

E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Hexe in Gefahr

*Laute Hilferufe waren aus den Nebeln am Fluss zu hören. Die alte Hexe Reka scheint in Gefahr zu sein.*

- +2 Gor
- Ist der Standort der Hexe bekannt, stellt einen Skral (Boss) auf das gleiche Feld wie die Hexe.
- Ist die Hexe noch nicht entdeckt, so läuft die Quest dennoch weiter. Findet die Hexe und platziert dann sofort den Skral zur Hexe.
- Der Skral bewegt sich bei Tagesanbruch nicht und hat 12 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein normaler Skral.
- Stärke des Skral bei 2 Spielern (10), bei 3 Spielern (20), bei 4 bis 6 Spielern (30).

### Aufgabe:

Findet die Hexe im Nebel und besiegt den Skral.

3

### Fehlschlag:

+1

Die Hexe, samt ihrer Tränke kommen aus dem Spiel.

### Erfolg:

+1

&amp;



E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## In die Enge getrieben

*Print Thoralds Pferd hat ein Hufeisen verloren und der Prinz benötigt Zeit es zu beschlagen. Ein riesiger Wolf hat seine Fährte aufgenommen. Helft dem Prinzen, so schnell ihr könnt!*

- +1 Skral
- Stellt Prinz Thorald auf Feld 21. Solange die Quest aktiv ist, kann Prinz Thorald sich nicht bewegen und nicht an Kämpfen teilnehmen.
- Stellt einen Wolf (Boss) auf Feld 26.
- Legt je einen Pilz auf Feld 50, 47 und 63. Die Werte der Pilze haben keine Bedeutung. Sie benötigen je einen Platz im Inventar.

### Aufgabe:

Bringt bei 2 Spielern (1), bei 3 oder 4 Spielern (2) bzw. bei 5 oder 6 Spielern (3) Pilze auf das Feld des Wolfes, um diesen mit einem verdorbenen Fleischköder einzuschläfern. Sollte der Wolf das Feld von Prinz Thorald erreichen, ist die Quest sofort verloren.

### Questeffekt:

Der Wolf bewegt sich bei Tagesanbruch um ein Feld in Pfeilrichtung. Der Wolf ist nicht angreifbar.

3

### Fehlschlag:

+1

Prinz Thorald kommt aus dem Spiel.

### Erfolg:

+1

Verstärkungskarte "Thorald" kommt ins Spiel.

Entfernt die Pilzplättchen sowie den Wolf (Boss) vom Spielfeld.



E

# ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Quest

## Gefräßiger Gor

*In Andor treibt ein gefräßiger Gor sein Unwesen. Bringt ihn zur Strecke!*

- +1 Gor, +1 Skral
- Stellt einen Gor (Boss) auf Feld 40.
- Der Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und hat 10 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein normaler Gor.
- Stärke des Gor bei 2 Spieler (10), 3 Spieler (20), 4 bis 6 Spielern (30).

### Aufgabe:

Tötet den gefräßigen Gor.

2

Fehlschlag:

+1

Erfolg:

+1

&



E

# ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Quest

## Plündernder Skral

*In Andor treibt ein plündernder Skral sein Unwesen. Bringt ihn zur Strecke!*

- +1 Troll
- Stellt einen Skral (Boss) auf Feld 18.
- Der Skral bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und hat 14 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein normaler Skral.
- Stärke des Skral bei 2 Spieler (10), 3 Spieler (20), 4 bis 6 Spielern (30).

### Aufgabe:

Tötet den plündernden Skral.

2

Fehlschlag:

+1

Erfolg:

+1

&





E

# ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Quest

## Stinkender Troll

*In Andor treibt ein stinkender Troll sein Unwesen. Bringt ihn zur Strecke!*

- +2 Gor
- Stellt einen Troll (Boss) auf Feld 44.
- Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und hat 16 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein normaler Troll.
- Stärke des Troll bei 2 Spieler (20), 3 Spieler (30), 4 bis 6 Spielern (40).

**Aufgabe:**

Tötet den stinkenden Troll.

2

Fehlschlag:

+1

Erfolg:

+1

&



E

# ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Quest

## Zerfleischender Wardrak

*In Andor treibt ein zerfleischender Wardrak sein Unwesen. Bringt ihn zur Strecke!*

- +2 Gor
- Stellt einen Wardrak (Boss) auf Feld 64.
- Der Wardrak bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und hat 10 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein normaler Wardrak.
- Stärke des Wardrak bei 2 Spieler (10), 3 Spieler (20), 4 bis 6 Spielern (30).

**Aufgabe:**

Tötet den zerfleischenden Wardrak.

2

Fehlschlag:

+1

Erfolg:

+1

&





E


ANDOR

E

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Quest

### Die Schlucht

*Eine Gerölllawine versperrt den Weg zu einer Höhle. Dort soll sich ein vergrabener Schatz befinden.*

- +1 Troll
- Legt verdeckt je ein Geröllplättchen auf die Felder 70, 81 und 82.
- Legt 2 verdeckte Edelsteine auf das Feld 84.

#### Aufgabe:

Beseitigt das Geröll aus der Schlucht und bergt den Schatz. Die erhaltenen Edelsteine können wie Gold mitgeführt und verwendet werden.

#### Hinweis:

*Geröll kann entfernt werden, wenn gegen das Geröll "gekämpft" wird. Entspricht der Kampfwert der angreifenden Helden mindestens den Wert auf dem Geröllplättchen, kann das Geröll entfernt werden.*





E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Der Sumpf

*Ein Bauer steckt im Sumpf fest. Rettet ihn, und er wird euch belohnen.*

- +1 Gor, +1 Skral
- Legt ein männliches Bauernplättchen auf Feld 55.
- Legt einen kleinen Baumstamm (4) auf Feld 34.
- Der Baumstamm kann von einem Helden aufgenommen werden, wenn er über soviel Stärke verfügt, dass der Baumstamm links neben den Stärkemarkierstein passt.
- Der Baumstamm kann nicht mit dem Falken transportiert werden.
- Legt 3 verdeckte Edelsteine auf Feld 55.
- Die Edelsteine und das Bauernplättchen können nicht aufgenommen werden.

### Aufgabe:

Besorgt Euch einen Baumstamm und bringt diesen zum Bauern, um ihn zu retten

### Questeffekt:

Entfernt bei Tagesanbruch einen Edelstein von Feld 55.

3

### Fehlschlag:

+2

### Erfolg:

+1

Nimmt die Edelsteine von Feld 55 in Euer Inventar.

Entfernt die Edelsteine und das Bauernplättchen von Feld 55 sowie den Baumstamm vom Spielfeld.

E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Feuer im Wald

*Ein Feuer ist ausgebrochen. Löscht es, bevor es zu großen Schaden anrichtet.*

- +1 Troll
- Legt je ein Feuerplättchen auf Feld 60 und 62
- Ein Feuerplättchen kann durch einen Helden vom Spielfeld entfernt werden, wenn dieser auf dem Feld mit dem Feuerplättchen einen Trinkschlauch (auch teilweise gefüllt) in den Vorrat zurückgibt.

### Aufgabe:

Verhindert, dass das Feuer den Baum der Lieder (Feld 57) erreicht. Erreicht ein Feuerplättchen Feld 57, so ist die Quest sofort verloren.

### Questeffekt:

Bei Tagesanbruch wird ein weiteres Feuerplättchen auf das zu einem vorhandenen Feuerplättchen in Pfeilrichtung benachbartes Feld (ohne Feuerplättchen) gelegt.

2

### Fehlschlag:

+2

Jeder Held verliert sofort 2 Willenspunkte.

### Erfolg:

+2

&amp;



Entfernt die Feuerplättchen vom Spielfeld.



E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Befreiung der Zwergenmine

*Eine Horde Kreaturen belagert den Eingang der Zwergenmine. Helft den Schildzwerge!*

- +1 Gor
- Stellt folgende Bosse auf Feld 71: Gor, Skral, Troll.
- Stellt die Schildzwerge auf Feld 71.
- Die 3 Bosse bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht und nutzen im Kampf die gleichen Würfel und besitzen die gleiche Willenspunkte wie die entsprechenden normale Kreaturen.
- Jede Kreatur auf Feld 71 hat +X zu ihrer normalen Stärke, wobei X die Anzahl an Kreaturen auf Feld 71 entspricht.
- Der Händler auf Feld 71 kann während der Quest nicht genutzt werden.
- Die Schildzwerge bewegen sich nicht, ihre Kampfstärke kann im Kampf jedoch genutzt werden.

### Aufgabe:

Besiegt alle Gegner auf Feld 71.

2

### Fehlschlag:

+1

Die Schildzwerge kommen aus dem Spiel.

### Erfolg:

+1

Verstärkungs-karte "Schildzwerge" kommt ins Spiel.

E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Verschüttet

*Merrik, der Kartograph wurde in einer Höhle verschüttet. Befreit ihn!*

- +1 Troll
- Stellt Merrik, den Kartographen auf Feld 37.
- Zieht verdeckt 3 Geröllplättchen und legt diese dann offen auf das Feld 37.
- Merrik kann nicht bewegt werden.

### Aufgabe:

Zerstört das Geröll auf Feld 37, damit Merrik frei kommt.

### Hinweis:

Geröll kann entfernt werden, wenn gegen das Geröll "gekämpft" wird. Die Werte aller Geröllplättchen auf dem Feld werden addiert. Entspricht der Kampfwert der angreifenden Helden mindestens den Werten aller Geröllplättchen, können diese entfernt werden. Das Entfernen einzelner Geröllplättchen ist nicht möglich.

2

### Fehlschlag:

+1

Merrik, der Kartograph kommt aus dem Spiel.

### Erfolg:

+2

Verstärkungs-karte "Merrik" kommt ins Spiel.

Entfernt die Geröllplättchen von Feld 37.



E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Der Geist von Cerberak

*Cerberaks Geist wurde im vergessenen Turm gesichtet. Vertreibt ihn für immer!*

- +1 Skral
- Stellt einen Wardrak (Boss) auf Feld 83 (Turm).
- Der Wardrak bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und hat 14 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein normaler Wardrak.
- Stärke des Wardrak bei 2 Spieler (10), 3 Spieler (20), 4 bis 6 Spielern (30).
- Zusätzlich hat der Geist des Cerberak zu Kampfbeginn +5 Stärke für jeden zurzeit auf dem Spielfeld befindlichen Wardrak.
- Stellt den Belagerungsturm auf Feld 39.
- Der Turm auf Feld 83 kann nur vom Feld 65 aus über den Belagerungsturm erreicht werden. Ansonsten verfügt der Belagerungsturm zurzeit über keine weiteren Eigenschaften.
- Das Mitführen des Belagerungsturmes kostet den Helden zusätzlich 1 Stunde je Feld.

### Aufgabe:

Besiegt den Geist von Cerberak.

4

### Fehlschlag:

Der Belagerungsturm kommt aus dem Spiel.

+1

### Erfolg:

Verstärkungs-karte "Belagerungsturm" kommt ins Spiel.

+1

E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Troll der Zerstörung

*Ein Troll kam aus dem Wald und zog einen riesigen Katapult hinter sich her. Damit schoss er ins Land und richtete viel Schaden an.*

- +2 Gor, +1 Skral
- Stellt einen Troll (Boss) sowie den Katapult auf Feld 20.
- Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und hat 20 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein normaler Troll.
- Stärke des Troll bei 2 Spieler (20), 3 Spieler (30), 4 bis 6 Spielern (40).

### Aufgabe:

Besiegt dem Troll, um den Katapult zu erobern.

### Questeffekt:

Jeder Held im Umkreis von 3 Feldern zum Katapult (Ausnahme Feld 20) verliert bei Tagesanbruch 2 Willenspunkte.

3

### Fehlschlag:

Der Katapult kommt aus dem Spiel.

+1

### Erfolg:

Verstärkungs-karte "Katapult" kommt ins Spiel.

+2



E

# ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Quest

E

## Ergreift den Dieb!

Ken Dorr wurde in Andor gesichtet. Verhaftet ihn, damit er nicht zu viel Schaden anrichtet

- +1 Troll
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel (10er) und Kreaturenwürfel (1er) die Position von Ken Dorr (Boss).
- Trifft Ken Dorr direkt auf einen oder mehrere Helden, so entfernt aus dem Inventar jedes Helden auf dem Feld einen Gegenstand (Kein Gold, Edelsteine). Die Gegenstände kommen aus dem Spiel.
- Ken Dorr hat 6 Willenspunkte und benutzt im Kampf einen schwarzen Würfel.
- Stärke von Ken Dorr bei 2 bis 3 Spielern (10), 4 bis 6 Spielern (20).
- Nach jeder Kampfunde macht Ken Dorr einen Fluchtversuch. Würfelt mit einem Kreaturenwürfel:



= Es passiert nichts.



= Ken Dorr verschwindet und taucht wieder auf. Der Kampf wird abgebrochen. Erwürfelt Ken Dorrs neue Position. Trifft Ken Dorr direkt auf einen oder mehrere Helden, so entfernt aus dem Inventar jedes Helden auf dem Feld einen Gegenstand. Die Gegenstände kommen aus dem Spiel.

### Aufgabe:

Verhaftet Ken Dorr in dem ihr ihn besiegt.

5

### Fehlschlag:

+1

Ken Dorr kommt aus dem Spiel.

### Erfolg:

Verstärkungs-karte "Ken Dorr" kommt ins Spiel.

E

# ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Quest

E

## Der dunkle Tempel

*Ein Baumeister ist erschienen und baut einen dunklen Tempel. Besiegt den Baumeister, bevor er den Bau fertigstellt, da im Inneren eine gefährliche Kreatur gezüchtet wird.*

- +3 Gor
- Stellt einen Gor (Boss) auf Feld 17.
- Stellt das Tempelfundament auf Feld 17.
- Legt Tempelmitte und Tempelspitze neben dem Spielfeld bereit.
- Der Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und hat 12 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein normaler Gor.
- Stärke des Gor bei 2 Spieler (20), 3 Spieler (30), 4 bis 6 Spielern (40).

### Aufgabe:

Besiegt den Baumeister.

### Questeffekt:

Bei Tagesanbruch wird der Tempel weitergebaut. Erweitert den Tempel um ein entsprechendes Bauteil (zuerst Tempelmitte, danach Tempelspitze)

2

### Fehlschlag:

- Der Tempel kommt aus dem Spiel
- +1 Wardrak auf Feld 16

### Erfolg:

+1

Verstärkungs-karte "Tempel" kommt ins Spiel.



E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

### Das zerstrittene Pärchen

Ein Pärchen hat sich zerstritten. Sie bewirtschaften das Hauptanbaufeld von Andor. Bringt die zwei wieder zusammen, damit es keine Ernteeinbußen gibt.

- Stellt ein männliches Bauernplättchen auf Feld 65 und ein weibliches Bauernplättchen auf Feld 63. Stehen auf diesen Feldern Kreaturen, kommen diese aus dem Spiel.
- Erreicht ein Bauernplättchen eine Kreatur oder Boss, so ist die Quests sofort verloren und wird sofort ausgewertet.
- Helden können das Bauernplättchen mit sich führen, dürfen jedoch keine Kreatur oder Boss damit passieren oder angreifen.

#### Aufgabe:

Bringt die beiden Bauern wieder zusammen (auf ein Feld).

#### Questeffekt:

Bei Tagesanbruch bewegen sich das weibliche Bauernplättchen entlang der Pfeile und das männliche Bauernplättchen auf das benachbarte Feld mit dem höchsten Wert.

4

#### Fehlschlag:

+2

Zieht eine Ereigniskarte und führt diese aus.

#### Erfolg:

+2

&amp;



Entfernt die Bauernplättchen vom Spielfeld.

E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

### Die Gorhorde

Eine Horde an Gors durchstreift die Lande. Bringt sie zur Strecke!

- Bei 2 Spielern: +3 Gors.
- Bei 3-4 Spielern: +5 Gors.
- Bei 5-6 Spielern: + 7 Gors.
- Besiegte Gors gewähren Belohnung
- die Figur des besiegten Gors wird auf die Questkarte gestellt, um die Anzahl der besiegten Gors festzuhalten.

#### Questeffekt:

Alle Gors in Andor haben zusätzlich +4 Stärke.

2

#### Fehlschlag:

+2

#### Erfolg:

+1

&amp;





E

E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Angriff der Wölfe

*Es wurden Wölfe in Andor gesichtet. Verteidigt das Gehöft!*

- +1 Skral, +1 Troll
- Stellt einen je einen Wolf (Boss) auf die Felder 28 und 30.
- Jeder Wolf hat 12 Willenspunkte. Er nutzt die gleichen Würfel wie ein Wardrak.
- Stärke eines Wolfes bei 2 Spieler (6), 3 Spieler (8), 4 bis 6 Spielern (12).
- Erreicht ein Wolf Feld 2 ist die Quest sofort verloren und wird sofort ausgewertet.

### Aufgabe:

Verhindert bis zum Ablauf der Quest das ein Wolf das Feld 2 erreicht.

### Questeffekt:

Jeder Wolf bewegt sich bei Tagesanbruch um 2 Felder entlang der Pfeile.

4

**Erfolg:**  
Die Gruppe erhält 5 Gold.



**Fehlschlag:** Die Gruppe verliert (sofern vorhanden) bis zu 5 Gold.



Entfernt die Wölfe aus dieser Quest vom Spielfeld.

E

E

# ANDOR

## Epische Legenden

4

### Das Elys Artefakt



### Quest

## Der Schatz

*In einer Höhle wurde eine Schatztruhe entdeckt. Sie scheint magisch zu sein und bald zu verschwinden. Bringt den Schlüssel schnell zur Truhe.*

- +1 Skral
- Legt ein Sternchen als Markierung für die Schatztruhe auf Feld 22.
- Legt einen Schlüssel auf Feld 61.

### Aufgabe:

Bergt den Schlüssel und bringt ihn zur Höhle mit der Truhe.

1

**Fehlschlag:**  
- Jeder Held verliert 3 Willenspunkte.

### Erfolg:



Entfernt das Sternchen von Feld 22 sowie den Schlüssel vom Spielfeld.