

Viel Spaß beim spielen

Hier noch etwas zusätzliches material



Kronensymbol



Drei Schwestern Markierer



Benötigtes Material:

Alles aus Andor III: Die letzte Hoffnung

Aus dem Grundspiel:

Das Gift

"**Die Feinde Andors**" könnt ihr auf der Andor-Webseite herunterladen.

Die Legende spielt auf dem **Spielplan "Das graue Gebirge"**.

Bei dieser Legende sollten **keine Fanhelden** verwendet werden.

Die Helden haben die üblichen Fähigkeiten von Andor III und zusätzlich **eine dritte Fähigkeit**, die zum Teil aus Legende 17 bekannt sind. Lest diese Fähigkeiten auf den Karten "**Die Fähigkeiten der Helden**" durch.

Lest jetzt weiter auf der Karte "**a1**"



Die Andori waren seit dem Sturz der Kraherder sehr gut vorangekommen und hatten innerhalb weniger Wochen die beiden Schluchten überquert und waren nur wenigen Kreaturen begegnet. Alles deutete darauf hin, dass sie bald wieder in ihrer Heimat sein würden.

Führt zuerst die Anweisungen von der

Checkliste „Graues Gebirge“ aus.

Nehmt die Skelette aus dem Spiel.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Das **Gift** aus dem Grundspiel
- **Den eisernen König, die drei Schwestern, den Greim, den Hraak und Brut und Hella**

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben b, c, d, f und n
- Stellt den Trosswagen und die Helden auf Feld 205

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **a2**"

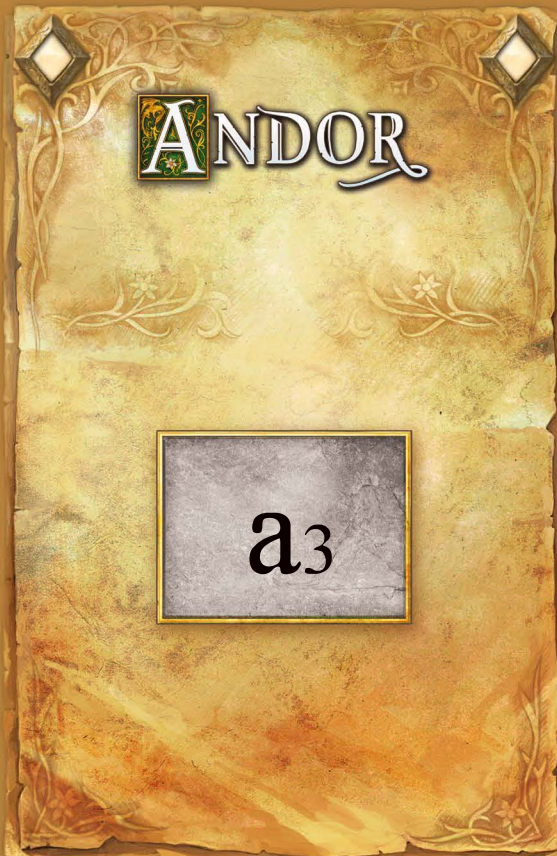


Würfelt jetzt mit einem roten Würfel und einem Heldenwürfel, um die Felder zu ermitteln, auf die **je eine alte Waffe** verdeckt gelegt wird. Der rote Würfel gibt die **10er**-Stelle der Feldzahl an und der Heldenwürfel die **1er**-Stelle. Anschließend müsst ihr noch 200 addieren.

Erwürfelt auf die gleiche Weise die Position von **1 Sternkraut** und legt es mit der **ungepflückten** Seite nach oben auf das ermittelte Feld. Erwürfelt auf die gleiche Weise **2x Apfelnüsse**.

Legt die Brücke auf die Schlucht zwischen Feld **207** und Feld **205**. Ein Held kann jederzeit, wenn er auf Feld **207** oder **205** steht die Aktion "**Brücke zerstören**" nutzen, das kostet eine Stunde. Nehmt dann die Brücke vom Spielplan. Sollten zu dem Zeitpunkt Kreaturen auf der Brücke stehen, **werden sie aus dem Spiel genommen**. Für diese Kreaturen gibt es keine Belohnung und der Erzähler geht **nicht** weiter.

Lest jetzt weiter auf der Karte "**a3**"



Auf ihrer Heimreise begegneten ihnen viele Kreaturen, aber sie ließen sich relativ leicht abwehren. Daher waren sie zuversichtlich, Andor bald zu erreichen.

Stellt **Wargors** auf die Felder 220, 236 und 250. Stellt **Bergskrale** auf die Felder 215, 226, 235, 240, 246, 256.

Stellt **Trolle** auf Feld 239, 258 und 270.

Aufgabe:

Der Trosswagen muss auf Feld 201 stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben "**n**" erreicht. Markiert das Feld 201 mit einem Sternchen.

Ein Held, der **mit dem Trosswagen auf demselben Feld** steht, kann ihn **mit sich bewegen**, das geht auch im Vorbeigehen. Dies kostet ihn Stunden auf der Tagesleiste:
 bei 2 Helden = 1 Stunde pro Feld
 bei 3 Helden = 2 Stunden pro Feld
 bei 4 Helden = 3 Stunden pro Feld.

Lest jetzt weiter auf Karte "**a4**"



Ausrüstung:

Jeder Held erhält **2 Stärkepunkte** und **7 Willenspunkte**. Außerdem erhält die Heldengruppe

- 2 **Stärkepunkte**,
- 2 **Apfelnüsse**,
- das **Fernrohr**,
- **zwei der vier mächtigen Schilde** (Sturmschild, Feuerschild, Sternenschild, Bruderschild) und
- **einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel**.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Jetzt liest jeder Held seine Karte "Die Fähigkeiten der Helden" vor.



Die Helden und die Andori wunderten sich, weshalb nur noch so wenige Kreaturen zu sehen waren.

Das musste nicht unbedingt ein gutes Zeichen sein, sondern konnte auch auf eine größere Gefahr hinweisen. Sie beschlossen, dass einer der Helden zum Trosswagen gehen sollte, um Orfen zu fragen, ob er Gerüchte in der Winterburg gehört hatte.

Aufgabe:

Bevor der Erzähler den Buchstaben d erreicht, muss **einer der Helden beim Trosswagen** sein. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf den Trosswagen

Lest die Karte "**Orfens Erzählungen**" vor, sobald ein Held den Trosswagen erreicht.

Nehmt die **Kreaturen** von den Feldern **220, 226, 236, 239** aus dem Spiel.



Wenn die Karte "**Orfens Erzählungen**" noch nicht vorgelesen wurde, ist die Legende sofort verloren.

Die Helden erreichte die Kunde, dass Schatten die, man selbst im hellsten Tageslicht nicht richtig erfassen konnte, am Rand der Schlucht gesehen wurden. Orfen wusste dazu auch noch etwas zu sagen. "Das müssen die drei Schwestern sein, aber Warguth der Schmied der Rietburg weiß noch mehr über die drei Schwestern. Kommt, ich führe euch zu ihm."

Orfen und der Held gingen ein paar Zelte weiter zu Warguth.

"Ja, ich habe in der Winterburg so einiges über die drei Schwestern gehört, Arkenia, Xandrea und Kenara waren drei Zauberrinnen, die dem eisernen König dienten. Sie erschufen den Hraak und andere gefährliche Kreaturen. Bei einem ihrer Experimente wurden sie zu diesen Körperlosen Schatten, so wie sie jetzt sind."

Lest jetzt weiter auf Karte d2



Früher hatten die drei Schwestern einen Außenposten im Grauen Gebirge, wo sie ihre Experimente machten."

Stellt jetzt die **drei Schwestern** auf Feld 252. Lest die Karte "**Die drei Schwestern**" wenn ein Held die drei Schwestern angreift.

Die Schwestern können nur **einzeln** angegriffen werden. **Stärke** jeder Schwester:

2 Helden = 4 Stärkepunkte

3 Helden = 6 Stärkepunkte

4 Helden = 8 Stärkepunkte

Jede der drei Schwestern hat **8 Willenspunkte** und würfelt mit **zwei grauen Würfeln** und gleiche Würfelwerte werden **addiert**. Haben sie weniger als 7 Willenspunkte würfeln sie nur noch mit **einem** grauen Würfel.

Aufgabe:

Die drei Schwestern müssen besiegt sein, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht.

Lest jetzt weiter auf der Karte d3.




Fanlegende
 Feinde aus der Unterwelt

 Die Macht des Dunklen Schildes 1

Die Macht des Dunklen Schildes:

Durch die **Macht des dunklen Schildes** (der durch die drei Schwestern wieder aktiv geworden war) **gehen Kreaturen bei Sonnenaufgang in Richtung eines Helden, sofern er in Sichtweite ist.** Die Sichtweite entspricht der Entfernung, die die Kreaturen sich in der Nacht bewegen, also bei **Wargors 2 Felder** und bei **Skralen und Trollen ein Feld.** Bei zwei Helden gehen Trolle **nicht** zu Helden.

Sollte das Feld eines Helden schon durch eine Kreatur besetzt sein, gehen andere Kreaturen **nicht** auf dasselbe Feld sondern normal in Pfeilrichtung.

Wenn eine Kreatur keinen Helden in Sichtweite hat, zieht diese Kreatur nach den normalen Regeln.




Fanlegende
 Feinde aus der Unterwelt

 Die Macht des Dunklen Schildes 2

Kreaturen halten Helden fest, wenn sie sich auf einem Feld mit einem Helden befinden. Dies gilt auch, wenn ein Held ein Feld mit einer Kreatur passieren möchte. Jeden Morgen, nachdem sich der Erzähler bewegt hat, **greifen Kreaturen einen Helden an**, wenn sie mit ihm auf einem Feld stehen. Die Kreatur greift für **eine Kampfrunde an**, die den Held **eine Stunde** kostet. Der Held kann den Kampf aber auch verlängern, wenn er die Kreatur noch nicht besiegt hat. Er muss dies aber **nicht** tun.

Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** auf das Erzählersymbol auf dem Sonnenaufgangfeld.

Sonderfähigkeit des Kriegers:

Der Krieger **kann Felder mit Kreaturen passieren, aber nicht dort anhalten.** Dies gilt auch, wenn er einen weiteren Held mitbewegt.



ANDOR
 Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt

f₁

Die Helden begegneten dem Agren Jorn, der ihnen aufgeregt berichtete, dass eine fremdartige Kreatur einen Höhlenausgang so verwüstet hatte, wie es selbst ihr Ältester Grone noch nie gesehen hatte. Die Helden fragten sich, ob das der wilde Hraak gewesen sei, den Bertram erwähnt hatte und der durch ein Experiment entstanden war. Dann überreichte Jorn den Helden noch ein Geschenk, das ihnen vielleicht helfen könnte.

Die Heldengruppe erhält jetzt einen **Gegenstand von der Ausrüstungstafel**.
 Stellt den **Hraak** auf Feld 270.

Sein Ziel ist, Andor zu erreichen. Erreicht er Feld 201 oder den Trosswagen ist die Legende sofort verloren.

Aufgabe:
 Der **Hraak muss besiegt sein**, bevor der Erzähler Feld n erreicht.

Lest jetzt weiter auf der Karte f2.



ANDOR
 Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt

f₂

Der Hraak bewegt sich jedes Mal ein Feld, **wenn der Zeitstein eines Helden die fünfte Stunde verlässt** und wenn **der Erzähler sich bewegt**. Dabei nutzt er auch Sprungfelder. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** auf die 5. Stunde der Tagesleiste und stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Sobald der Kampf gegen den Hraak eröffnet wird, bewegt er sich während dieses Kampfes nicht mehr.

Durch das Experiment seiner Entstehung war der Hraak klüger als alle anderen Kreaturen. Daher bewegt sich der Hraak jeweils **auf dem kürzesten Weg von Höhle zu Höhle**, um sich dort vor den Helden zu verstecken. Gibt es hierbei verschiedene Möglichkeiten, wählt er das Feld mit der kleinsten Feldzahl. Er geht von Feld 270 zu Feld 249, von dort zu Feld 219 und ab dort jeweils zu dem angrenzenden Feld mit der kleinsten Zahl.

Befindet sich der Hraak auf einem **Höhlenfeld**, kann er nicht angegriffen werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte f3.



Stärke:

2 Spieler = 14

3 Spieler = 20

4 Spieler = 26

Der Hraak hat **15 Willenspunkte** und würfelt mit **zwei weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Belohnung:

2 Gegenstände von der Ausrüstungstafel oder **15 Willenspunkte** oder

3 Stärkepunkte.



Bitte aussortieren

Wird nicht gebraucht



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

... der Trosswagen auf Feld 201 steht und...
... der Trosswagen verteidigt wurde und...
... die drei Schwestern, der Greim, der Hraak
und der Eiserne König besiegt sind, bevor
der Eingang zur Schlucht zugeschüttet
wurde und...
... der Eingang zur Unterwelt zerstört wurde

Lest jetzt weiter auf Karte n2

Von Gnormix

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
... der Trosswagen nicht auf Feld 201 steht
oder...
... der Trosswagen nicht verteidigt oder...
... die drei Schwestern, der Greim,
der Hraak oder der Eiserne König nicht
besiegt sind,
... bevor der Eingang zur Unterwelt zerstört
wurde.



*Mit lautem Getöse stürzte die Schlucht dort,
wo der Eingang zur Unterwelt gewesen war,
zusammen. Nun würde nichts mehr aus der
Unterwelt wieder emporsteigen können. Die
Helden bedankten sich bei Hella für ihre Hilfe,
die sich nun wieder auf den Weg zu ihrem
Drachenfelsen begab.*

*Die Helden begaben sich nun auf ihren
Rückweg zum Trosswagen und nach Andor
und hofften, dass die Bedrohungen nun
endgültig ein Ende haben würden.*



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die Fähigkeiten der Helden:
Der Zauberer

Stellt den Schatten auf Feld 211.

Der Zauberer:

Der Zauberer kann die neue **Aktion Schatten bewegen** nutzen. Für eine Stunde auf der Tagesleiste darf er den Schatten 4 Felder weit bewegen.

Der Schatten **kann Sprungfelder nutzen**, aktiviert nichts und kann nichts tragen. Er wird von allen anderen Figuren ignoriert. Der Zauberer kann zu einem beliebigen Zeitpunkt (außer sein Zeitstein liegt bereits auf dem Sonnenaufgangfeld) die Position seiner **Heldenfigur mit der des Schattens tauschen**. Das kostet die Heldengruppe 4 Willenspunkte. Die anderen Helden können Willenspunkte auch dann abgeben, wenn sie ihren Tag schon beendet haben und ihr Zeitstein auf dem Sonnenaufgangfeld liegt.



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die Fähigkeiten der Helden:
Der Bogenschütze

Der Bogenschütze:

Der Bogenschütze bekommt den Gegenstand **Krone**.

Legt das **Kronen-Symbol** über das **Sternkraut-Symbol** auf der Tagesleiste. Es wird nach dem **Sternkraut-Symbol** ausgeführt.

Wenn der Bogenschütze die **Krone** trägt und das **Kronen-Symbol** bei Sonnenaufgang aktiviert wird, erhalten alle Helden, die mit ihm auf einem Feld stehen, **insgesamt 6 Willenspunkte**.



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die Fähigkeiten der Helden:
Der Dunkle Magier

Der dunkle Magier:

Der dunkle Magier kann im Kampf anstelle seines Heldenwürfels einen **großen grauen Würfel** nutzen.

Die Heldengruppe (auch Helden, die nicht an diesem Kampf teilnehmen) muss dafür aber den **erwürfelten Wert sofort nach dem Würfeln in Willenspunkten abgeben**. Es ist nicht erlaubt, sich dadurch auf 0 Willenspunkte zu bringen. Die anderen Helden können Willenspunkte auch dann abgeben, wenn sie ihren Tag schon beendet haben und ihr Zeitstein auf dem Sonnenaufgangfeld liegt.

Nur, wenn sie **nicht genug Willenspunkte aufbringen können, zählt der Wurf nicht**. Dann muss der dunkle Magier in dieser Kampfrunde mit seinem violetten Heldenwürfel würfeln.

Der graue Würfel darf mit dem Trank der Hexe kombiniert werden.



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die Fähigkeiten der Helden:
Der Zwerg
Der Krieger

Stellt Radan auf das Feld 205.

Der Zwerg:

Von nun an kann der Zwerg die neue Aktion **Radan bewegen** benutzen.

Für eine Stunde auf der Tagesleiste kann er Radan bis zu 4 Felder bewegen.

Radan kann Sprungfelder nutzen. Er kann keine Plättchen aktivieren, nichts tragen und er erleidet keinen Schaden durch das Feuer des Feuerschildes. Wenn Radan zusammen mit einem Held auf einem Feld steht, bringt er 4 Stärkepunkte zusätzlich für diesen Helden.

Der Krieger:

Die Sonderfähigkeit des Kriegers erfährt ihr, sobald der Erzähler den Buchstaben d erreicht.



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Orfens Erzählungen 1
Diese Karte wird vorgelesen
sobald ein Held beim
Trosswagen ankommt

Beim Trosswagen angekommen setzen sich alle mit Orfen zusammen. Die Helden berichteten, dass sie sich sorgen, weil viele Kreaturen verschwunden sind und sie sich fragten, ob dies ein Zeichen für eine größere Gefahr sei. Sie fragten Orfen, ob er Gerüchte in der Winterburg gehört habe.

Orfen erzählte ihnen nun, dass er in der Winterburg Gerüchte von einem sagemumwobenen fünften Schild gehört habe. Dieser Schild sei von einer bösen Macht besessen und könne sogar Kreaturen Gehorsam aufzwingen. Angeblich wurde der Schild vor Tausenden von Jahren dort geschmiedet, wo heute Krahd ist, vom damaligen Herrscher über dieses Land, dem Eisernen König, der später von den Krahdern in die Unterwelt verbannt wurde und den Dunklen Schild dorthin mitgenommen habe.

Lest jetzt weiter auf der Karte "**Orfens Erzählungen 2**"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Orfens Erzählungen 2

Es gibt auch Sagen über drei finstere Beraterinnen des Eisernen Königs, die drei Schwestern Kenara, Xandrea und Arkenia. Weiteren Gerüchten zufolge habe es damals noch weitere finstere Kreaturen gegeben, über die er jedoch nichts genaues gehört habe. Nur so viel, dass sie viel gefährlicher seien als die Wargors und Skrale, die sie heute plagen. Aber Betram, der auch in der Runde saß, hatte noch mehr über diese Kreaturen gehört. Eine der Kreaturen heiße Hraak und sei bei einem Experiment entstanden. Mit dem Sturz des Königs seien diese Wesen aber auch vernichtet worden. Orfen ergänzte: Das wichtigste, was er ihnen sagen wollte war, dass Gerüchte in der Winterburg umgingen, dass die Schlucht am Fuße der Winterburg so tief sei, dass sie bis zur Unterwelt hinunter reiche und der Eiserne König, wieder den Weg nach oben finden könnte.

Lest jetzt weiter auf der Karte "**Orfens Erzählungen 3**"



ANDOR

Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Orfens Erzählungen 3

Orfen empfahl den Helden, sich die Schlucht anzusehen, aber er warnte sie: "Es ist dichter Nebel in der Schlucht. Dort könnte sich allerlei verstecken."

Aufgabe:

Ein Held muss mit dem Fernrohr zu der Schlucht gehen, die sich bei der Winterburg befindet (dies ist die Schlucht zwischen Feld 208 und 209)

Lest die Karte "**Die Schlucht**", sobald ein Held bei der Schlucht angekommen ist.



ANDOR

Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die Schlucht

Lest diese Karte wenn ein ein Held mit Fernrohr an der Schlucht zwischen Feld 208 und 209 steht

Der Held spähte mit dem Fernrohr in die Schlucht. Es war so neblig, dass er nur vage Gestalten erkennen konnte. Aber er hatte das Gefühl, dass einer der Schatten schnell näher kam. Plötzlich brach mit lautem Gebrüll ein unheimlicher fliegender Schatten hervor und begann über der Schlucht seine Kreise zu ziehen. Nun erinnerte sich der Held, dass Orfen eine fliegende Kreatur erwähnt hatte, den Greim.

Als der Held einen Schritt näher zur Schlucht gehen wollte, brüllte der Greim laut und flog in Richtung des Helden. Da wurde dem Held klar, dass der Greim die Schlucht bewachte und sie die Schlucht nicht überqueren konnten, so lange der Greim darüber seine Kreise zog. Da das Ziel der Andori jedoch in der anderen Richtung in Andor lag, beunruhigte den Helden der Greim weniger als die Schatten in der Schlucht.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Die Schlucht 2"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die Schlucht 2

Stellt den Greim auf die Schlucht zwischen Feld 208 und 209.

Solange der Greim nicht besiegt ist, kann die Schlucht nicht überquert werden.

Um den Greim anzugreifen, muss man ihn anlocken, indem man einen Edelstein auf ein an die Schlucht angrenzendes Feld legt. Der Greim fliegt dann auf dieses Feld und bleibt dort bis zum nächsten Morgen.

Der Greim hat 11 Willenspunkte und würfelt mit 3 roten Würfeln. Hat er weniger als 7 Willenspunkte würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln.

Der Greim hat je nach Spieleranzahl eine unterschiedliche Stärke

2 Spieler = 8 Stärkepunkte

3 Spieler = 11 Stärkepunkte

4 Spieler = 14 Stärkepunkte

Wird der Greim besiegt, zieht auch der Erzähler weiter. Lest jetzt weiter auf der Karte "**Die Schlucht 3**"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die Schlucht 3

Belohnung: Das Gift und die Möglichkeit die Schlucht über die Sprungfelder zu überqueren, sofern der Held die erforderliche Zahl an Willenspunkten hat.

Der Greim **vergiftet seine Opfer** und fügt ihnen dadurch Schaden zu.

Der Kampf mit dem Greim kostet die Heldengruppe daher auch beim Sieg so viele Willenspunkte wie Helden mitspielen. Verlieren die Helden den Kampf, verlieren sie zusätzlich zu dem Verlust durch den Kampf die Willenspunkte durch das Gift in Höhe der Zahl der Helden.

Das **Gift** kann man **zweimal gegen eine Kreatur** einsetzen. Es wirkt nur in einer Kampfrunde. Es führt dazu, dass die Kreatur sofort besiegt ist, wenn der Kampfwert der Helden überwiegt. Die Willenspunkte der Kreatur sinken dann sofort auf null. Wird das Gift eingesetzt, gibt es für den Kampf keine Belohnung. Das Gift kann nicht gegen den Eisernen König eingesetzt werden.



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die drei Schwestern 1
Diese Karte wird aufgedeckt wenn ein Held die drei Schwestern zum ersten mal angreift.

Immer wenn ihr eine der drei Schwestern angreift, deckt ihr eine der Karten "**Die drei Schwestern: Kampfkarte**" auf. Jede besiegte Schwester bringt euch einen Vorteil im Kampf gegen den eisernen König.

Die Schwestern fühlten sich durch die Helden bedroht und beschlossen, sich aufzuteilen, um ihre Macht zu verteilen und den Eisernen König zu schützen.



bewegt sich auf das angrenzende Feld mit der größten Zahl



bewegt sich auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Zahl



bewegt sich nicht

Lest jetzt weiter auf der Karte:
"Die drei Schwestern 2"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die drei Schwestern 2

Ab jetzt bewegen sich die drei Schwestern **jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt**, so wie oben beschrieben. Die Schwestern **halten die Helden nicht fest**.

Die Schwestern nutzen **keine Sprungfelder**.

Die Schwestern **ignorieren Kreaturen** und umgekehrt.

Wird eine Schwester nicht besiegt, legt ihr das **Symbol für diese Schwester** auf die bereits aufgedeckte Kampfkarte zur Erinnerung, welche der Schwestern diese ist.

Wählt jetzt aus, welche Schwester-Figur ihr angreifen wollt.

Zieht jetzt eine der drei Karten "**Die drei Schwestern: Kampfkarte**" und deckt sie auf.



Die Schwester Xandrea

Die Legenden besagten, dass Xandrea sich selbst und andere unsichtbar machen könnte.

Xandrea verhilft dem eisernen König zu seiner Unsichtbarkeit. Wird sie besiegt, wird der König sichtbar.

Stärke:

- 2 Helden = 4 Stärkepunkte
- 3 Helden = 6 Stärkepunkte
- 4 Helden = 8 Stärkepunkte

Besonderheit:

Xandrea **muss in einer Kampfrunde besiegt werden**. Gelingt dies nicht, geht sie auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Zahl weiter, auf dem kein Held steht. Steht ein Held auf dem Feld mit der kleinsten Zahl, geht sie auf das angrenzende Feld mit der zweitkleinsten Zahl.

Belohnung:

Zwei Gegenstände der Ausrüstungstafel und der Eiserne König wird sichtbar.

Lest die Karte "**Der eiserne König**", sobald Xandrea besiegt wird.



Die Schwester Kenara

Kenara war den Legenden zufolge die Schmiedin des Dunklen Schildes und verlieh diesem seine Macht.

Stärke:

- 2 Helden = 4 Stärkepunkte
- 3 Helden = 6 Stärkepunkte
- 4 Helden = 8 Stärkepunkte

Besonderheit:

Wird diese Schwester nicht in einer Kampfrunde besiegt, **ziehen die Kreaturen in Richtung von Helden in Sichtweite**, so wie sie sich auch in der Nacht aufgrund der Macht des Dunklen Schildes bewegen.

Belohnung:

8 Willenspunkte und Kreaturen bewegen sich in der Nacht nicht mehr in Richtung der Helden, sondern wieder in Pfeilrichtung und halten Helden nicht mehr fest, wenn sie mit ihnen auf einem Feld sind.



ANDOR

Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Die drei Schwestern:
Kampfkarte

Die Schwester Arkenia

Die Legenden besagten, dass Arkenia Gegenstände durch einen Zauber unzerstörbar machen könnte.

Arkenia verstärkt die Rüstung des Eisernen Königs. Solange sie nicht besiegt ist, ist auch der Eiserne König unbesiegbar.

Stärke:

2 Helden = 4 Stärkepunkte

3 Helden = 6 Stärkepunkte

4 Helden = 8 Stärkepunkte

Besonderheit:

Arkenia muss man zweimal besiegen.

Belohnung:

3 Stärkepunkte und der Eiserne König kann von nun an angegriffen werden.



ANDOR

Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Der Eiserne König 1

Der Eiserne König

Als Xandrea besiegt war, löste sich auch ihr Zauber auf, durch den der Eiserne König unsichtbar geworden war. Nun wurde der Eiserne König in der Winterburg sichtbar, wo früher einen Teil seines Palastes war.

Stellt jetzt den Eisernen König auf Feld 268. Der Eiserne König kann erst besiegt werden, wenn die Schwester Arkenia besiegt wurde.

Stärke:

2 Helden = 15 Stärkepunkte

3 Helden = 22 Stärkepunkte

4 Helden = 30 Stärkepunkte

Willenspunkte: 15

Der Eiserne König würfelt mit **zwei grauen Würfeln**.

Die ältesten Waffen, die im grauen Gebirge verborgen waren, stammten noch aus der Zeit des Eisernen Königs. Nun nutzte er sie.

Lest jetzt weiter auf der Karte "**Der eiserne König 2**"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Der Eiserne König 2

Legt nun alle **alten Waffen**, die noch verdeckt **auf dem Spielplan** liegen oder von den Helden dort abgelegt wurden, verdeckt zum Eisernen König. Liegen keine alten Waffen auf dem Spielplan erhält der Eiserne König **zufällig gezogene alten Waffen**, auch wenn diese sich bei den Helden befinden: bei 2 oder 3 Spielern 1, bei 4 Spielern 2. Im Kampf gegen den Eisernen König können keine alten Waffen verwendet werden.

Deckt nun **in jeder der Kampfrunden eine der Waffen** auf. Diese nutzt der Eiserne König. Gewinnt der König den Kampf, wird die verwendete Waffe wieder verdeckt und mit den anderen gemischt und für die nächste Kampfrunde erneut eine Waffe gezogen. Nach jeder Kampfrunde, die die Helden gewinnen, verliert der König die Waffe, die er in dem Kampf verwendet hat. Bei nur 2 Helden verliert der König zusätzlich eine weitere Waffe. Die Waffen kommen nach der Kampfrunde jeweils aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Karte "**Der Eiserne König 3**"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Der Eiserne König 3

Um den eisernen König zu besiegen, müssen ihm die Helden alle Waffen abgenommen haben und nachdem er keine Waffe mehr besitzt noch einmal besiegen und seine Willenspunkte müssen auf Null sinken. Der Erzähler geht nicht weiter.

Der Eiserne Handschuh:

beide Würfel des Königs werden addiert. **Das**

Messer:

Der König wirft seinen niedrigsten Würfel nochmal.

Die Axt:

Der Eiserne König bekommt pro am Kampf beteiligtem Held 1 Stärkepunkte zusätzlich.

Schwertklinge und Schwertgriff:

Lest dies erst vor, wenn der Eiserne König Schwertgriff oder Schwertklinge im Kampf einsetzen möchte.

Als der Eiserne König den Teil des Schwertes in der Hand hielt, erkannte er an der Gravur, dass dies ein Teil seines ersten Schwertes war, das er im Kampf gegen einen Troll verloren hatte.

Lest nun die Karte "**Der Eiserne König 3**"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Der Eiserne König 4

Da er nun dieses Schwertteil besaß, fühlte er eine neue Welle der Macht durch sich hindurchgehen. Da wusste er: Er muss die Klinge finden. Dieses Schwert war das letzte Schwert des großen Schmiedemeisters Grandefh.

Deckt nun alle alten Waffen auf. Sollte sich darunter auch der zweite Teil des Schwertes befinden, bekommt der Eiserne König in dieser Kampfrunde pro Spieler 2 Stärkepunkte zusätzlich. Findet sich der andere Schwertteil nicht, kann der Eiserne König nur den einen Teil verwenden und erhält dadurch unabhängig von der Zahl der Helden 2 Stärkepunkte zusätzlich. Nach dieser Kampfrunde kommt das Schwert unabhängig vom Ergebnis des Kampfes aus dem Spiel.

Lest, wenn der König besiegt wurde, die Karte "**Das Vermächtnis des Eisernen Königs**"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Das Vermächtnis des Eisernen Königs 1

Das Vermächtnis des Eisernen Königs

Als die Helden dachten, der Kampf würde kein Ende mehr nehmen, fing der Eiserne König an, sich vor den Augen der Helden in Schatten aufzulösen und in die Schlucht zurückzufließen. Zurück blieb nur sein glänzender Schild, den die Helden ihm zuvor abgenommen hatten. Als die Helden den dunklen Schild ansahen, wussten sie sofort, dass niemand mehr die Macht haben dürfte, den Schild zu nutzen. Dessen Macht war zwar bereits durch die Vernichtung des Eisernen Königs gebrochen. Aber die Helden zerstörten den Schild nun vollständig, damit ihm auch durch Zauber nie wieder solch dunkle Macht verliehen werden konnte.

Sie beschlossen, alle Kreaturen, die aus der Unterwelt aufgetaucht waren, wieder in die Unterwelt zu verbannen und den Eingang zur Unterwelt zu zerstören.

Lest nun die Karte "**Das Vermächtnis des Eisernen Königs 2**"



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Das Vermächtnis des
Eisernen Königs 2

Aufgabe:

Ihr müsst den Eingang zur Unterwelt zerstören, nachdem ihr alle aus der Unterwelt aufgetauchten Kreaturen besiegt habt (die dunklen Schwestern, der Greim, der Hraak) und bevor der Erzähler Feld N erreicht.

Sobald der Eingang zur Unterwelt zerstört ist, wird der Erzähler auf Feld N versetzt.

Die Helden wussten nicht, wie sie die Schlucht zum Einsturz bringen könnten. Daher beschlossen sie, die Zauberin Hella um Rat zu fragen, die im grauen Gebirge beim Drachenfelsen mit dem Troll Brut lebte, den sie verzaubert hatte und der ihr Diener war.

Aufgabe:

Ein Held muss zu Feld 223. Lest dann die Karte Brut und Hella vor.



ANDOR
Fanlegende

Feinde aus der Unterwelt



Brut und Hella

Brut und Hella

Stellt jetzt Brut und Hella auf Feld 223. *Als der Held beim Drachenfelsen ankam, sah er einen Troll auf sich zulaufen und wollte schon seine Waffe zücken als hinter ihm eine Stimme sagte, dass der Troll ihm nichts tun würde. Der Held schilderte Hella, dass sie den Eingang der Unterwelt zerstören wollten, aber nicht wüssten, wo der Eingang sei und wie sie ihn zerstören könnten. Hella berichtete, dass sie den Eingang der Unterwelt kenne und dass dieser Eingang nur durch ihre Zauberkräfte und Unterstützung der Heldenkraft gemeinsam zerstört werden könne.*

Brut und Hella folgen von nun an einem Helden, der sie gefunden hat, zu **Feld 269**. Sie können auch mit dem Schatten oder dem Krieger mitbewegt werden. Erforderlicher **Kampfwert** zum Zuschütten der Schlucht, bei drei Versuchen:

- 2 Helden = 20
- 3 Helden = 30
- 4 Helden = 40