besiegen nun **nicht auf Feld 80 gestellt, sondern auf Feld 83 abgestellt/„zwischengelagert“** (der Erzähler geht also nicht voran). Diese Kreaturen bringen aber auch **keine Belohnung nach dem Kampf**.

ANDOR

Valtruvius' Bericht



Die Heere des Ostens

„So... so.. so etwas habe ich noch nie gesehen“, stotterte Valtruvius. „Diese Kreaturen denen ich begegnet bin, sind wie von Sinnen, tollwütig und unberechenbar. Sie müssen mit einem Fluch oder ähnlichem belegt sein. Mir ist noch nicht klar wo die Quelle dieser Dunklen Magie liegt, aber wir müssen rasch handeln, sonst sind wir dem Untergang geweiht. Begeht euch zum Baum der Lieder um dort den alten Druiden Sampa aufzusuchen. Er wird diese Dunkle Magie sicherlich schon bemerkt haben. Wenn uns jemand helfen kann, dann er. Gebt aber acht, der Wald ist vom Dunklen befallen und es wird wohl nötig sein, bei meiner alten Lehrmeisterin Reka vorbeizuschauen, um euch nicht unvorbereitet auf die Reise zu machen.“

Aufgabe:

Mindestens einer der Helden muss den Baum der Lieder (Feld 57) aufsuchen.

Alle Kreaturen jenseits des Flusses (von der Burg aus gesehen) sind in Rage und verwickeln euch automatisch in einen Kampf. Betretet ihr ein Feld mit einer Kreatur, kommt es sofort zum Kampf und ihr müsst die Kreatur erst alleine (!) besiegen, bevor ihr weitergehen dürft.

Erreicht ihr Feld 57, lest die Karte „Sampas Zauber“ vor. Kreaturen, die auf besagtem Feld stehen, müssen erst besiegt werden, bevor die Karte vorgelesen werden darf.

Die Gruppe erhält zwei frei zu verteilenden Stärkepunkte.

ANDOR

Die Hexe Reka und das Elixier des Windes



Die Heere des Ostens

„Ich habe euch schon erwartet“ lächelte Reka milde. Ich kann leider nicht so viel für euch tun, wie ihr euch vielleicht erhofft habt. Lediglich dieses Elixier kann ich euch überreichen. Meine Vorfahren nannten es das Elixier des Windes.“

Der Held der die Hexe aufgedeckt hat erhält wie gewohnt einen Trank der Hexe und das Elixier des Windes (Giftflaschen-Plättchen). Das Elixier des Windes ermöglicht es dem Träger, sich an Gegnern **unsichtbar** vorbei zu schleichen (und so nicht kämpfen zu müssen!). Für jede Elixierbenutzung (Vorder-/Rückseite) geht dies einmal.

Die Gruppe erhält zwei frei zu verteilenden Stärkepunkte.

Die Hexe funktioniert von nun an ganz normal nach den Regeln des Basisspiels

ANDOR

Sampas Zauber



Die Heere des Ostens

„Nur zu, komm herein“ Begrüßte Sampa seinen Besuch. „Aber schließt die Tür schnell, bevor die Dunkelheit auch mein Heim befällt“ lachte er schelmisch. „Sagt mir, was können wir gegen diese Bedrohung tun, wie kann ich helfen, was soll ich...“ sprudelte es aus dem Helden heraus.

„Nur die Ruhe, mein Junge“ beruhigte in Sampa. Ich habe diese Dunkelheit schon seit längerem bemerkt; und ich konnte sie durchschauen. Mir ist es gelungen, den Fluch zu brechen, der auf den einfallenden Kreaturen liegt und der das Land verdunkelt. Ebenso konnte ich die Quelle des Unheils aufspüren. Meine Raben sahen ein Feldlager nahe den Bergen. Von dort strömten die Kreaturen in alle Himmelsrichtungen aus. Ein Schattenhäuptling führt sie an. Er ist auch für den Fluch verantwortlich. Ihr müsst ihn vernichten. **Seid nur nicht so töricht euer Unterfange am Abend oder gar in der Nacht zu versuchen; am besten wird es sein, wenn ihr den Beginn eines neuen Morgens abwartet.**

Aufgabe:

Die Helden müssen das Lager der einfallenden Horden auf Feld 65 erreichen und den Schattenhäuptling besiegen.

Stellt die Figur des Krahders auf Feld 65, um das Feldlager zu markieren. Das Lager wandert bei Tagesbeginn nicht.

Der Fluch ist nun gebannt, eine Kreaturen jenseits des Flusses muss nun nicht mehr zwingend besiegt werden, um ein Feld passieren zu können. Lest die Karte „Der Schattenhäuptling vor, sobald der erste Held Feld 65 erreicht.

ANDOR

Der Schattenhäuptling



Die Heere des Ostens

Dort sahen sie ihn vor sich, düster, gefährlich und irgendwie auch ein wenig majestätisch. Ga'ak, der Schattenhäuptling trat aus seinem Zelt hervor. Bedächtig durchschritt er das Lager, ein Geruch von Macht lag in der Luft. „Zeit, es zu beenden“ schrie er gen Himmel.

Von nun an bewegt sich Ga'ak mit jedem Sonnenaufgang in der Brunnephase ein Feld in Richtung Burg. **Zögert nicht zu lange ihn zu besiegen, denn solange Ga'ak lebt, bewegen sich alle Kreaturen in der Sonnenaufgangsphase ein Feld mehr als üblich in Richtung Burg** (Wattraks ziehen nur in ihrer zweiten Bewegungsphase ein Feld mehr).

Ga'ak hat 16 Willenspunkte und **pro Spieler 9 Stärke** (bei 4 Spielern bspw. 36). Zudem hat er für jede auf Feld 83 stehende Kreatur **zwei Extrastärkepunkte**. Er würfelt **immer mit einem schwarzen Würfel**.

Besiegt ihr Ga'ak, rückt der Erzähler auf das Feld N vor und ihr habt die Legende gewonnen. Besiegt ihr Ga'ak nicht, bevor der Erzähler das Feld N erreicht oder wird eure Burg überrannt, gilt die Legende als verloren. Lest nun auf der Karte N weiter :)

ANDOR

N

Die Heere des Ostens

Manch einer sagt wohl, das zu jeder Geschichte mit tapf'ren Helden neben spannenden Schlachten und mystischen Wesen auch ein gescheit's Ende hinzugehört.

Nach zahlreiche Entbehrungen gelang es den Helden, Gra'ak den Todesstoß zu versetzten und Andor von der Dunkelheit zu befreien (wie genau dieser Todesstoß ausgesehen haben mag sei aus Jungenschutzgründen oder aber auch aus Gründen der Etikette und des guten Geschmacks wegen nicht näher erläutert ;-)). Auch wenn die Helden feierliche Empfänge nach Heldentaten gewohnt waren, so war diese siegreiche Rückkehr in die Burg doch etwas besonderes. Nach den offiziellen Feierlichkeiten zogen sich die Recken jedoch in's gemütliche Gasthaus zurück und das Abenteuer endete dort, wo alles anfangen hatte.

Gerade hatte sich der erste Held sein wohlverdientes Bier bestellt, als ein blass aussehender Eilbote des Königs in die Taverne gestürmt kam und auf die Helden zulief...

ANDOR