



ANDOR

Eine Prüfung des Willens

A1

Diese Legende besteht immer aus 6 Karten:
 A1, A2, D, N,
 "Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg",
 "Den Willen brechen"

Die Helden hatten sich im Rietland verteilt und den Bauern im Kampf gegen die Kreaturen beigegeben. Andere Bauern waren schon von ihren Höfen geflüchtet und verschanzten sich jetzt in der Taverne "Zum trunkenen Troll".

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Stellt eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen. Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Die Gruppe darf **3 Gaben der Andori** wählen. Stellt einen **Gor** auf das **Feld 19**, **Skräle** auf die **Felder 18, 23, 28 und 34** und einen **Troll** auf **29**. Legt **2 Bauernplättchen** auf die **Taverne (Feld 72)**. Bestimmt nun wie üblich die Positionen von **5 der 6 verdeckten Runensteine**.

Varkur stand auf seinem Tempel und beobachtete die Szenerie. Ken Dorr berichtete den Helden, daß er ihn nachts durch ein Fenster im unteren Teil des Tempels beobachtet hatte, wie er Briefe las und schrieb. Garantiert stand er mit anderen unheimlichen Gesellen in Kontakt und gab Anweisungen.

Baue den **dunklen Tempel** (ohne Spitze) zusammen und setze ihn auf **Feld 61**. Lege in das Fundament verdeckt **3 Pergamente** und stelle **Varkur** auf den Tempel.

In der Burg stand der eroberte Belagerungsturm. Die Helden brauchten ihn, um den Tempel anzugreifen und Varkur zu konfrontieren. Einer von ihnen machte sich schon an der neuen Waffe zu schaffen. Dazu hat er sich als Troll verkleidet.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. -->



ANDOR

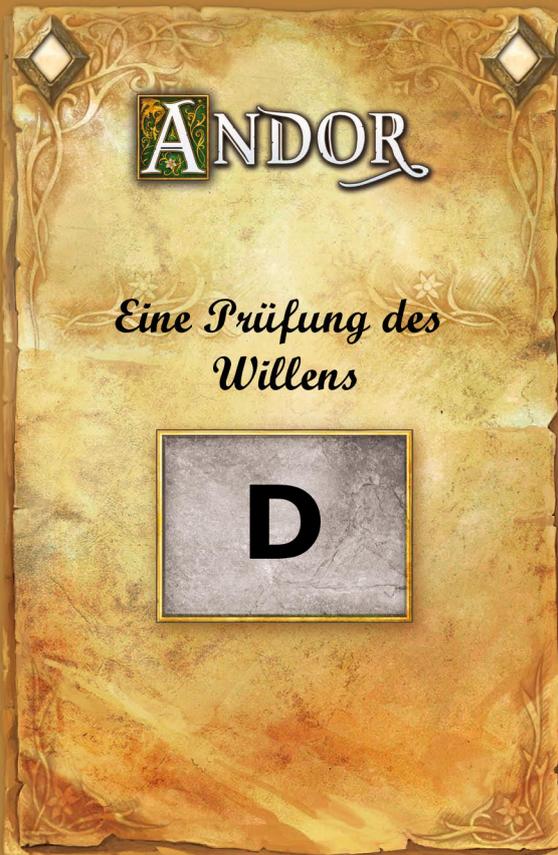
Eine Prüfung des Willens

A2

Stelle den **Belagerungsturm** auf die **Rietburg**. Nehme einen Helden vorübergehend aus dem Spiel. Dieser bedient gerade den Belagerungsturm. Der Turm darf nie unbeaufsichtigt sein. Lege den **Zeitstein** dieses Helden auf den Turm. Der Turm muß bis zum **dunklen Tempel (Feld 61)** bewegt werden. Ein Zug um ein Feld kostet nur **Willenspunkte**, und zwar **4**. Der verkleidete Held kann jederzeit den Turm versetzen, auch wenn er nicht an der Reihe ist, solange er ausreichend Willenspunkte hat (**mindestens 5**). Soll der Held von einem anderen abgelöst werden, muß dieser sich auf dem Feld des Turms befinden. Die zugehörigen Zeitsteine auf dem Turm und auf der Zeittafel werden getauscht. Der ablösende Held wird vom Spielplan genommen und der abgelöste Held wird an dessen Stelle auf das Turmfeld gesetzt. Der Turm darf nicht während einer Überstunde übernommen werden. Wenn der dunkle Tempel durch den Belagerungsturm eingenommen wurde, lest die **Karte "Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg"**.

Aufgabe: Die Helden müssen die Bauern bei der Taverne zur Rietburg bringen, bevor der Erzähler auf das **Legendenfeld "D"** gesetzt wird (sie können dann umgedreht als Schilde genutzt werden). Ferner müssen sie den dunklen Tempel mit dem Belagerungsturm einnehmen. Wie immer darf die Rietburg nicht von Kreaturen überrannt werden.

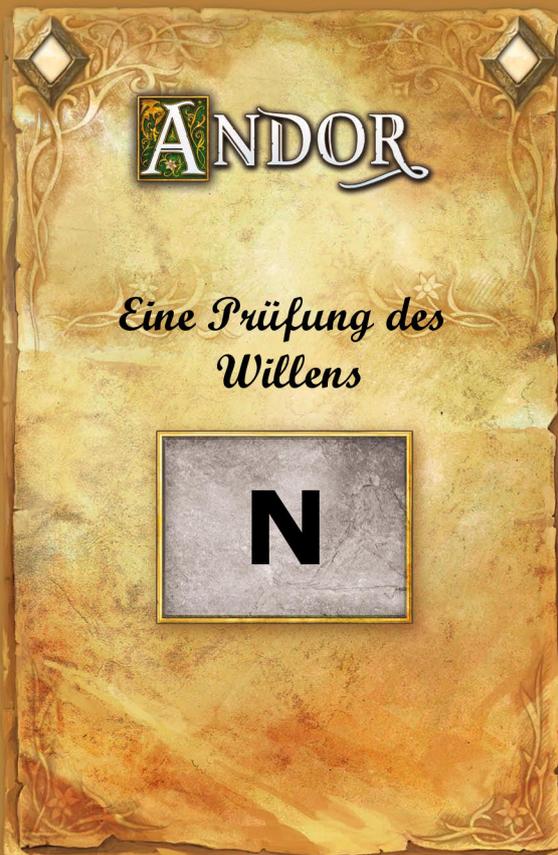
Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn die Bauern jetzt nicht in der Rietburg sind.
Anderenfalls lest bitte weiter ...

Die Rettung der Bauern durch die Helden sprach sich in ganz Andor herum. Ken Dorr hatte auch dabei wieder seine Finger oder vielmehr seine Zunge im Spiel. Doch auch die gegnerische Brut stachelte die Niederlage bei der Taverne erneut an. Varkur schien weitere Kreaturen gegen die Rietburg zu senden. Vor allem 2 Wardraks von den entgegengesetzten Enden von Andor machten den Helden Sorgen.

Setze einen **Gor** auf **Feld 20** und einen **Skral** auf **Feld 16**, stelle zwei **Wardraks** auf die **Felder 26 und 60**.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
- wenn die Burg verteidigt wurde und
- der Feuergeist besiegt wurde

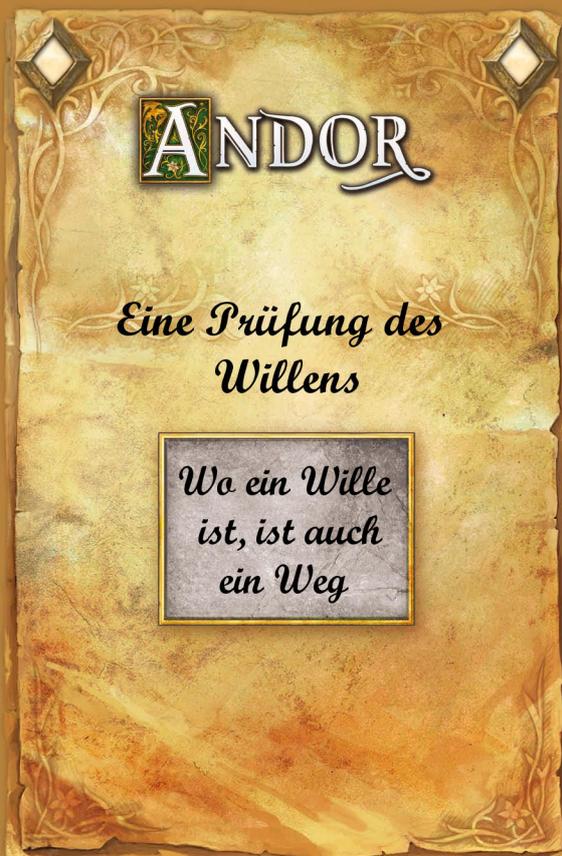
Die Helden hatten wieder einmal ihren Fürstenstatus unter Beweis gestellt und Andor war vorerst gerettet. Kurz nach dem Sieg über den Feuergeist, konnte auch die letzte Flamme am Berg gelöscht werden. Die heiße Schlacke erstarrte zu einer grauen Masse, die sich nicht von dem Aussehen des Gebirges unterschied. Schon bald gab Ken Dorr die Legende um die Helden in der Taverne zum Besten, natürlich wie immer ausgeschmückt mit aller dichterischen Freiheit.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
- wenn die Burg nicht verteidigt wurde oder
- der Feuergeist nicht besiegt wurde

Die Gefahr über Andor war noch nicht vorüber. Ein großer Lavaström floss vom grauen Gebirge und brannte auf seinem Weg ins Tal alles nieder.

Tipp:

- Die Flöte gibt den Helden zusätzliche Willenspunkte.



Der Held, der den Belagerungsturm bediente, stellte den dunklen Magier zur Rede.

"Auf ein Wort, Varkur, warum sendest du die ganzen Kreaturen gegen die Rietburg? Ich werde es nicht zulassen, daß du die Bevölkerung von Andor weiter tyrannisierst!"

"Es ist nicht meine Schuld. Ich führe nur Befehle aus. Auch du stehst unter Befehl!", verteidigte sich Varkur.

"Hat das etwas mit diesen Briefen zu tun, die du nächstens liest und schreibst? Mit wem stehst du in Kontakt? Antworte!"

"Ja gut. Hier sieh sie dir an! Kennst du diese Klaue?!"

Varkur hielt dem Helden einen Packen Pergamente vor das Gesicht.

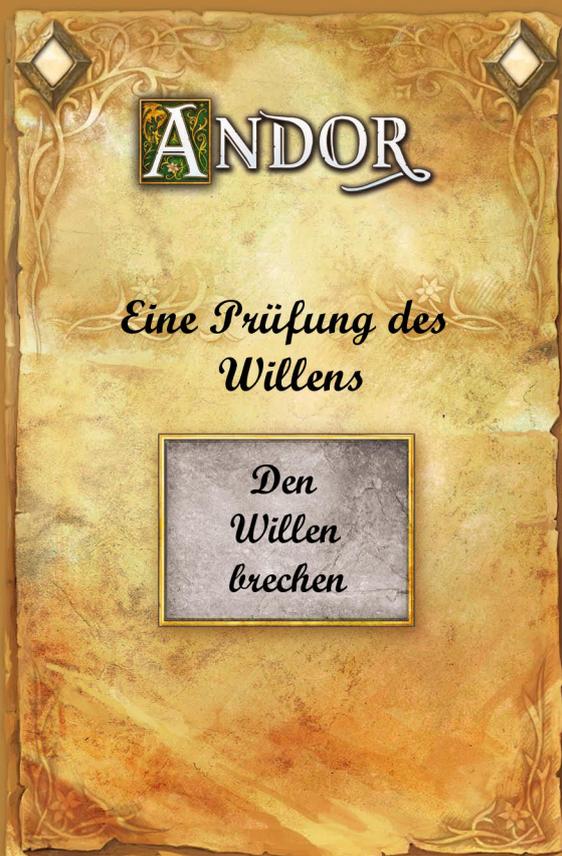
"Oh nein, der Krahder.", erschrak der Held, "dieser Kampf wird nicht so einfach."

Nehme den **Tempel** vom Spielfeld und decke die **3 Pergamentplättchen** auf. Die Summe deren Werte ergibt das Feld für den **Krahder**.

Setze den Held auf das **Feld 61** und dessen Zeitstein auf das **Sonnenaufgangsfeld**; sein Tag ist schon beendet.

Der Krahder hat einen **Kampfwert von 30 (bei 3 Spielern)** bzw. **40 (bei 4 Spielern)** und **20 Willenspunkte**. Um ihn zu besiegen, ist es besser die Hexe aufzusuchen, um von ihr etwas Gift in Empfang zu nehmen. Wird Gift bei einem Kampf eingesetzt und die Kreatur verliert, verliert sie nicht nur die Differenz an Kampfwerten, sondern die Willenspunkte sinken sofort auf 0.

Wenn der Krahder bezwungen wurde, lest die **Karte "Den Willen brechen"**.



Der Krahder hatte einen starken Willen, doch er konnte gebrochen werden. Auf dem Boden zusammengesunken, winselte er um Gnade.

"Ich verspreche keine neuen Kreaturen mehr auszusenden. Aber über eine Gefahr habe ich keine Macht. Im grauen Gebirge, in der Knochengrube treibt ein Feuergeist sein Unwesen. Er schickt einen alles zerschmelzenden Lavaström vom Berg und dieser greift die am Hang liegenden Bauernhöfe an." "Hier, nehmt dieses Schild und laßt mich am Leben", flehte der Krahder.

Ein am Kampf beteiligter Held bekommt einen **Schild**. Stellt den **Feuergeist** auf das **Feld 84**. Immer wenn die Brunnen aufgefrischt werden, werden **3 Feuer-/Lavaplättchen** auf die darunterliegenden Felder verteilt, beginnend mit **Feld 82, 81 und 70**.

Bewegt sich ein Held auf ein Feld mit einem Plättchen geschieht noch nichts, erst wenn er sich von dem Feld wegbewegt, verliert er 4 Willenspunkte. Ein Schild kann gegen den Verlust eingesetzt werden.

Werden Lücken in den Lavaström gerissen, werden diese beim nächsten Auffrischen der Brunnen, beginnend von Feld 82, zuerst geschlossen.

Sind keine Feuer-/Lavaplättchen mehr vorrätig, ist die Legende verloren.

Der Feuergeist hat auch einen **Kampfwert von 30 (bei 3 Spielern)** bzw. **40 (bei 4 Spielern)** und **20 Willenspunkte**. Das Gift kann auch hier wieder angewendet werden. Wenn der Feuergeist besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf den **Buchstaben "N"** vorgesetzt.