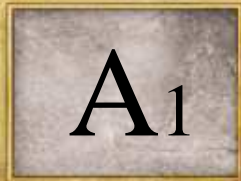


# ANDOR

## 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:

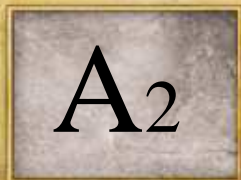
- Die Hexe , den Drachen, und Merrik
- 3 Runensteine (blau/gelb/grün)
- 2 Geröllplättchen, 1 Baumstamm (Wert 2)
- Legt 2 verdeckte **Bauernplättchen** (1 Mann und eine Frau) auf die **Felder 40 und 64**.
- Stellt **Gors** auf die Felder **9, 12, 13, 14, 20, 41 und 48**, **Skrale** auf **32, 36, 47 und 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 gefallen

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 wachsamem 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.





## 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.



## 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.*

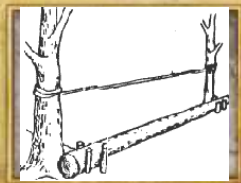


Legt nun den **Baumstamm** auf Feld **25** und das **Geröll** auf Feld **84**.

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**

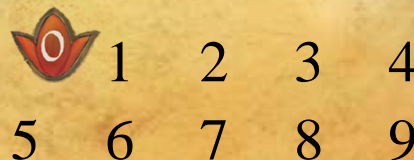
*Tarok, der mächtige Drache und der uralte Feind der Andori, war durch Nerassas Zauber ins Leben zurückgekehrt. Er breitete seine Schwingen aus und landete auf dem Dach des verlassenen Turms.*

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

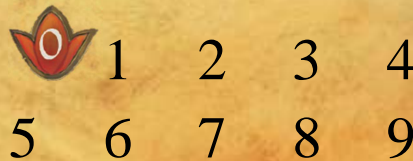
*Tarok, der mächtige Drache und der uralte Feind der Andori, war durch Nerassas Zauber ins Leben zurückgekehrt. Er breitete seine Schwingen aus und landete auf dem Dach des verlassenen Turms.*

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

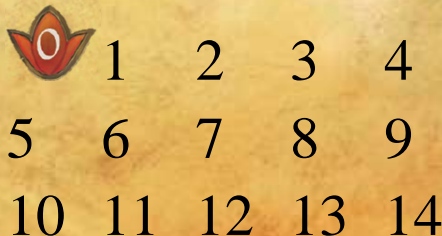
*Tarok, der mächtige Drache und der uralte Feind der Andori, war durch Nerassas Zauber ins Leben zurückgekehrt. Er breitete seine Schwingen aus und landete auf dem Dach des verlassenen Turms.*

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 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.*



(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 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.*



(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.