



Allgemeines zur Legende: Nach dem Sieg über den Urtroll wurden die Helden mit einer unbekanntem Macht konfrontiert. Daher machten sich früh morgens auf und erkundeten das graue Gebirge um der Ursache auf den Grund zu gehen. Am Ende sind die Helden einmal mehr auf die Hilfe des Bergvolkes angewiesen und sehen sich mit einer schwierigen Entscheidung konfrontiert. Müssen die Helden ihren Kurs verlassen um überleben zu können?

Benötigtes Spielmaterial: Es wird ausschließlich Material aus „Die letzte Hoffnung“ benötigt.

Schwierigkeitsgrade: mittel-schwer

Erfahrung: Die letzte Hoffnung bis L14

Spieleranzahl: getestet für 2-4 Spieler

Fan-Legenden-Erfinder: Tapta

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde von Andor

a1

Diese Legende besteht aus 23 Karten:
 9 Legendenkarten: a1,a2,a3,a4,b,e,g1,g2,n;
 13 Bildkarten: 4 Ortskarten; 3 x Die 3 Schwestern;
 Die Skelette; Der Wargorkampf; Eine starke
 Gemeinschaft 1 und 2; Kreaturenbewegung;
 Sonnenaufgangsfeld; Dunkle Helden

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste "Graues Gebirge"** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Das Lager, den Trosswagen, die drei Schwestern
- Die folgenden **Karten**: Die 4 Ortskarten (Die Wälder, Der Süden, Die Krahal Schlucht und Die Höhlen). "Eine starke Gemeinschaft 1 und 2", "Der Wargorkampf", "Die Skelette", "Kreaturenbewegung" und 3x "Die drei Schwestern", "Sonnenaufgangsfeld".
- verdeckt und gemischt die Bewegungsplättchen

Weitere Vorbereitung:

- Legt **Sternchen** auf die Felder **b, e, g** und **n** der Legendenleiste und auf Feld 205.
- Stellt das Lager auf Feld 207.
- Legt die vier Ortskarten bereit.
- Legt Tiefenfall (Die Brücke) bereit.
- Legt die Karte "Kreaturenbewegung" bereit.
- Legt die Karte "Sonnenaufgangsfeld" bereit.

Erwürfelt jetzt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Position der **alten Waffen** und von einem **Sternkraut**. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle der Feldzahl an und der Heldenwürfel die 1er-Stelle. Anschließend müsst ihr noch 200 addieren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde von Andor

a2

Der Ur troll war besiegt, eigentlich ein Grund zum feiern, doch erneut machte sich Dunkelheit breit. Ein unbekannter Schrecken lag über den Tälern, in den Höhlen und durchstriefte die Wälder. Allen Andori war selten unwohl und auch die Agren wirkten sehr besorgt. Es kursierten merkwürdige Gerüchte über einen unbekanntem Schrecken, ein Grauen das Nachts sein Unwesen treibt und sich tagsüber zurückzieht. Man erzählt sich, dass es der Sieg über den Ur troll war, der diese Gefahr erweckt hatte.

Auch wenn die Helden nicht genau wussten, womit sie es zu tun hatten, so war doch allen klar, dass eine sichere Weiterfahrt nur gewährleistet war, wenn dieser Schrecken gebannt werden konnte. So verließen die Helden früh morgens, noch ehe die Sonne aufging das Lager um die Gegend zu erkunden.

Stellt eure Helden auf folgende Felder:

- **Thorn**: Stellt den Krieger auf das Feld mit der 3er Quelle.
- **Chada**: Stellt die Bogenschützin auf das Feld mit dem Sternkraut.
- **Eara**: Die Zauberin würfelt mit einem grauen Würfel und stellt ihre Figur auf das entsprechende Feld.
- **Kram**: Der Zwerg würfelt mit einem Heldenwürfel und stellt seine Figur auf folgendes Feld:

Bei einer oder --> Feld 219

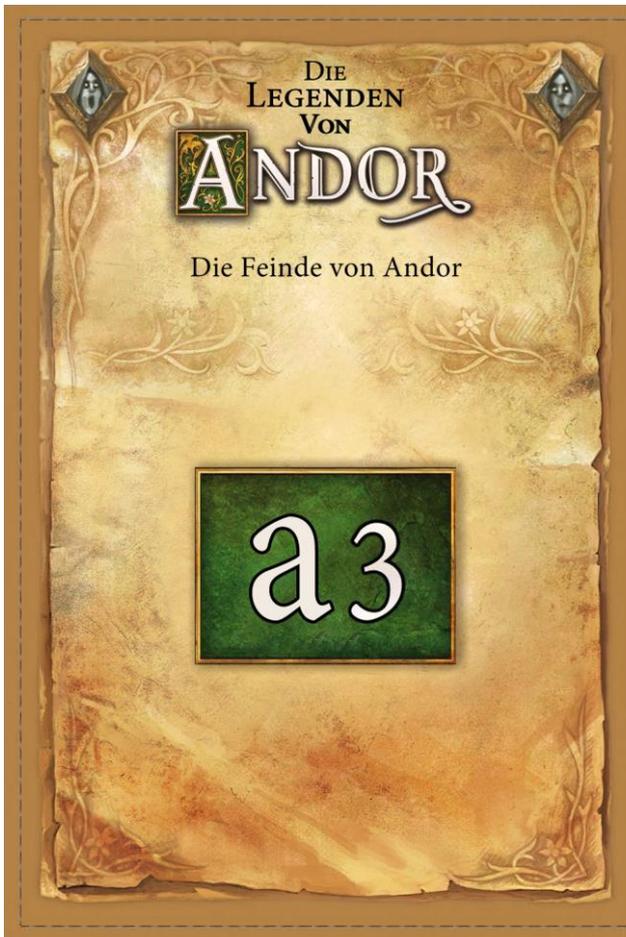
Bei einer oder --> Feld 230

Bei einer oder --> Feld 260

Spielt ihr mit den Dunklen Helden,

lest jetzt weiter auf der Karte "Dunkle Helden". →

Ansonsten lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3. →



Aufgabe 1: Erkunden

Die Helden müssen das graue Gebirge erkunden, dafür müssen Sie die folgenden Orte besuchen:

1. **Die Wälder:** Ein Held muss seinen Zug auf einem beliebigen Waldfeld beenden.
2. **Der Süden:** Ein Held muss den Süden erkunden, dazu muss er seine Bewegung auf Feld 209 beenden.
3. **Die Krahal Schlucht:** Ein Held muss diese Schlucht an einer beliebigen Stelle überqueren.
4. **Die Höhlen:** Ein Held muss seine Bewegung auf einer der folgenden Höhlen beenden: Feld 240 oder Feld 249.

Sobald ein Held seine Bewegung auf einem entsprechenden Feld beendet, wird die zugehörige Ortskarte vorgelesen.

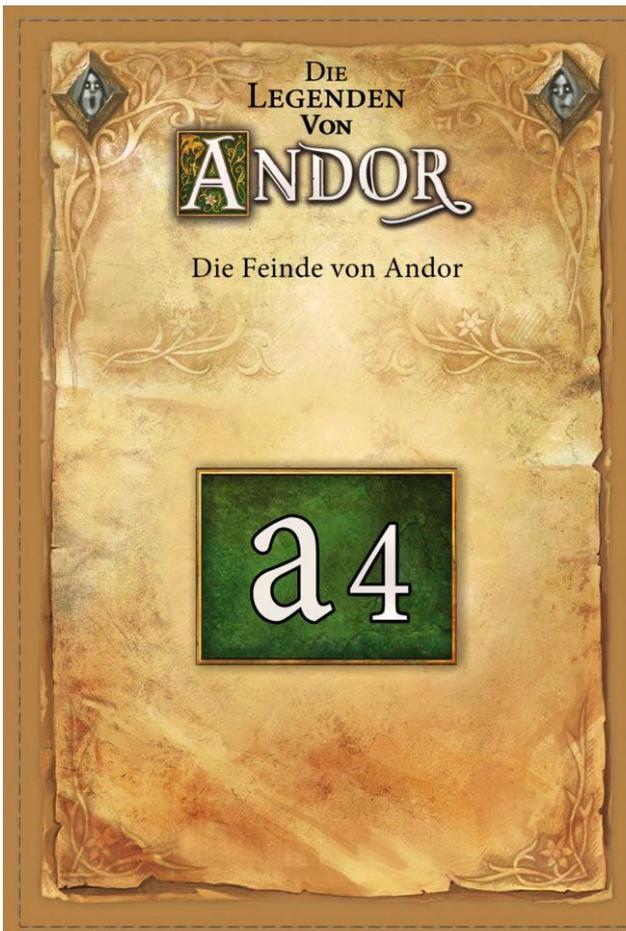
Die Helden wussten das Eile geboten war und so machten sie sich auf und erkundeten das Gebirge. Sie hatten vereinbart, dass sich spätestens am nächsten Tag wieder im Lager einfinden wollten um gemeinsam ihr weiters vorgehen zu beraten.

Aufgabe 2: Die Zusammenkunft

Sobald ihr die 1. Aufgabe erledigt habt, müssen sich alle Helden im Lager treffen um sich zu beraten.

Lest dann die Karte: "Eine starke Gemeinschaft 1" vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4. →



Diese Aufgabe müsst ihr erfüllen bevor der Erzähler folgendes Feld der Legendenleiste erreicht hat:

2 oder 3 Helden = Feld d; 4 Helden = Feld c.

Schafft ihr es nicht rechtzeitig, habt ihr die Legende sofort verloren.

- Legt jetzt die Karte "Eine starke Gemeinschaft 1 und 2" an das entsprechende Feld der Legendenleiste.

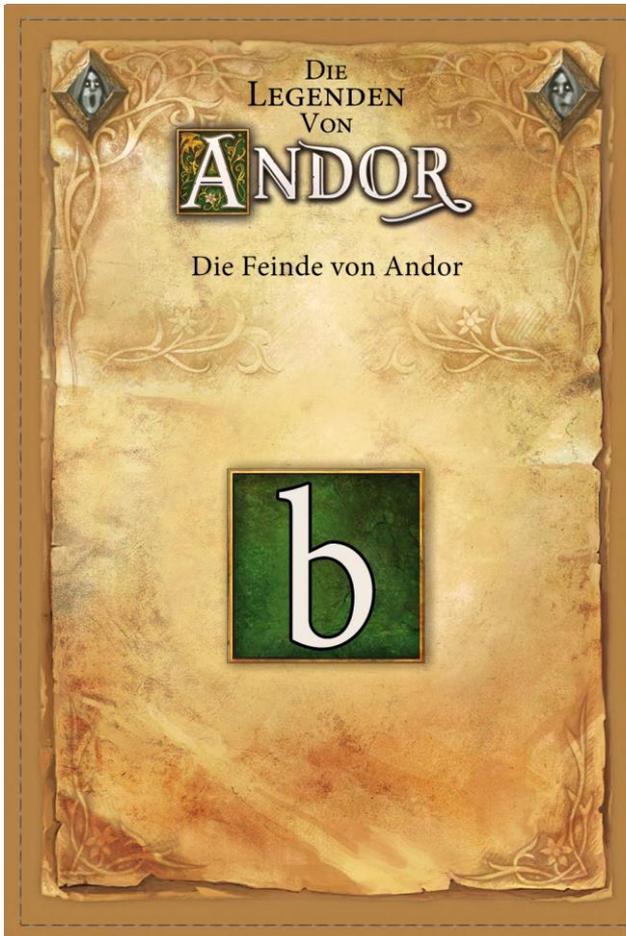
Ausrüstung:

Die Heldengruppe erhält den Sturmschild, ein Fernrohr und den Feuerschild.

Bei 2 Helden erhält jeder Held entweder 1x Apfelnüsse oder einen Trinkschlauch.

Der jüngste Held beginnt!





Am nächsten Morgen standen die Helden wohlgeruht auf. Nachdem sie ihre Apfelnüsse verspeist hatten, blickten sie frisch gestärkt und voller Zuversicht dem neuen Tag entgegen.

Jeder Held erhält jetzt 1 SP. Bei 2 Spielern wird zusätzlich 1SP auf die Gruppe verteilt.

Plötzlich regte sich der Boden, überall im grauen Gebirge tauchten aufeinmal Skelettkrieger auf.

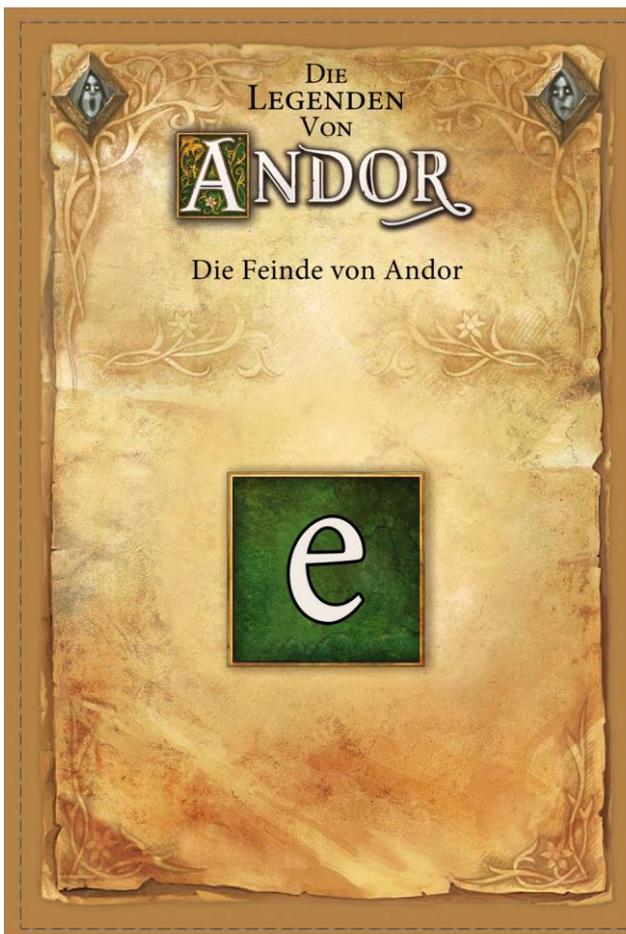
Erwürfelt die Position von **6 Skeletten** wie folgt: Würfelt mit einem weißen Würfel und addiert:

- 220 hinzu, stellt ein Skelett auf dieses Feld
- 230 hinzu, stellt ein Skelett auf dieses Feld
- 240 hinzu, stellt ein Skelett auf dieses Feld
- 250 hinzu, stellt eine Horde aus 2 Skeletten auf dieses Feld
- 260 hinzu, stellt ein Skelett auf dieses Feld

Noch immer tappten die Helden völlig im dunkeln. Was war nur in der Nacht geschehen, dass plötzlich überall Skelette auftauchten?

- Legt die Karte: **“Die Skelette”** bereit und lest den Text auf der Vorderseite.
- Legt die **Kreaturenplättchen** auf die **4te Stunde**.

Es gab bereits einige Gerüchte. Die Agren hatten schwarz gekleidete Wesen gesehen, die des Nachts umherstreifen.



Die Lage wurde zunehmend ernster. Weitere Kreaturen waren auf dem Vormarsch.

Würfelt mit einem roten Würfel und lest die Auswirkung vor.



Stellt einen Troll auf Feld 268.
Einen Bergskral auf Feld 251.
Einen Wargor auf Feld 256.



Stellt einen Troll auf Feld 241.
Einen Bergskral auf Feld 268.
Einen Wargor auf Feld 246.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde von Andor

g1

Die Helden waren ratlos, wie sollten sie das Lager nur retten können? Es schien keine Hoffnung mehr zu geben. Da boten die Agren ihre Hilfe an. Die Helden könnten das Lager abbauen und auf ihre Festwiese bringen, dort wären die Andori in Sicherheit. Es wäre kein einfacher Weg, aber die Agren würden die alte Zwergenbrücke wieder aufbauen und so könnte der Trosswagen passieren.

Noch in der Nacht packten die Helden das Lager zusammen und verstaute alles in Wagen. Der Tross machte sich früh morgens auf den Weg.

- Tauscht das Lager durch den Trosswagen.
- Legt Tiefenfall auf das Sprungfeld mit 10WP (zwischen die Felder 228 und 242)

Der Trosswagen kann von einem Helden mitbewegt werden. Dies kostet je nach Heldenzahl folgende Stunden auf der Tagesleiste. 2 Helden 1 Std.; 3 Helden 2 Std.; 4 Helden 3 Std..

Legt auf jedes Feld, welches der Trosswagen passiert ein Sternchen. Sobald eine Kreatur ein Feld mit Sternchen betritt, folgt sie nicht mehr den Pfeilen sondern den Sternchen Richtung Trosswagen.

Wichtig: Da der Wagen nicht auf einer befestigten Staße unterwegs ist, kann er **maximal 2 Felder pro Tag** bewegt werden. Mehr können die Helden den Andori nicht zumuten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte g2. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde von Andor

g2

Allen war klar, dass dies ein beschwerlicher Weg sei, aber die Helden wussten sich keinen anderen Rat. Und noch etwas bereitete den Helden Sorgen, die 3 Schwestern. Auch um dieses Problem müssten sie sich kümmern.

Hinweis: Der kürzeste Weg ist nicht immer der beste. Manchmal führt ein kleiner Umweg sicherer ans Ziel.

Legendenziel:

Die Helden müssen je nach Heldenzahl eine gewisse Anzahl von Schwestern besiegen.

Bei 2 oder 3 Helden: 2 beliebige Schwestern.

Bei 4 Helden: alle drei Schwestern.

Der Trosswagen muss Feld 236 erreichen, ehe der Erzähler Feld n erreicht hat.

Sobald der Trosswagen auf Feld 236 steht, wird der Erzähler auf Feld n der Legendenleiste gesetzt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde von Andor

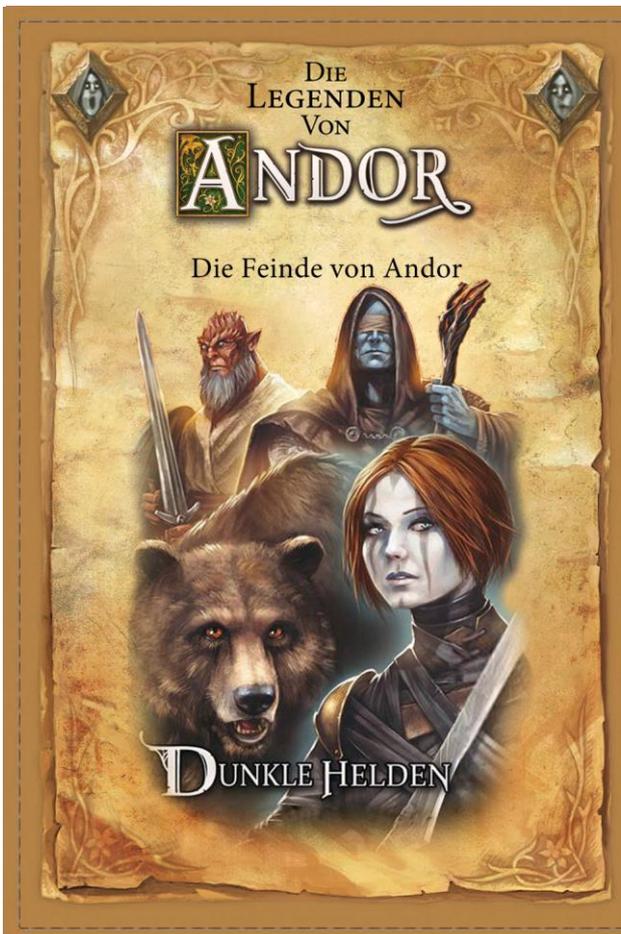


Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...
...der Trosswagen jetzt auf Feld 236 steht
...je nach Heldenzahl 2 oder 3 Schwestern besiegt wurden.
...Lager und Trosswagen erfolgreich verteidigt wurden.

Die Helden hatten es geschafft, der Trosswagen erreichte die sichere Festwiese. Ein großes Büffet war aufgebaut und alle Andori wurden freudig empfangen. Alle freuten sich über die Gastfreundschaft und waren froh einmal ganz in Ruhe durchatmen zu können. Die Andori blieben ein paar Tage bei den Agren um neue Kraft zu schöpfen und um Ihre Vorräte aufzustocken, doch dann machten sie sich wieder auf den Weg nach Krahd...

Fan-Legende "Die Feinde" - Autor: Tapta

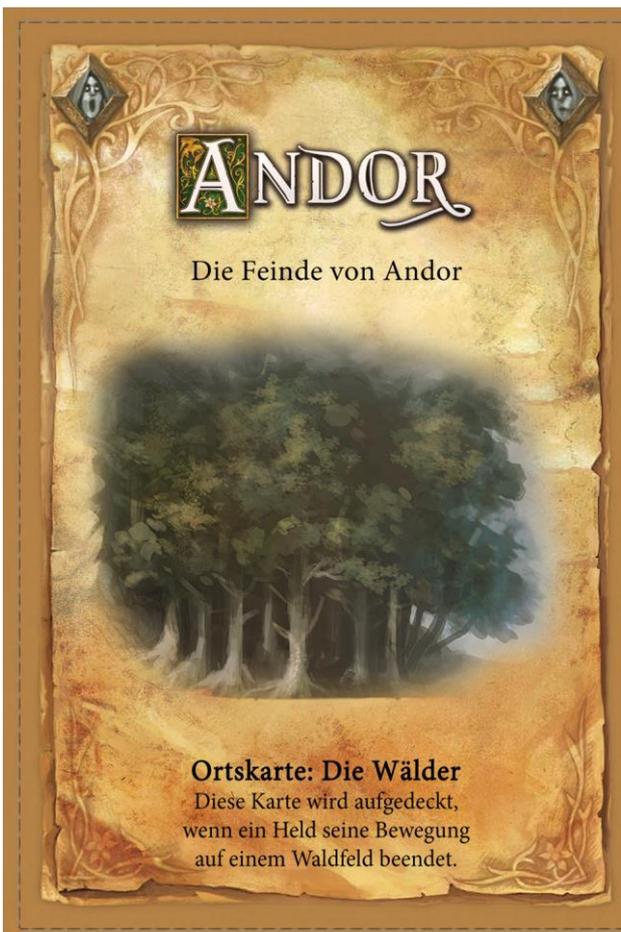
Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...
...der Trosswagen jetzt nicht auf Feld 236 steht
...die geforderte Anzahl Schwestern nicht besiegt wurde.
...Lager und Trosswagen nicht erfolgreich verteidigt wurden.
Diesmal siegte das böse, ein dunkler Tag in der Ara unserer Helden. Doch Aufgeben? Nein, da waren sich alle Helden einig. Aufgeben kam nicht in Frage und so raften sie ihre letzten Kräfte zusammen und stürzten den Kreaturen entgegen um ihnen erneut die Stirn zu bieten. Solange noch Blut in ihren Adern floss, würden die Helden den Tross der Andori verteidigen ...



Solltet ihr mit den Dunklen Helden spielen, stellt sie auf folgende Felder:

- **Darh:** Darh würfelt mit 2 oder 3 Würfeln und addiert alle Werte. Ist der Wert kleiner als 8 stellt Darh auf Feld 215, andernfalls auf Feld 270.
- **Leander:** Stellt den Seher auf das Lager Feld 207.
- **Forn:** Der Halbskral würfelt mit allen Würfeln. Hat er einen Pasch, stellt ihn auf Feld 211. Erreicht er keinen Pasch, stellt ihn auf Feld 204.
- **Drukil:** Der Hautwandler würfelt mit einem Heldenwürfel und stellt seine Figur auf folgendes Feld:
 Bei einer  oder  --> Feld 222
 Bei einer  oder  --> Feld 244
 Bei einer  oder  --> Feld 255

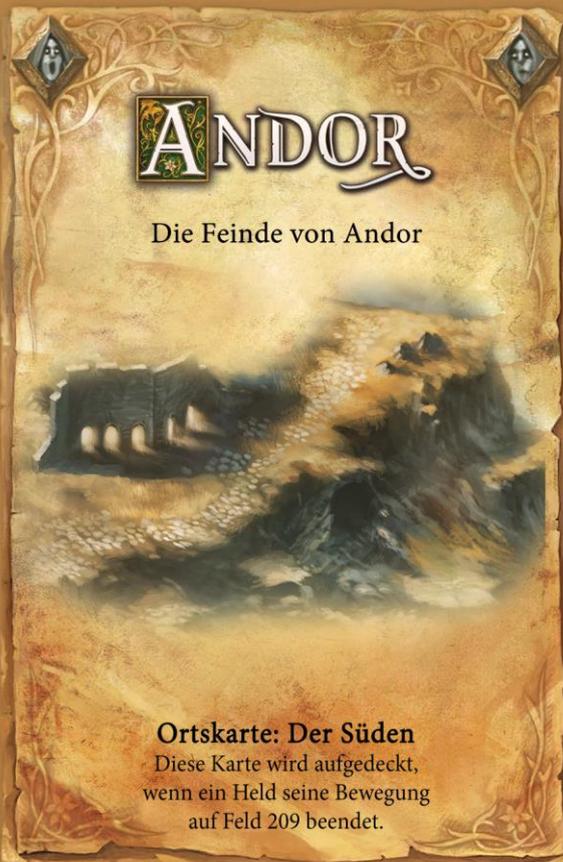
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3. 



Als der Held den Wald betrat, kam es ihm vor, als wäre dieser noch dunkler und tiefer als sonst. Plötzlich sprang ihm etwas entgegen, es war ein Wargor. Dieser ließ einen Schrei los, der im gesamten Gebirge wiederhallte und auf einmal kamen die Wargors aus den Wäldern gekrochen.

- Stellt einen Wargor auf das Waldfeld auf dem der Held steht.
- Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von zwei weiteren Wargors, stellt sie auf das Waldfeld mit dem zugehörigen Würfelwert. Sollte ein Feld bereits besetzt sein, wird erneut gewürfelt.
- Legt jetzt die Karte: "Der Wargorkampf" bereit. Sie wird aktiviert sobald das erste mal ein Wargor besiegt wurde.

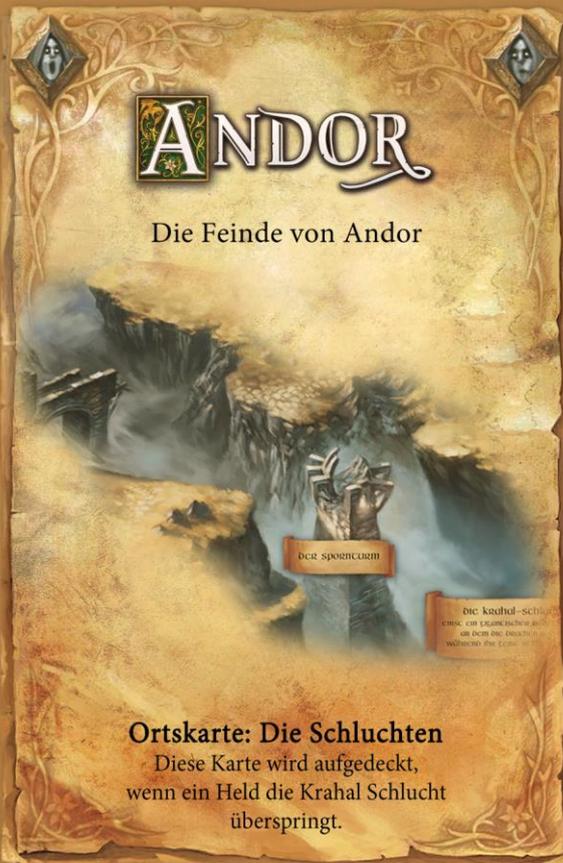




Als der Held die südlichen Ausläufer der Zwergenstraße erreichte, erblickte er in der Ferne einige riesige Wesen die sich langsam aber unaufhörlich näherten.
Die Trolle kamen aus dem Süden! Sofort machte sich der Held auf den Rückweg um den anderen von seiner Entdeckung zu berichten.

- Stellt Trolle auf die Felder 262 und 264

Wichtig: Die Pfeile der Winterbrug (Feld 268) gelten in umgekehrter Richtung. Kreaturen von Feld 209 wandern auf Feld 268 und von dort auf Feld 267. Dann überqueren sie die Krahal Schlucht und landen auf Feld 249.

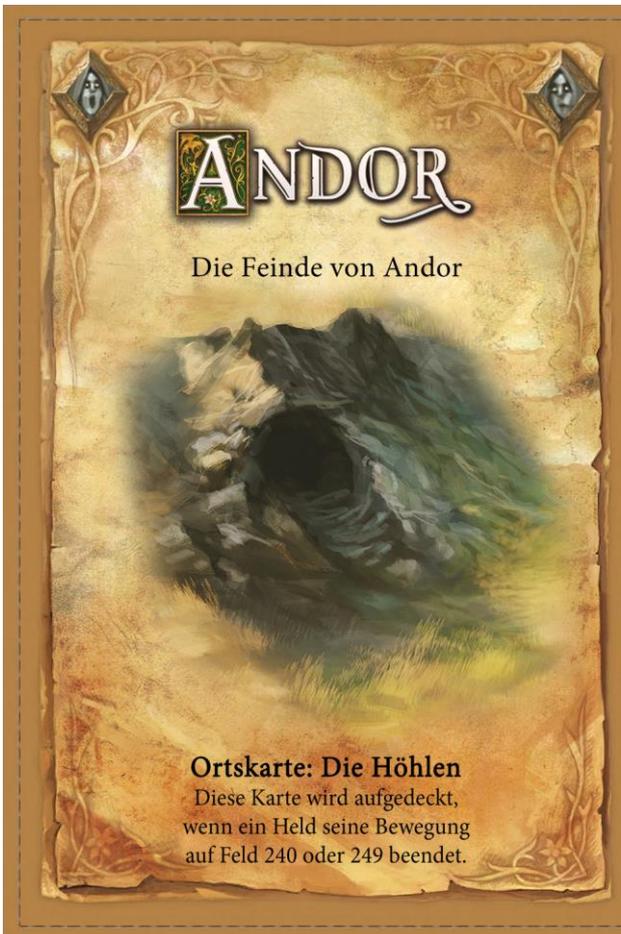


Als der Held über die Schlucht sprang, zog plötzlich dichter Nebel auf. Eine undurchsichtige Wand erschien vor den Augen des Helden.

- legt jetzt jeweils einen grauen Würfel auf die Sprungfelder mit den Werten 7, 8 und 10 Willenspunkten.

Sobald ein Held vor einem Sprungfeld steht, unterbricht er seine Aktion und würfelt mit dem grauen Würfel. Der so erwürfelte Wert gibt an, wieviele Willenspunkte benötigt werden um die Schlucht überqueren zu können.
Der Held darf jetzt weiterlaufen, wenn er über ausreichend Willenskraft verfügt. Andernfalls endet seine Aktion vor dem Sprungfeld.





Der Held betrat die Höhle in der Hoffnung etwas zu verschmausen. Doch als er etwas tiefer in die Höhle hineinging, hörte er plötzlich Schritte aus dem Inneren. Ein Bergskral trat aus der Dunkelheit heraus und machte sich hungrig auf die Suche nach etwas Essbarem.

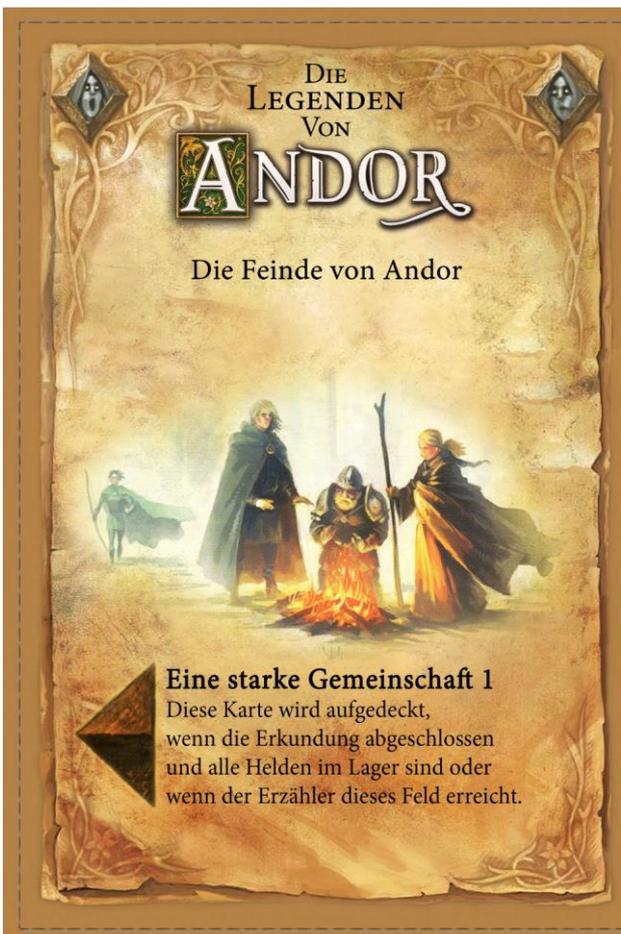
- Stellt einen Bergskral auf die Höhle, auf der jetzt der Held steht.
- Erwürfelt die Position von zwei weiteren Bergskralen mit einem roten Würfel und stellt sie auf das entsprechende Feld:

Bei einer  oder  --> Feld 260

Bei einer  oder  --> Feld 230

Bei einer  oder  --> Feld 240

Sollte bereits ein Bergskral auf einer Höhle stehen, wird erneut gewürfelt. Wenn ein Troll oder Wargor auf der erwürfelten Höhle steht, wird der Bergskral entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld verschoben.



Wenn der Erzähler bei 2 oder 3 Helden jetzt auf Feld d und bei 4 Helden auf Feld c steht, ist die Legende sofort verloren. Stellt dann den Erzähler direkt auf Feld n der Legendenleiste.

Endlich trafen alle Helden wieder im Lager ein. Sie waren erschöpft und mutlos, von dem was sie gesehen hatten. Alle brauchten eine Pause, um neue Kraft zu schöpfen.

Ihr entscheidet jetzt, entweder beenden alle Helden ihren Tag oder jeder Zeitstein wird 2 Felder weiter gesetzt.

Die Helden saßen gemeinsam ums Feuer und berichteten von allem, was sie gesehen hatten. Leider hatte keiner gute Neuigkeiten zu verkünden und auch wenn jetzt alle Berichte zusammen getragen wurden, so war dennoch unklar, was hinter all dem Bösen steckte.

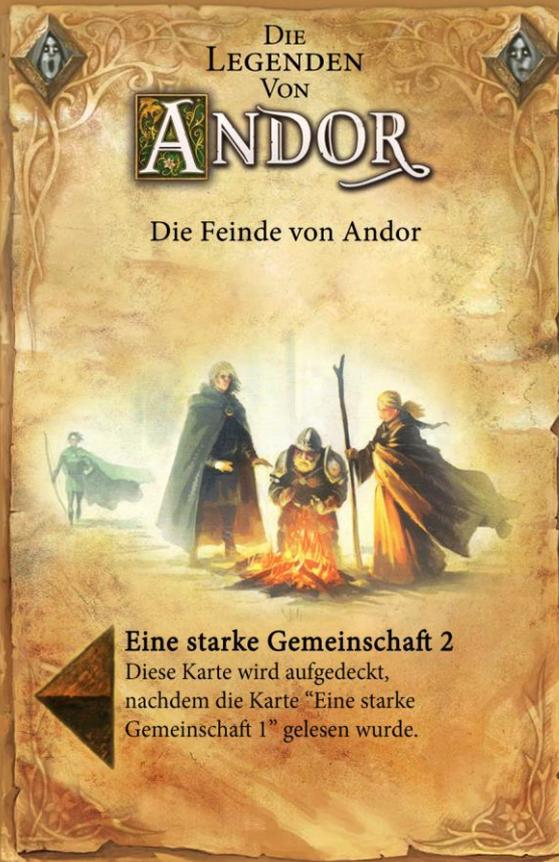
Da melde sich einer der Agren zu Wort. Er berichtete von dem, was die Agren beobachtet hatten. Die 3 Schwestern, so nannten die Agren sie. Immer wieder waren sie des Nachts gesehen worden, seid der Urtroll nicht mehr ist.

Die Agren hatten Ihnen sogar Namen gegeben. Eine von Ihnen erinnerte mit ihrer gebeugten Haltung an einen Gor, daher nannten die Agren sie "Gora".

Die Mächtigste der drei, wurde "Tora" genannt. Sie hob ihre Hände empor und vermochte den Nebel zu lenken.

"Mora" war die dritte im Bunde, sie befehligte die Skelette. Nachts lenkte sie die Skelette, auch wenn sie kein Ziel vor Augen hatten.

Lest jetzt weiter auf "Eine starke Gemeinschaft 2" →



Die Schwestern streiften Nachts durchs Graue Gebirge und Tagsüber zogen sie sich auf die Türme zurück.

Erwürfelt die Position der 3 Schwestern in folgender Reihenfolge: 1. Tora; 2. Gora und 3. Mora.
Würfelt mit einem roten Würfel und stellt die Schwestern auf folgende Felder:

Bei einer  oder  Feld 248 der Königsturm.

Bei einer  oder  Feld 247 der Spornsturm.

Bei einer  oder  Feld 245 der "alte" Bron.

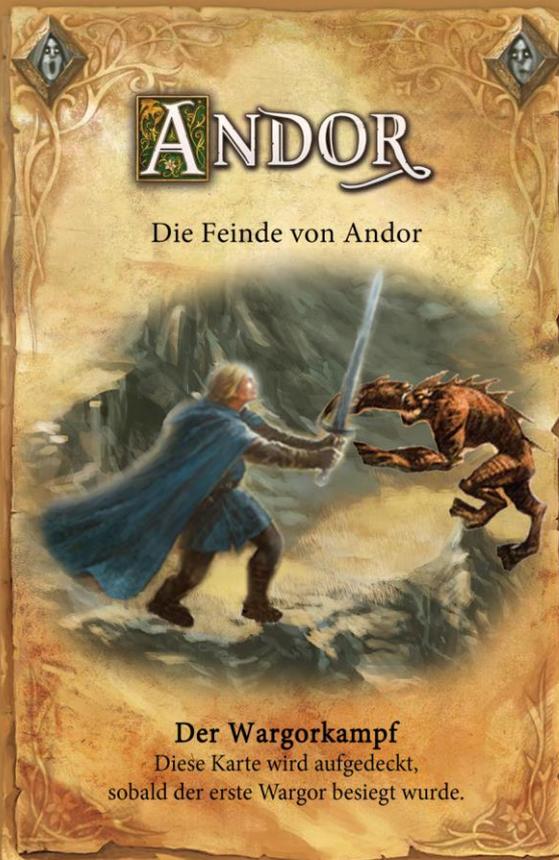
Sollte ein Feld besetzt sein, würfelt erneut.

- Legt die 3 Karten „Die 3 Schwestern“ verdeckt und gemischt, als Stapel bereit.

Deckt jetzt die oberste der drei Karten auf. Von jetzt an wird die Position der 3 Schwestern jeden Tag neu ausgewürfelt und jeden Tag werden ihre Karten gemischt und die oberste aufgedeckt.

Trotz all dieser schlechten Neuigkeiten, dachten die Helden an ihre vergangenen Abenteuer zurück und sie erinnerten sich daran, dass sie gemeinsam schon viel schlimmeres Überstanden hatten.

Jeder Held schöpfte neuen Mut nach dieser Versammlung und ging gestärkt aus ihr hervor. Jeder Held erhält sofort 1 Stärkepunkte und 6 Willenspunkte.



Der Held beugte sich über die besiegte Kreatur. Es war kein leichter Kampf gewesen, die Wargors waren schnell und wendig, aber dennoch konnte er diesen für sich entscheiden. Doch plötzlich sprang der Wargor wieder auf und verschwand im nahegelegenen dichten Wald.

Von jetzt an werden besiegte Wargors direkt auf das Sonnenaufgangsfeld gelegt. Am nächsten Tag, wenn ihr Symbol zum ersten mal ausgeführt wird, kommen sie wieder ins Spiel. Die Position wird mit einem roten Würfel bestimmt. Die Wargors erscheinen immer in den Wäldern. Sollte ein Waldfeld besetzt sein, wird erneut gewürfelt. Sind alle Waldfelder von Kreaturen besetzt, bleibt der Wargor vorerst auf dem Sonnenaufgangsfeld bis sein Symbol das nächste mal ausgeführt wird, dann wird erneut gewürfelt.

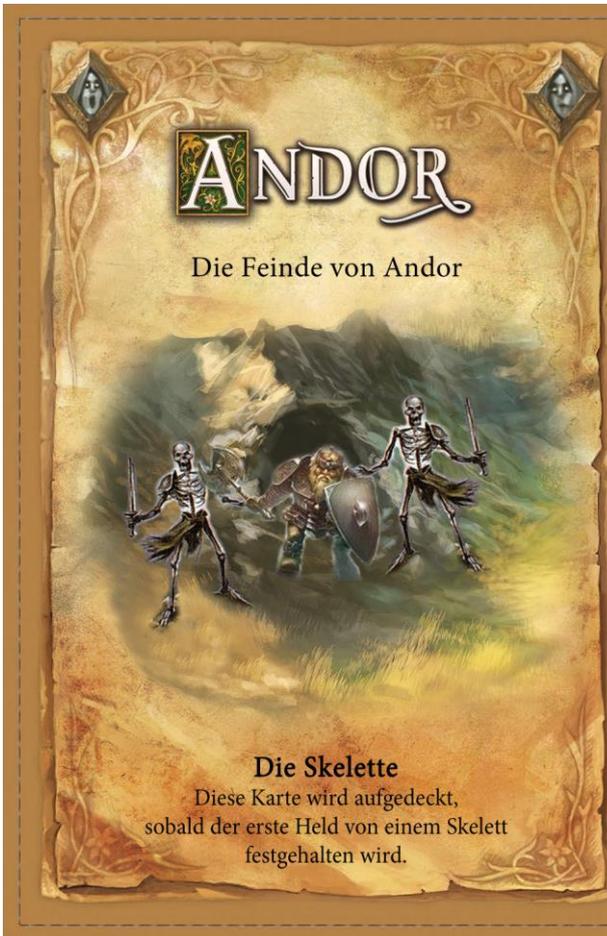
Belohnung:

Trotz allem stärkte der Kampf die Entschlossenheit des Helden.

Der Held erhält als Belohnung 3 Willenspunkte und der Erzähler wandert nicht weiter.

- Legt diese Karte als Erinnerung oberhalb des Sonnenaufgangfeldes bereit.





Als das Skelett den Helden ergriff, wurde es von einer unbekannteren Macht ergriffen. Es schien als würden sie von einer unsichtbaren Hand geführt werden. So dass die Skelette weitersehen konnten als bisher.

Von jetzt an Laufen die Skelette und Horden an jedem Tagesanfang ein Feld in Richtung des nächsten Helden. Dabei ist es egal wie weit er entfernt ist.

Nachdem das 2te Wargor Symbol ausgeführt wurde, bewegt sich jedes einzelne Skelett 1 Feld. Danach bewegt sich jede Horde 1 Feld.

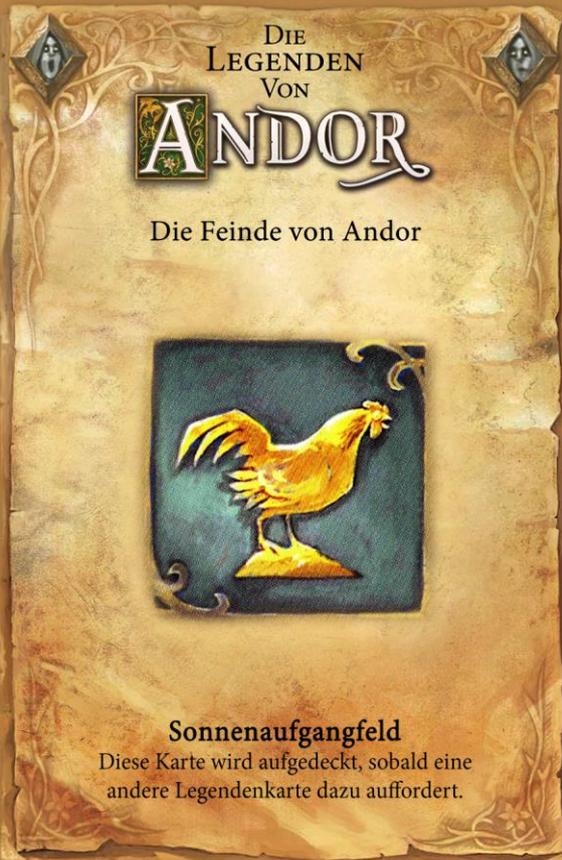
- Legt diese Karte als Erinnerung oberhalb des Sonnenaufgangfeldes bereit.



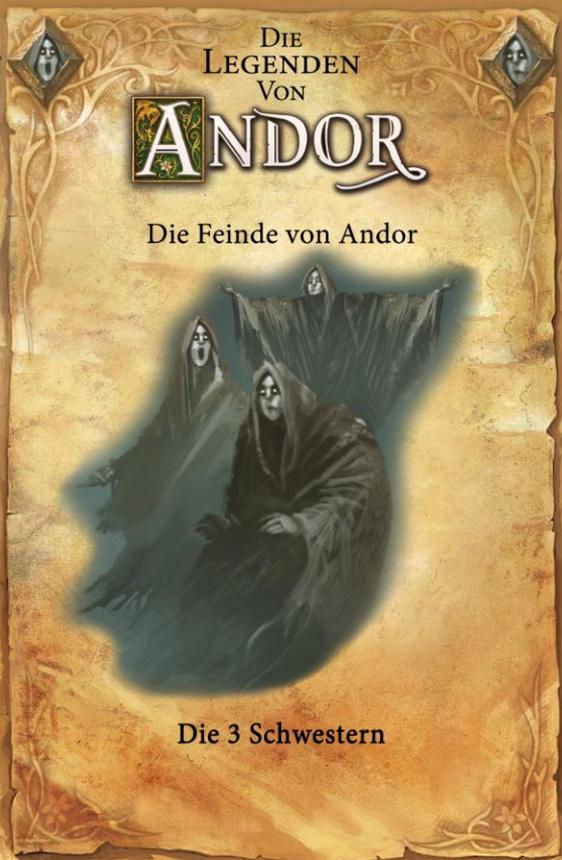
Sobald eine Kreatur Feld 205 betritt, wandert sie beim nächsten Mal auf Feld 228 und dann über das Sprungfeld auf Feld 242.

In diesem Fall wird der Pfeil auf Feld 228 ignoriert.





1. [Ereigniskarte]
2. [Wargor]
alle Wargors die auf dem Sonnenaufgangsfeld liegen, wer den jetzt mit einem roten Würfel eingewürfelt.
Sollte Gora aktiv sein, werden jetzt alle liegenden Wargors wieder aufgestellt
3. [Bergskrale]
4. [Trolle]
5. [Wargor]
6. [Höhlen auffüllen]
Sobald die Karte „Die Skelette“ aktiviert wurde, bewegen sich jetzt alle Skelette ein Feld und danach alle Horden ein Feld in Richtung des dichtesten Helden.
8. [Nahrung abgeben]
9. [Sternkraut wächst]
10. [Quellen auffrischen]
11. [Die 3 Schwestern]
Erwürfelt die Position der Schwestern in folgender Reihenfolge: Thora, Gora und Mora.
Bei  oder  Königsturm Feld 248.
Bei  oder  Spornsturm Feld 247.
Bei  oder  alter Zwergenturm Feld 245.
Mischt den Karten Stapel mit den Karten der Schwestern und deckt die oberste Karte auf.
12. [Erzähler bewegen]



Tora war die Stärkste von allen, sie war es die den Nebel heraufbeschwor und das Überqueren der Schluchten jeden Tag zu einer neuen Herausforderung machte.

- Solange Tora aktiv ist, würfeln alle Kreaturen mit den grauen, anstatt der roten Würfel.

Toras Kampfwert

Stärkepunkte: 2 Helden = 14; 3 Helden = 20; 4 Helden = 26
Thora würfelt mit den grauen Würfeln, je Held einen Würfel.
Z.B. 3 Helden = 3 graue Würfel.

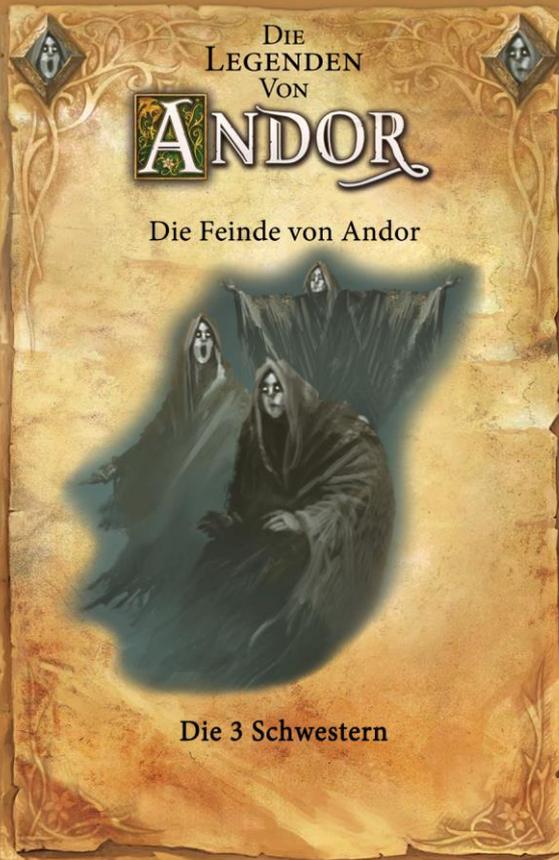
Willenspunkte: Die Anzahl der Willenspunkte ist abhängig davon, wie viele Schwestern noch im Spiel sind. Sind alle Schwestern noch im Spiel hat Tora 6. Ist bereits eine Schwester besiegt, hat sie 12 und wenn Tora die letzte der 3 Schwestern ist, hat sie 18 Willenspunkte.

Die Anzahl der Willenspunkte hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Würfel.

Sobald Thora besiegt wurde, erhält jeder Held 1SP zusätzlich. Legt nach dem Sieg ein rotes X auf den Turm. Dieses Feld wird von keiner anderen Schwester mehr betreten.

Die grauen Würfel werden ab jetzt nicht mehr auf die Sprungfelder gelegt.





Niemand fühlte sich den Gors so verbunden wie Gora. Sie stärkte die Gors und verlieh ihnen unheimliche Willenskraft.

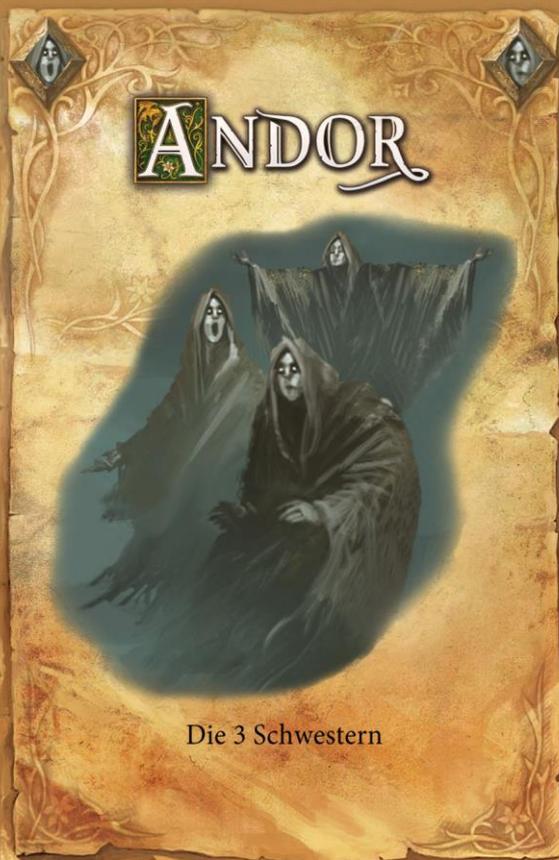
Solange Gora aktiv ist, können Gors nicht besiegt werden. Sollten die Helden einen Gor besiegen, wird dieser einfach auf seinem Feld hingelegt. Sobald das Gor Symbol wieder ausgeführt wird, steht er wieder auf.

Goras Kampfwert

Stärkepunkte: 2 Helden = 14; 3 Helden = 20; 4 Helden = 26
Gora würfelt mit den roten Würfeln: 2 Helden 1 roter Würfel; 3 Helden 2 rote Würfel; 4 Helden 3 rote Würfel. Gleiche Werte werden addiert.

Willenspunkte: Die Anzahl der Willenspunkte ist abhängig davon, wie viele Schwestern noch im Spiel sind. Sind alle Schwestern noch im Spiel hat Gora 6. Ist bereits eine Schwester besiegt, hat sie 12 und wenn Gora die letzte der 3 Schwestern ist, hat sie 18 Willenspunkte. Die Anzahl der Willenspunkte hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Würfel.

Sobald Gora besiegt ist, erhält jeder Held 3WP. Legt nach dem Sieg ein rotes X auf den Turm. Dieses Feld wird von keiner anderen Schwester mehr betreten. Von nun an können die Gors wieder ganz normal bekämpft und besiegt werden. Sie wandern nicht auf das Sonnenaufgangsfeld und werden nicht erneut eingewürfelt.



Mora war die Dästerste der dreien. Sie war es, die die Skelettkrieger auf den Plan gerufen hatte und jede Nacht vorantrieb.

Solange Mora aktiv ist, werden jedes Mal, wenn ein Zeitstein die 4te Stunde verlässt, 2 Bewegungsplättchen aufgedeckt und nacheinander ausgeführt.

Moras Kampfwert:

Stärkepunkte: 2 Helden = 14; 3 Helden = 20; 4 Helden = 26
Mora würfelt mit den beiden weißen Würfeln gleiche Werte werden addiert.

Willenspunkte: Die Anzahl der Willenspunkte ist abhängig davon, wie viele Schwestern noch im Spiel sind. Sind alle Schwestern noch im Spiel hat Mora 6. Ist bereits eine Schwester besiegt, hat sie 12 und wenn Mora die letzte der 3 Schwestern ist, hat sie 18 Willenspunkte.

Die Anzahl WP's hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Würfel.

Sobald Mora besiegt ist, erhält jeder Held einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (jedoch nicht das Sternkraut oder einen TdH). Legt nach dem Sieg ein rotes X auf den Turm. Dieses Feld wird von keiner anderen Schwester mehr betreten.

Von jetzt an bewegen sich die Skelette nur noch dann, wenn die Bewegungsplättchen aktiviert werden.

