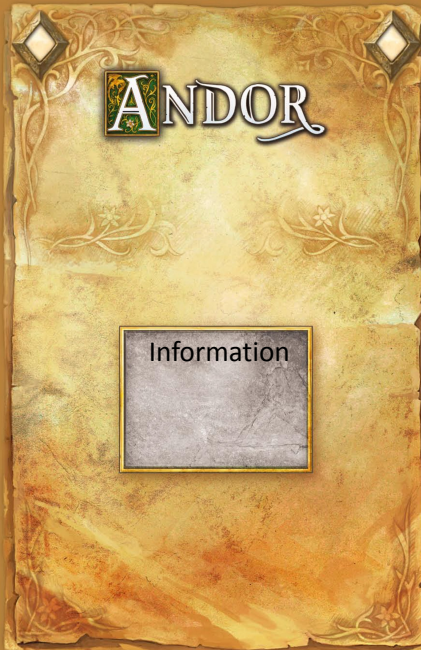


# ANDOR

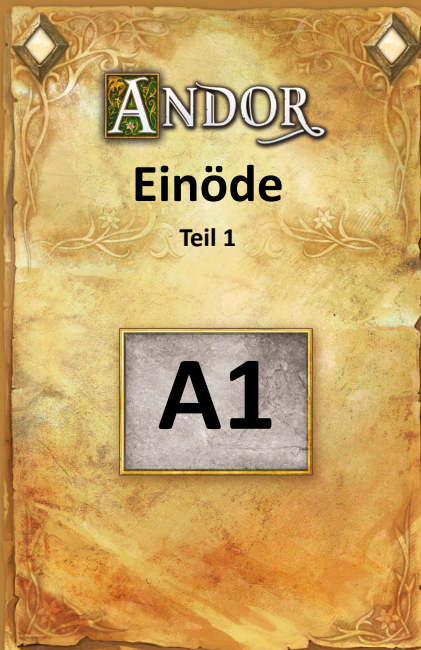


*Es hatte in Andor schon seit Wochen nicht mehr geregnet. Brunnen versiegten, Bäche trockneten aus und die Wälder Andors verloren ihre Prächtigen Baumkronen. Um herauszufinden ob diese Trockenheit magischen Ursprungs war, wurden die Helden beauftragt die Hexe zu finden.*

Diese Legende spielt auf der Vorderseite des Basispiels.

Typ: Schwer

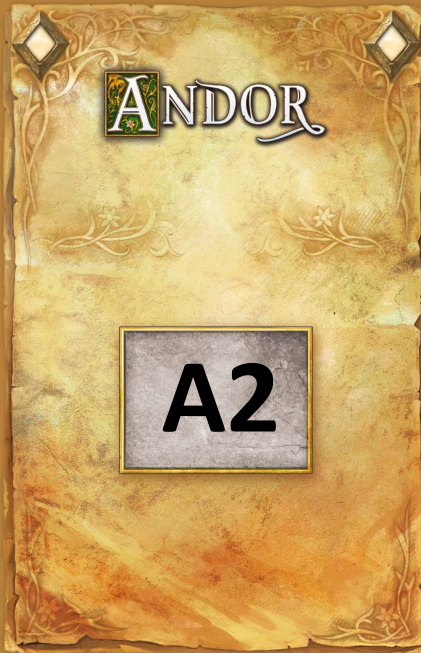
Spieler 2-6



Für diese Spiel werden die Kreaturplättchen, 2 Heilkräuter, alle Gegenstände der Ausrüstungstafel, 4 Bauernplättchen, 3 Brunnenplättchen, die Sternplättchen, alle Runensteine, 2 Geröllplättchen, Pergamente (gleich der Spieleranzahl), Geld, die Figur Hexe und 11 Nebelplättchen (außer +3 Willenspunkte, + 1 Stärkepunkt, +2 Willenspunkte, 1x +1 Gold ) benötigt.

liest jetzt auf A2 weiter →

# ANDOR



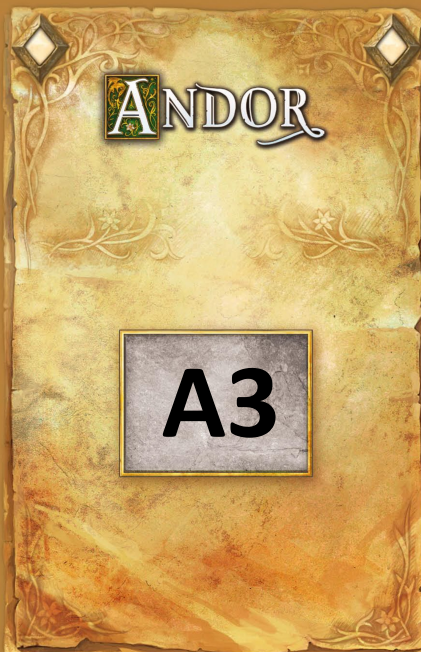
*Das Land hatte sich verändert, genauso wie seine Bewohner. Auch die tiefsten Brunnen Andors hatten kaum Wasser.*

Legt Brunnenplättchen auf die Felder 5,35 und 55. Diese Brunnen füllen sich nurmehr bei Sonnenaufgang auf!

*Auch die einst so großen Nebelschwaden rund um die Riedburg waren seltener geworden.*

Legt die Nebelplättchen, verdeckt und gemischt auf die regulären Felder, es bleiben jedoch die Felder 8,11,12 und 13 frei.

lest jetzt auf A3 weiter →



Noch bevor die Helden aufbrachen um die Hexe zu suchen, hörte man vereinzelt Gerüchte von Schrecklichen Bestien die schon bald die Riedburg erreichen würden..

Stellt...

die Helden Auf Feld 0.

einen Troll auf Feld 37.

einen Wadrak auf Feld 67.

>1 Spielern 1 Gor auf Feld 29.

> 2 Spielern 1 Skral auf Feld 27.

>3 Spieler 1 Troll auf Feld 62.

>4 Spieler 1 Troll auf Feld 61.

=6 Spieler 1 Wadrak auf Feld 83.

lest jetzt auf A4 weiter →







