

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie Teil 2: Nerassas Rache



Diese Legende besteht aus 12 Karten:
A1, A2, B, D, F, H*, K, N,
Wo ist Merrik?,
Merriks Aufzeichnungen, Die Brücke
und 1x Taroks Auferstehung

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

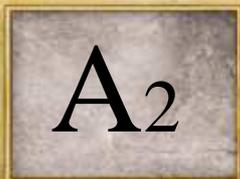
- Die Hexe, den Drachen, und Merrik
- 3 Runensteine (blau/gelb/grün)
- 2 Geröllplättchen, 1 Baumstamm (Wert 2)
- Legt 2 verdeckte **Bauernplättchen** (1 Mann und eine Frau) auf die **Felder 40 und 64**.
- Stellt **Gors** auf die Felder **9, 12, 13, 14, 20, 41 und 48**, **Skrale** auf **32, 36, 47 und 52** und **Trolle** auf **16, 27 und 34**.
- Legt **Sternchen** auf die Felder **B, D, F, H, K und N** der Legendenleiste.

Der Sommer war vorüber. Langsam färbten sich die Blätter der Bäume im Wachsamem Wald. Und mit dem Herbst kam auch ein furchtbarer Sturm über Andor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie Teil 2: Nerassas Rache



Nerassa war zurückgekehrt.

Doch sie war nicht allein.

Sie hatte einen Weg gefunden den gefallenen

Tarok zu beschwören und

ihn aus dem Reich der Toten zurück zu holen.

Nun war es an unseren Helden das Volk der Andori erneut vor dem längst totgeglaubten Feind zu beschützen.

Doch unsere Helden waren gerade im ganzen Land verstreut.



Erwürfelt die Position der Helden mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er).

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Gruppe erhält 3 Stärkepunkte, 5 Gold, einen Trinkschlauch und ein Schild.

Der Held auf der niedrigsten Feldzahl beginnt.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

B

Die Andori fürchteten sich, den das Gebrüll des Drachen war bis in die entlegensten Winkel zu hören. Doch bisher wussten unsere Helden nicht genau, wo sich Nerassa und der Drache aufhielten. Ein Wanderer meinte, er habe den schwefligen Odem des Drachen riechen können, als er im Gebirge in der Nähe des verlassenen Turms gewesen war. Doch der Weg zu diesem Turm war längst in Vergessenheit geraten. Wie also sollten unsere Helden ihn finden? Eara meinte, dass Merrik, der Kartograph sicherlich weiterhelfen könnte. Doch wo er sich gerade aufhielt, war ihr leider nicht klar. Also schlug sie der Gruppe vor, seine Mutter nach seinem Aufenthaltsort zu fragen.

Findet das Bauernplättchen mit der Frau. Sobald ein Held auf dem Feld mit der Bäuerin steht, lest die Karte Wo ist Merrik?

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

D

Ein Blitz durchzuckte die Luft und ein lautes Grölen war zu vernehmen. Und dann sahen unsere Helden das Feuer.

Würfelt mit einem Heldenwürfel um zu bestimmen, wo es brennt.



Der südliche Wald stand in Flammen und das Feuer hatte einen Wardrak aufgescheucht

Jeder Held der im südlichen Wald steht verliert jetzt 1 Stärkepunkt.

Stellt einen **Wardrak** auf Feld 33.



Der wachsamen Wald stand in Flammen und das Feuer hatte einen Troll aufgescheucht

Jeder Held der im wachsamen Wald steht verliert jetzt 1 Stärkepunkt.

Stellt einen **Troll** auf Feld 58.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

F

Man erzählt sich, dass in diesen Tagen ein scheinbar nicht endender Regen auf Andor hernieder kam. Wochenlang war das Land unter einem Schleier aus Wasser begraben. Die Flüsse konnten diese Unmengen nicht halten und traten über die Ufer.

Jeder Held der auf einem Feld steht, das an den Fluss angrenzt verliert sofort **5 Willenspunkte**.

Eine positive Nachricht brachte der Regen jedoch. Selbst die Kreaturen wichen vor den reißenden Strömen zurück.

Alle **Kreaturen** bewegen sich um ein Feld entlang des Pfeils **zurück**.

Hinweis: Jede Kreatur geht nur 1 Feld zurück. Steht dort noch eine Kreatur die nicht gerückt ist, so rückt sie zuerst. Sollten 2 Kreaturen beim zurückrücken auf ein Feld kommen, so bleibt eine stehen.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

H

Endlich brach die Wolkendecke auf und ein Sonnenstrahl berührte das Land. Doch zu ihrem Erschrecken mussten die Helden nun feststellen, dass sie durch die Dunkelheit des Regens Teile des Tages für Nacht gehalten und so einen Tag verloren hatten.

Der **Erzähler** wird nun auf **Feld I** der Legendenleiste vorgerückt.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

K

Nerassa erspähte die Helden in der Ferne. Um Tarok und sich selbst zu schützen, sprach sie einen Zauber aus, der die Magie in Andor blockieren sollte.

Eara/Liphardus und Kheela/Kheelan können ihre Sonderfähigkeit nicht mehr nutzen.

Die Zauberer spürten ihre Kräfte schwinden. Sie taten sich zusammen, bündelten den Rest ihrer Kräfte und konnten so die Magie der Runensteine erhalten.

Legt jetzt die Runensteine auf den Baum der Lieder (Feld 57).

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ... Tarok besiegt wurde.

Das Volk jubelte über den erneuten Sieg unserer Helden über den Drachen. Doch wussten sie auch, dass Nerassa immer noch nicht geschlagen war und nun wahrscheinlich mehr denn je nach Rache dürstete.

Autor: FamJu

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde und ... Tarok **nicht** besiegt wurde.
Tipp: Lässt beim nächsten Versuch die Legendenkarte H erst mal aus dem Spiel.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie Teil 2: Nerassas Rache



Wo ist Merrik?

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Bauernplättchen mit der Frau gefunden wurde.

Merriks Mutter erzählte den Helden, dass Merrik in den wachsamem Wald aufgebrochen war.

Würfelt nun mit einem Heldenwürfel und addiert 50 dazu. Stellt Merrik auf das entsprechende Feld. Sobald ein Held auf demselben Feld wie Merrik steht, deckt ihr die Karte Merriks Aufzeichnungen auf.

Aufgabe:

Findet einen Weg zum verlassenen Turm und besiegt den Drachen bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht hat.

Merriks Mutter wollte den Helden auf ihrer schwierigen Mission helfen. Sie wusste wie wichtig eine gute Ausrüstung sein kann.

Die Gruppe erhält einen Trinkschlauch und 2 Gold.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie Teil 2: Nerassas Rache



Merriks Aufzeichnungen

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Feld betritt indem sich Merrik befindet.

Unsere Helden fanden Merrik im wachsamem Wald. Er berichtete ihnen von einer uralten Schrift, die er in den Bergen gefunden hatte. Darauf war eine Brücke abgebildet die zum verlassenen Turm führte. Merrik zeigte die Zeichnung unseren Helden und nun wussten sie genau was zu tun war.

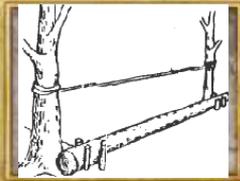


Legt nun den **Baumstamm** auf Feld **25** und das **Geröll** auf Feld **84**.

Beides muss zum Feld 66 gebracht werden um die Brücke wieder aufzubauen.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie Teil 2: Nerassas Rache



Die Brücke

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Brücke fertig gestellt wurde.

Unsere Helden hatten es geschafft. Es führte wieder eine Brücke über die Gebirgsschlucht zum verlassenen Turm. Doch kurz nach der Fertigstellung hörten die Helden einen Troll heran nahen.

Stellt einen **Troll** auf Feld **66**.
Dieser Troll muss besiegt werden, bevor die Helden die Brücke überqueren können.
Bei Sonnenaufgang bleibt der Troll stehen.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie Teil 2: Nerassas Rache Für 2 Spieler



Taroks Auferstehung

Tarok, der mächtige Drache und der uralte Feind der Andori, war durch Nerassas Zauber ins Leben zurückgekehrt. Er breitete seine Schwingen aus und landete auf dem Dach des verlassenen Turms.

Stellt **Tarok** auf Feld **83**.

Auch wenn sein Aussehen noch dasselbe war, hatte sich seine Kampfkraft durch den Zauber verändert.



(gleiche Werte werden addiert)



Sobald Tarok besiegt wurde, geht der Erzähler auf N.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

Für 3 Spieler



Taroks Auferstehung

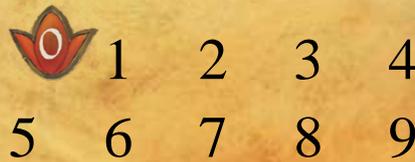
Tarok, der mächtige Drache und der uralte Feind der Andori, war durch Nerassas Zauber ins Leben zurückgekehrt. Er breitete seine Schwingen aus und landete auf dem Dach des verlassenen Turms.

Stellt **Tarok** auf Feld **83**.

Auch wenn sein Aussehen noch dasselbe war, hatte sich seine Kampfkraft durch den Zauber verändert.



(gleiche Werte werden addiert)



Sobald Tarok besiegt wurde, geht der Erzähler auf N.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

Für 4 Spieler



Taroks Auferstehung

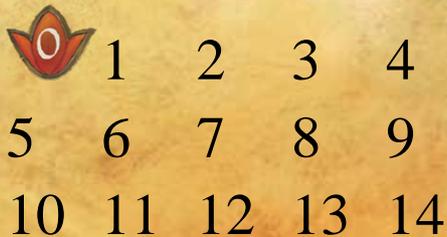
Tarok, der mächtige Drache und der uralte Feind der Andori, war durch Nerassas Zauber ins Leben zurückgekehrt. Er breitete seine Schwingen aus und landete auf dem Dach des verlassenen Turms.

Stellt **Tarok** auf Feld **83**.

Auch wenn sein Aussehen noch dasselbe war, hatte sich seine Kampfkraft durch den Zauber verändert.



(gleiche Würfelwerte werden addiert)



Sobald Tarok besiegt wurde, geht der Erzähler auf N.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

Für 5 Spieler



Taroks Auferstehung

Tarok, der mächtige Drache und der uralte Feind der Andori, war durch Nerassas Zauber ins Leben zurückgekehrt. Er breitete seine Schwinge aus und landete auf dem Dach des verlassen Turms.

Stellt **Tarok** auf Feld **83**.

Auch wenn sein Aussehen noch dasselbe war, hatte sich seine Kampfkraft durch den Zauber verändert.



(Würfelwerte werden immer addiert)

	1	2	3	4	
	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14

Sobald Tarok besiegt wurde, geht der Erzähler auf N.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 2: Nerassas Rache

Für 6 Spieler



Taroks Auferstehung

Tarok, der mächtige Drache und der uralte Feind der Andori, war durch Nerassas Zauber ins Leben zurückgekehrt. Er breitete seine Schwinge aus und landete auf dem Dach des verlassen Turms.

Stellt **Tarok** auf Feld **83**.

Auch wenn sein Aussehen noch dasselbe war, hatte sich seine Kampfkraft durch den Zauber verändert.



(Die beiden höchsten Würfelwerte werden addiert. Ausnahme: 3er Pasch)

	1	2	3	4	
	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14

Sobald Tarok besiegt wurde, geht der Erzähler auf N.