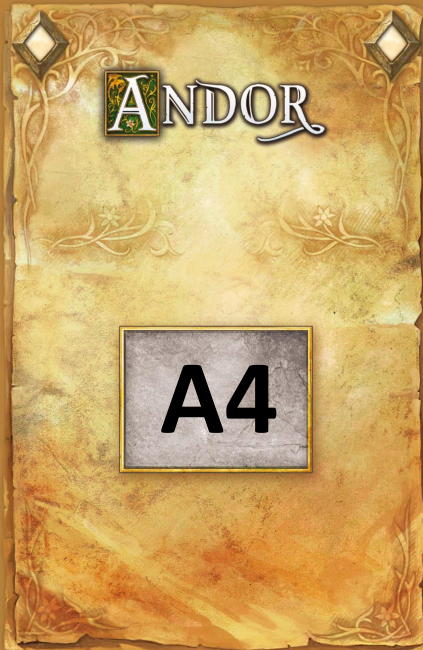


ANDOR



Sobald die erste Kreatur besiegt wurde lest die Karte „Sand“ vor
Sobald der erste Spieler etwas bei einem Händler kaufen will lest die Karte „Händler“ vor, je nach dem was früher eintritt.

Wird die Hexe gefunden so lest die Karte „Hexenweisheiten“ vor.
legt 2 Geröllplättchen auf Feld 6 es kann nicht betreten werden.

Die Helden starten mit 1
Stärkepunkt und 5 Willenspunkten.

Legendenziel:

- beschützt die Burg
- findet die Hexe



Die Helden hatten es geschafft die erste Kreatur zu besiegen und mussten mit erschrecken feststellen, dass sie zu Staub zerfielen und es sie weg wehte. Zurück blieb nur der faule Geruch der Bestie.

Wir eine Kreatur von den Helden besiegt so stellt sie auf Feld 84, der Erzähler rückt hierbei NICHT weiter.
(sollte das Feld besetzt sein wird das nächste entlang der Pfeilrichtung nach gewählt)

Die Helden erhalten NUR die GOLD-BELOHNUNG bei einem Sieg .

Legt einen Bogen auf Feld 50. Seid ihr 3 oder weniger Spieler legt auch ein Schild auf Feld 34.

ANDOR



Das Fernrohr deckt nur das **Nebelplättchen** auf, auf welchem der Held stehen bleibt, es wird aber nicht sofort aktiviert. Der Held kann anschließend entscheiden ob er es Aktivieren will.

Falls der **Falke** über eine Distanz von mehr als 5 Feldern eingesetzt wird würfelt der Held mit seinem Heldenwürfel. Würfelt er 1,2,3 geschieht nichts. Würfelt er 4,5,6 gerät der Falke in einen Sandsturm. Der Held muss dann das Plättchen zurückgeben.

Bei DIESEM Händler kann man sich 1 Willenspunkte für 1 Gold kaufen..



Die Helden hatten die Hexe gefunden und übermittelten ihr sofort die Nachricht des Königs. Die Hexe wusste wer Schuld allen Übels war, das Sandmännchen. Sie sagte man könne ihn mit zwei blauen Runensteinen des Wassers heraufbeschwören, doch wo man diese findet, konnte selbst sie nicht sagen, doch in den Schriften der Runen stand es.

Die Gruppe erhält einen Trank der Hexe, er kann die Willenspunkte eines Helden 2x ganz Auffüllen.

lest weiter auf „hexenweisheiten2“



Die Hexe erzählte von uralten Schriften, welche den Ort der Steine offenbaren, jedoch werde man alle brauchen.

Bringt nur so viele Pergamente wie ihr Spieler seid ins Spiel. Legt Pergamente auf die Felder 28,13,70,57,40,0, lasst jeweils die letzten Zahlen aus, falls nötig. Wurden alle Pergamente aufgehoben lest „die Steine“ vor.

Legendenziel:

- verteidigt die Burg
- Besiegt das Sandmännchen
- findet die Schriften
- findet die Steine



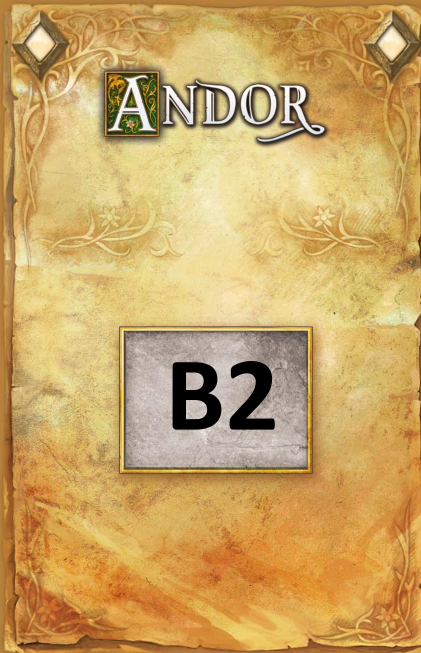
Ein Sandsturm tobte, heftiger als alle vorherigen. Er zährte an den Kräften der Helden und verdeckte ihre Sicht.

Stellt einen Gor auf ein Feld auf dem ein Held steht, stehen alle Helden auf Feld 0, stellt einen Troll auf Feld 21.

Auch Hitze machte den Helden zu schaffen.

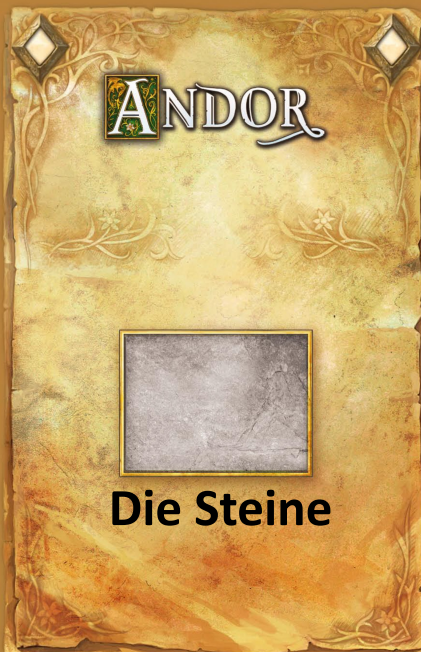
Die Gruppe darf sich nun entscheiden ob die 1. Stunde auf der Tagesleiste immer ausgelassen wird, oder ob Überstunden 4 statt 2 Willenspunkten kosten. lest jetzt weiter auf B2 →

ANDOR



Die Helden waren kurz vor dem zusammenbrechen als sie den süßen Duft einer Pflanze rochen.

Legt jeweils ein 4er Heilkraut Auf die Felder 23 und 53. Werden sie eingesetzt so erhält der Held 4 Willenspunkte oder darf sich umsonst 4 Felder weit bewegen. Führt ab sofort die Karte „Sandsturm zu beginn jedes Tages vor der 1. Stunde, sobald der erste Held an eine Tag über die 3 . Stunde auf der Tagesleiste fährt und immer wenn eine Kreatur stirbt, aus.



Die Helden hatten die Schriften der Runen zusammengetragen und herausgefunden wo die Runensteine zu finden waren und was ihre Kräfte sind.

Mischt alle 6 Runensteine und legt sie verdeckt auf die Felder 34,23,45,54,78,und 5.

Legt beide blauen Runensteine auf das Feld 17. um das Sandmännchen zu beschwören, lest dann die Karte Ungeheuer.

Bei 2 Spielern erhält die Gruppe 5 Willenspunkte, bei 3 Spielern 3. Legt 4 Gold auf Feld 34.



Der Sand traf auf die Haut der Helden wie Nadeln, der Wind fegte und der Sand peitschte. Die Helden konnten kaum etwas erkennen, dann sahen sie eine Gestalt in der Ferne... das Sandmännchen.

Nach einer Runde im Kampf löst das Sandmännchen einen „Sandsturm“ aus und verändert seine Position. Die Willenspunkte bleiben, jedoch erhält es 1 zusätzlichen Stärkepunkt.

Während JEDES Sandsturms bewegt sich das Sandmännchen auf das Feld mit der Nummer gleich der jetzigen Feldnummer +8.

Ist jetzt Ungeheuer 2 →



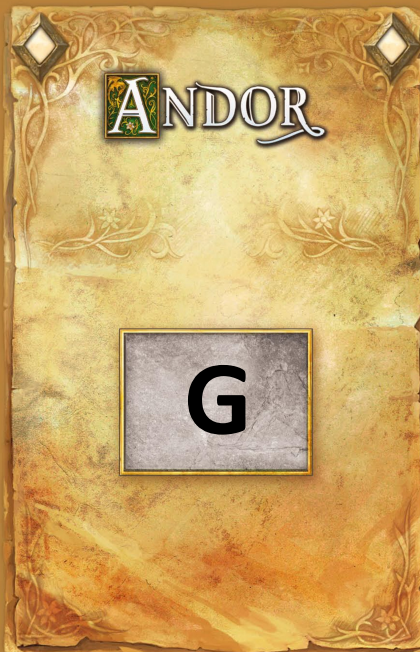
Das Sandmännchen trat den Helden entgegen und machte sich bereit auf einen Kampf.

Das Sandmännchen hat 40 Willenspunkte und Stärkepunkte ...
 bei 2 Spielern 20
 bei 3 Spielern 33
 bei 4 Spielern 44
 bei 5 Spielern 55
 bei 6 Spielern 58
 (aber 45 Willenspunkte)

Legt 1 Gold auf Feld 72.

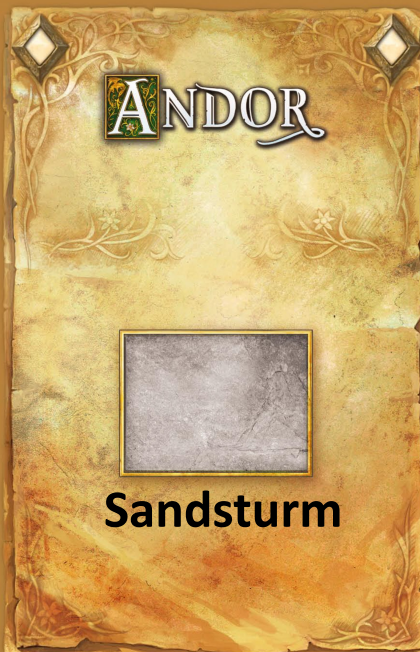
Ist das Sandmännchen besiegt, lest N

ANDOR



Auf den Feldern der Bauern wuchs schon seit Monaten nichts mehr. Ihre Tiere und sie selbst hatte nichts mehr zu trinken. Auf gut Glück machten sie sich auf um Wasser zu finden.

Die Helden können die Bauern auf Feld 0, nach den bekannten Regeln, bringen. Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die 10er und mit einem Kreaturenwürfel die 1er Stelle des Feldes auf dem die 4 Bauernplättchen platziert werden. Ist dort bereits eine Kreatur kommt der Bauer direkt aus dem Spiel. Deckt 3 Ereignisskarten sofort auf.



Ein Sandsturm tobt....

- alle Pergamente/Runensteine bewegen sich entgegengesetzt der Pfeile um 2 Felder, bei Verzweigungen wählen sie immer das Feld mit der höheren Zahl.
- alle Helden verlieren einen Willenspunkt und bewegen sich 2 Felder entlang der Pfeillinien falls sie nicht 3 Willenspunkte bezahlen.
- alle 11 Nebelplättchen werden verdeckt und gemischt.

Kommen Objekte/Spieler auf diese Weise nicht weiter, so geht es auf das um 1 größeres (Zahl) Feld.