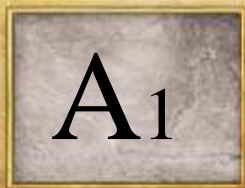


ANDOR

Die drei Schwestern



Diese Legende besteht aus 13 Karten.

A1, A2, B, C, F, N,

Die drei Schwestern, Ate, Eris, Ker,

Der Hraak, Der Greim und

Der Feuergeist

Führt zunächst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

- Legt das **Gift** und den **schwarzen Kristall** (Material RidN) neben dem Spielplan bereit.
- Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Position von **2 Heilkräutern** und **5 Runensteinen**.
(roter Würfel = zehner Stelle, Heldenwürfel = einer Stelle)
- Legt die **15 Kreaturenplättchen** bereit.
- Stellt die Figuren der **drei Schwestern, Hraak, Greim und Feuergeist** bereit.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B, C, F und N** der Legendenleiste.

Es herrschte Frieden im Land Andor und unsere Helden waren in alle Winde verstreut.

Stellt die Figur eures Helden auf Feldnummer, die seinem Rang entspricht.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A2. →

ANDOR

Die drei Schwestern



Doch plötzlich war vom Horizont her ein Grollen zu vernehmen und der Himmel verdüsterte sich in wenigen Sekunden. Eine Welle aus Kälte und Trostlosigkeit machte sich über dem Land breit, als wäre die Büchse der Pandora geöffnet worden. Ungeheuer krochen aus ihren Verstecken und sorgten für Angst und Schrecken.

Nehmt nun 3 Kreaturenplättchen und führt die Anweisungen sofort aus. Erwürfelt im Anschluss daran die Position von 5 weiteren Kreaturenplättchen und legt sie entsprechend der Augenzahl an die Legendenleiste.

Was war nur geschehen? Unsere Helden machten sich bereit, ein weiteres Mal in die Schlacht zu ziehen.

Jeder Held startet mit 1 Stärkepunkt. Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte und 3 Gold. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

ANDOR

Die drei Schwestern

B

Die Dunkelheit breitete sich weiter über das Land aus und aus dichten Nebelschwaden am Ufer der Narne tauchten drei unheimliche Gestalten auf.

Stellt nun die Figuren der drei Schwestern auf Feld 37 und legt ein Sternchen hinzu.

Unsere tapferen Helden machten sich sofort auf den Weg um herauszufinden wer diese alten Damen waren und was sie wollten.

ANDOR

Die drei Schwestern

C

Das Geheul der Kreaturen wurde immer lauter und gleichzeitig breitete sich die Finsternis immer weiter aus.

Nehmt nun vom Stapel 4 weitere Kreaturenplättchen und führt die Anweisungen sofort aus.

ANDOR

Die drei Schwestern

F

Plötzlich durchdrang ein markerschütternder Schrei die Stille die sich über das Land gelegt hatte. Noch bevor unsere Helden wussten was geschah durchzuckte ein gleißender Blitz den Himmel, gefolgt von einem Donnergrollen, das die Erde erzittern ließ. Nachdem sich unsere Helden einen Überblick verschafft hatten, entdeckten sie drei grauenhafte Monster, die das Land durchquerten und alles was ihnen in den Weg kam verwüsteten.

Stellt nun den **Feuergeist** auf **Feld 57**, legt ein **Feuerplättchen** dazu und markiert das Händlersymbol mit einem **roten X**. Stellt den **Greim** auf **Feld 70** und den **Hraak** auf **Feld 31**.

Bei Sonnenaufgang, bevor die Brunnen aufgefrischt werden, bewegen sich Greim und Hraak entlang der Pfeile. Der Feuergeist bleibt stehen. Aber es werden je zwei weitere Feuerplättchen auf den Spielplan gelegt. (Feldzahlen ab 57 abwärts). Solltet ihr keine Feuerplättchen mehr übrig haben, ist die Legende sofort verloren. Betritt ein Held ein Feld mit einem Feuerplättchen endet sein Zug sofort. Er verliert **4 Willenspunkte** und das Feuerplättchen kommt zum Vorrat zurück.

ANDOR

Die drei Schwestern

N

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

- ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und
- ... die drei Schwestern besiegt wurden.

Der Nebel verschwand aus Andor und der Himmel klarte langsam wieder auf. Vögel zwitscherten im Wachsamem Wald und Chada machte sich sofort auf den Weg zu Melkart um alles nieder zu schreiben. Denn sie wusste nur zu gut, dass die drei Schwestern nicht auf ewig in die Tiefen der Hölle zurückgekehrt waren. Die Macht die sie gespürt hatte war einfach zu groß gewesen.

Autor: FamJu

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

- ... die drei Schwestern **nicht** besiegt wurden.
- ... die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde

ANDOR

Die drei Schwestern



Die drei Schwestern

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held Feld 37 betritt.

Die Helden hatten das Ufer erreicht und sahen nun die drei Schwestern, von denen eine seltsame magische Aura ausging.

„Ich bin Ate, die Verblendung“,

„Ich bin Eris, die Zwietracht“,

„Ich bin Ker, das Verhängnis“,

zischten die drei im Nebel.

„Wir werden dieses Land unterjochen und von aller Freude befreien“

Ein seltsam kehliges Lachen ließ unseren Helden einen kalten Schauer über den Rücken jagen. Sie wussten was sie zu tun hatten.

Aufgabe:

Besiegt die drei Schwestern.

Sobald alle drei Schwestern besiegt wurden wird der Erzähler auf Feld N gesetzt. Beim Sieg über eine bewegt sich der Erzähler nicht.

Lest nun auf den einzelnen Karten der Schwestern nach wie diese zu besiegen sind.

ANDOR

Die drei Schwestern



Ate, die Verblendung

Solange sich Ate auf dem Spielfeld befindet, kann der Zauberer seine Sonderfähigkeit nicht einsetzen.

Ate kann nur besiegt werden, wenn ein Held, der am Kampf beteiligt ist den **schwarzen Kristall** bei sich trägt.

Ate:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern 25
bei 3 Spielern 30
bei 4 Spielern 35
bei 5 Spielern 40
bei 6 Spielern 45

Willenspunkte: **10 WP**

Würfel: zwei schwarze Würfel
(gleiche Werte werden addiert)

Bei jedem Sonnenaufgang wird Ates Position neu ausgewürfelt. Würfelt dazu mit einem Heldenwürfel und addiert 20 zur gewürfelten Augenzahl.

ANDOR

Die drei Schwestern



Eris, die Zwietracht

Solange sich Eris auf dem Spielfeld befindet, muss ein Held, der auf demselben Feld steht wie eine Kreatur, diese besiegen um weiter ziehen zu können. Auch können Felder mit Kreaturen nicht mehr im Vorbeigehen passiert werden. Euer Zug endet sofort.

Eris:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern 25
bei 3 Spielern 30
bei 4 Spielern 35
bei 5 Spielern 40
bei 6 Spielern 45

Willenspunkte: **10 WP**

Würfel: drei schwarze Würfel
(gleiche Werte werden addiert)

Bei jedem Sonnenaufgang wird Eris Position neu ausgewürfelt. Würfelt dazu mit einem Heldenwürfel und addiert 50 zur gewürfelten Augenzahl.

ANDOR

Die drei Schwestern



Ker, das Verhängnis

Solange sich Ker auf dem Spielfeld befindet besitzen alle Kreaturen mehr Stärke.

Bei 2-4 Spielern: + 1 Stärkepunkt

Bei 5-6 Spielern: + 2 Stärkepunkte

Ker kann nur besiegt werden, wenn ein Held, der am Kampf beteiligt ist das **Gift** bei sich trägt.

Ker:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern 25
bei 3 Spielern 30
bei 4 Spielern 35
bei 5 Spielern 40
bei 6 Spielern 45

Willenspunkte: **10 WP**

Würfel: zwei schwarze Würfel
(gleiche Werte werden addiert)

Ker bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

ANDOR

Die drei Schwestern

Kampfkarte



Der Hraak

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held den Kampf eröffnet.

		2-4	5	6
	14	16	18	20



1 2 3 4

5 6 7 8 9 10

Würfel:



(gleiche Werte werden addiert)

Belohnung:



ANDOR

Die drei Schwestern

Kampfkarte



Der Greim

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held den Kampf eröffnet.

		2-4	5	6
	14	16	18	20



1 2 3 4

5 6 7 8 9 10

Würfel:



(gleiche Werte werden addiert)

Belohnung:



ANDOR

Die drei Schwestern

Kampfkarte



Der Feuergeist

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held den Kampf eröffnet.

		2-4	5	6
	14	16	18	20



1 2 3 4

5 6 7 8 9 10

Würfel:



(gleiche Werte werden addiert)

Belohnung:

