



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Ära des
Sternenschildes
Bedrohung:
Die Schildschwestern

Die Bedrohung besteht aus einer zusätzlichen Karte G2, diese wird nach der Karte G vorgelesen.

Durch Nehals Fluch, auf ewig an den Sternenschild gebunden, zogen drei gestaltlose Schwestern durch Andor. Um weiterhin in Frieden zu Ruhen wollten Sie verhindern, dass der Schild gefunden wird.

Stellt die **Schildschwestern** auf die Felder **29, 55 und 67**. Die Schwestern können auf demselben Feld mit Kreaturen und Helden stehen, Bauern kommen aus dem Spiel.

Einsatzregel für die Schildschwestern:

Die Schildschwestern bewegen sich bei **jeder Erzählerbewegung** entlang der Pfeile. Sollten Sie die Burg erreichen, belegen Sie **keinen** goldenen Schild! Der Markierungsring wird auf den Erzähler gesteckt.

Durch Gerüchte der Andori, erfuhren die Schwestern, dass es die Helden sind, die nach Ihrem Schild suchen und so entschieden Sie, die Kreaturen im Kampf zu unterstützen.

Steht eine Kreatur auf einem Feld mit einer Schwester, dann hat die Kreatur im Kampf **zusätzlich vier Willenspunkte** (neue Würfelanzahl gemäß aktueller Willenspunktanzeige). Die Schwestern und die Kreaturen können separat voneinander bekämpft werden.

Aufgabe: Die drei Schwestern müssen besiegt werden, ehe der Erzähler „N“ erreicht.

Werte der Schildschwestern

10 Willenspunkte, 3 rote Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert). Besitzen sie keine 7 Willenspunkte mehr, haben Sie nur noch zwei rote Würfel. **Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl): **2 Spieler = 24, 3 Spieler = 34, 4 Spieler = 44**

besiegte Schwestern kommen nicht auf das Feld 80

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Ära des
Sternenschildes
Bedrohung:
Die Schildschwestern

„Vakur!“ zischten die Schwestern und erkannten, dass das Schild in der Hand des Bösen Ihren Frieden ebenfalls stören würde. Sie zogen Richtung Cavern um sich gemeinsam zu beraten.

Ab sofort folgen die Schwestern **nicht mehr den Pfeilen**, sondern ziehen auf das angrenzende Feld mit der **höchsten Feldzahl** (bei Erzählerbewegung). **Ausnahme:** Das Feld 72 (die Taverne) meiden die Schwestern, hier wird auf das Feld mit der **zweithöchsten Feldzahl** gezogen. Das Feld 71 wird nicht mehr verlassen! Außerdem unterstützen Sie die Kreaturen **nicht** mehr im Kampf.

Die Helden ihrerseits erkannten, dass Sie in Zukunft, das Schild nur mit dem Segen der Schildschwestern führen konnten. Die Helden beschlossen alle noch lebenden Schwestern aufzusuchen um Sie um Ihre Gunst zu bitten. Um Ihre Position und Ihre Guten Absichten zu verdeutlichen, mussten Sie zuerst den Schild finden

Angepasste Aufgabe: Der **Sternenschild muss gefunden werden** und die Schwestern müssen von den Helden überzeugt werden, ehe der Erzähler „N“ erreicht.

Werte der Schildschwestern

Eine Schildschwester kann überzeugt werden, wenn die Helden in einer Kampfgruppe, je nach Spielerzahl, die folgenden **Kampfpunkte** erreichen: **2 Spieler = 33, 3 Spieler = 48, 4 Spieler = 64**

Der **Sternenschildträger** muss am Kampf beteiligt sein!

