



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Die Ära des
Sternenschildes

Bedrohung:
Der Dschinn

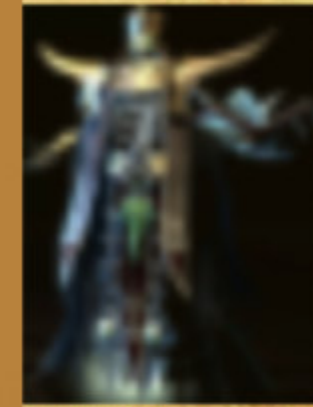
Karte 1/4

Donnergrollen erschütterte das graue Gebirge. Ein vor langer Zeit von mächtigen Magiern in den Stein verbannter Dschinn hatte einen Weg ins Freie gefunden. Er schwor ganz Andor furchterliche Rache. Ihm zur Seite standen 4 epische Helfer:

Alle epischen Helfer außer der Medusa haben folgende Werte Bei 2 Spielern=8,3=15,4=22 SP. + 2 SP für jeden angreifenden Helden. WP: Immer so viele wie die Angreifer zu Beginn des Kampfs gemeinsam haben. Würfel: 2 schwarze, gleiche addieren. Nach jeder gewonnenen Kampfunde der Epischen werden die Schadenspunkte unter ALLEN beteiligten Helden aufgeteilt. (Nicht jeder bekommt die Differenz sondern alle zusammen). Es gibt die Möglichkeit jeden Epischen mittels eines Spezialwurfes sofort zu besiegen. Die Helden können versuchen mit 2 Heldenwürfeln gleichzeitig eine 7 zu werfen. Die Helden die diesen gezielten Angriff versuchen zählen nicht zur aktuellen Kampfunde dazu. Gelingt der Angriff endet der Kampf sofort mit dem Sieg über den Epischen. Die Epischen bewegen sich bei Sonnenaufgang NICHT und das Besiegen kostet KEINEN Tag. Auf der Rückseite des Epischen findet ihr die Belohnung. Die besetzten Händler führen keine Handel mehr durch solange wie sie besetzt sind. Der Dschinn erscheint auf Feld 65



Der Titan wird auf Feld 18 gelegt. Wirkung: Alle normalen Kreaturen bekommen bei den Kampfwerten(SP+WP) die Werte der nächst höheren Klasse. Die Belohnung sinkt jedoch auf die nächst kleiner Klasse. Zusätzlich bekommt er die gleiche Anzahl an SP und WP DAZU die ihm in der ersten Kampfunde seitens der Helden entgegenstehen. Der Kampf läuft in 3 Stufen ab. Nach der 1ten Kampfunde die er gewinnt wirft er Steine auf die Helden. Nach der 2ten erhitzt er sich bis zur Rotglut. Nach der 3ten verbrennt er den angreifenden Helden indem er ihn umarmt. Der "verbrannte" Held darf nun nicht mehr am Kampf oder der Legende mitspielen bis er durch einen TdH wiederbelebt wurde. Dieser 3-Stufen-Ablauf gilt nur wenn er nicht durch eine gewonnene Kampfunde der Helden unterbrochen wird. Dann beginnt es von vorne. Sollte der Titan noch eine 4te oder mehr Kampfunden in Folge gewinnen geschieht jedesmal dasselbe wie bei Stufe 3.



Der Lichkönig wird auf Feld 71 gelegt. Wirkung: Alle normalen Kreaturen müssen 2x besiegt werden. Nach dem 1ten Sieg werden sie im Feld hingelegt, nach dem 2ten entfernt. Liegende Kreaturen stehen bei Sonnenaufgang wieder auf und laufen weiter. Die Helden und der Lichkönig werfen je 1 Heldenwürfel. Nur die Helden, welche höher geworfen haben als der Lich dürfen in der folgenden Kampfunde antreten. Die übrigen Helden sind von Stoffbändern gefesselt. Würfelt der Lich eine 6 und von den Helden hat keiner eine 6 nehmen alle Helden sofort 1 WP Schaden. Anschließend wird die Runde ausgewürfelt. Dann beginnt die Prozedur von vorne. Und der Lich kämpft immer weiter. Er bleibt bei 1 WP stehen. Ab diesem Zeitpunkt dürfen jedoch alle "freien" Helden den 7er Wurf versuchen. Wenn alle "freien" Helden den 7er Wurf versuchen und keinem gelingt er, würfelt der Lich trotzdem und alle Schadenspunkte werden aufgeteilt da der Lich in dieser Kampfunde ja keine Gegenwehr hatte.

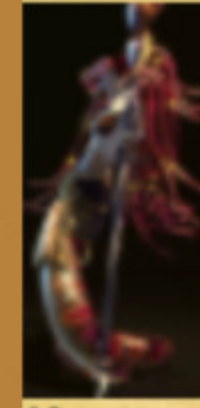


DIE LEGENDEN VON
ANDOR

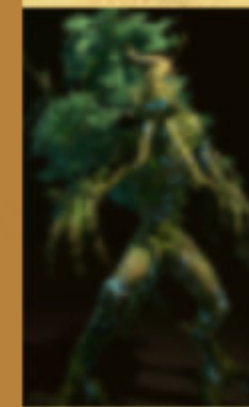
Die Ära des
Sternenschildes

Bedrohung:
Der Dschinn

Karte 2/4



Die Medusa wird auf Feld 24 gelegt. Wirkung: Nimmt allen Helden SOFORT 2 SP. Ein Held mit nun 0 SP kämpft nur noch mit seinem Wurf. Die Medusa hat 15 SP, 10 WP und würfelt einen schwarzen Würfel. Sie schaut am Anfang in Richtung Rietburg und kann nur von hinten angegriffen werden (Am Anfang Feld 23 oder 25, später entsprechend). Nahkämpfer können auch nur über diese Felder das Feld der Medusa betreten. Sie dreht sich in jeder Kampfunde in die Richtung des angreifenden Helden (der zuerst gewürfelt hat). Nach jeder Kampfunde welche die Medusa gewinnt nehmen die Helden den Schaden und der angreifende Held wird versteinert (er darf an dem Kampf UND der Legende nicht mehr teilnehmen solange er nicht mit einem vollen TdH wiederbelebt wurde.) Die übrigen Helden müssen den "Sichtbereich" der Medusa sofort verlassen. Sollte der Kampf ohne endgültigen Sieg über die Medusa abgebrochen werden dreht Sie sich wieder Richtung Rietburg und versteinert alle Helden die jetzt auf Feld 21 oder 22 stehen. Versteinerte Helden die im "Sichtbereich" der Medusa stehen, bleiben für die übrigen Helden bis zur erneuten Ablenkung der Medusa zur Wiederbelebung unerreichbar. Nach gewonnenem Kampf bekommen alle Helden ihre 2 SP SOFORT zurück.



Der Baumälteste wird auf Feld 57 gelegt. Wirkung: Alle Waldfelder nehmen den Helden sofort und weiterhin 3 WP/Stunde bei Betreten oder Rast. Der Baumälteste hat noch 2 Setzlinge dabei die er ausbilden soll. Diese beiden können zwar nicht aktiv mitkämpfen, sehr wohl aber Einfluss auf den Kampfverlauf nehmen. Besonderheit: Nur Fat Freddy kämpft für das Trio. Die Aktionen von Apfel-Alfons und Kirschen-Klaus werden vor jeder Kampfunde separat neu ausgewürfelt. Würfelt zu diesem Zweck vor jeder Runde 2 HW unterschiedlicher Farbe. Einer steht für Alfons, der andere für Klaus. Hier die Aktionen der beiden:

Apfel-Alfons



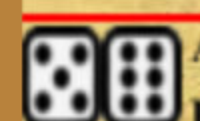
Apfel-Alfons sah dumm aus der Wäsche.

Er hat keinen Einfluss auf diese Runde.



Apfel-Alfons feuerte Fat Freddy mit seinen Ästen an und lenkte ihn ab.

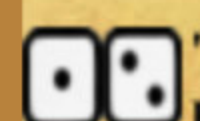
Das Trio verliert jetzt sofort 1x Würfel Willenspunkte.



Apfel-Alfons langweilte sich. Er stellte Fat Freddy ein Wurzelehen.

Das Trio hat diese Runde nur einen schwarzen Würfel.

Kirschen-Klaus



"Angriff!", schrie Kirschen-Klaus.

Er hat keinen Einfluss auf diese Runde.



"Schützt mich!", schrie Kirschen-Klaus

Das Trio verliert diese Runde nur halb so viele Willenspunkte wie erwürfelt (abgerundet).



Kirschen-Klaus startete einen hinterhältigen Astangriff.

Das Trio kann diese Runde wie der Zauberer einen Würfel zu seinen Gunsten drehen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Ära des
Sternenschildes
Bedrohung:
Der Dschinn

Karte 3/4

Der Dschinn bewegt sich jedes Mal wenn auch der Erzähler rückt (auch bei "Kreaturentagen") auf das Feld das seiner aktuellen Feldzahl -5 entspricht. Erreicht der Erzähler den Buchstaben L. (mit Stern markieren) beschleunigt er auf -15. Steht er angrenzend zur Burg zieht er beim nächsten Sonnenaufgang hinein und die Legende ist verloren. Er kann mit anderen Kreaturen auf demselben Feld stehen und überspringt diese nicht. Er wird jedoch alles, außer Kreaturen, auf seinen Feldern zerstören. Er hat folgende Kampfwerte:

bei 2 Helden 26 SP, 12 WP bei 3 = 36 SP, 16 WP bei 4 = 46 SP, 20 WP.

Für jeden weiteren Helden bekommt auch der Dschinn 10 SP dazu. Jede verlorene Kampffähigkeit schwächt ihn um 2 SP. Er würfelt mit 3 schwarzen Würfeln (unabhängig seiner WP). Im Kampf gegen den Dschinn dürfen keine Überstunden gemacht werden. Es wird am Anfang JEDER Kampfrunde mit 2 HW ausgewürfelt welche Kampffähigkeit er einsetzt. Es zählen nur die Werte 2-9. Der Kampf kann erst NACH der folgenden Runde von den Helden abgebrochen werden. Für jede verlorene Runde gegen den Dschinn verlieren die Helden keine WP, sondern der Dschinn erhält einen zusätzlichen SP. Bei einem Unentschieden passiert nichts.

Hier die Kampffähigkeiten des Dschinn:

2 Nummeriert jetzt eure Helden durch und erwürfelt mit einem HW, welchen der Helden der Zauber trifft (Wenn eine höhere Zahl gewürfelt wird, als Helden im Spiel sind, wird so lange erneut gewürfelt, bis ein Held ausgewählt wurde). Dieser Held kämpft in dieser Kampfrunde auf der Seite des Dschinn. Seine Stärkepunkte werden zu denen des Dschinn addiert. Der Held würfelt in dieser Runde nur mit einem Heldenwürfel, dessen Wert zu den schwarzen Würfeln des Dschinn addiert wird. Alle seine Gegenstände verlieren für diese Runde ihre Gültigkeit.

3 In dieser Kampfrunde hat jeder Held nur die Hälfte seiner Stärkepunkte (aufgerundet), jedoch nie weniger als einen.

4 Deckt jetzt sofort 2 Kreaturenplättchen auf. Die benannten Kreaturen tauchen nicht auf den vorgesehenen Feldern, sondern auf dem Feld des Dschinn auf. Kreaturen, die die Anweisung erhalten, sich zu bewegen, bewegen sich ebenfalls zu ihm. Wenn ein Heilkraut oder Gold auftaucht, darf ein beliebiger Held es auf seiner Heldentafel ablegen. Die neuen Kreaturen kämpfen in dieser Runde gemeinsam mit dem Dschinn. Ihre Stärke wird zu seinen addiert. Diese Kreaturen würfeln nicht. Nach der Kampfrunde werden die Kreaturen wieder in den Vorrat, bzw. auf ihr vorheriges Feld zurückgestellt. Sollten keine verdeckten Kreaturenplättchen mehr vorhanden sein, werden alle bereits verwendeten neu verdeckt gemischt. Sollten die benannten Kreaturen nicht mehr im Vorrat vorhanden sein, werden sie von Feld 80 genommen, jedoch nicht von anderen Feldern.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Ära des
Sternenschildes
Bedrohung:
Der Dschinn

Karte 4/4

5 In dieser Kampfrunde hat der Dschinn zusätzlich so viele Stärkepunkte, wie andere normalen Kreaturen auf dem Spielplan stehen (inklusive der Kreaturen, die bereits in die Burg eingedrungen sind.)

6 In dieser Kampfrunde würfelt jeder Held mit einem Würfel weniger, als es seinen Willenspunkten entspricht, jedoch nie mit weniger als einem.

7 In dieser Kampfrunde zählt bei jedem Helden der kleinste Würfelwert anstatt dem Höchsten. Die Runensteine und die Sonderfähigkeit des Zauberers bleiben erhalten. Nur in dieser Runde würfeln alle Helden (trotz der Bögen) mit allen Würfeln, die ihnen gemäß ihrer Willenspunkte zur Verfügung stehen, gleichzeitig. Helme haben weiterhin keine Gültigkeit.

8 Deckt jetzt sofort nacheinander 5 Ereigniskarten "Der Geheime See" auf und führt die Anweisungen darauf sofort durch. Ihr könnt die Ereignisse nicht mit einem Schild blockieren. Nummeriert eure Helden durch und erwürfelt vor dem Aufdecken jeder Karte mit einem Heldenwürfel, welchen der Helden die Karte betrifft (Wenn eine höhere Zahl gewürfelt wird, als Helden im Spiel sind, wird so lange erneut gewürfelt, bis ein Held ausgewählt wurde).

Im Anschluss an diese Kampfrunde werden die Ereigniskarten "Geheimer See" neu gemischt.

9 Die Gegenstände aller Helden verlieren für diese Kampfrunde ihre Gültigkeit (inklusive Runensteine, exklusive Bögen).

Der Dschinn verliert
 seine Kampffähigkeit
 Nummer 4

(mit X abdecken)



Der Dschinn verliert
 seine Kampffähigkeit
 Nummer 5

(mit X abdecken)



Der Dschinn verliert
 seine Kampffähigkeit
 Nummer 2

(mit X abdecken)



Der Dschinn verliert
 seine Kampffähigkeit
 Nummer 3

(mit X abdecken)

