

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
 Die Ära des Sternenschildes
 Bedrohung:
Du-Bra



Aus den Tiefen der Dämonenberge in Modak-Mal erhob sich einst ein Dämon der auf Rache an ganz Andor sinnte. Er war sowohl charmant als auch der Sabotage und Spionage mächtig. Und diese Fähigkeiten setzte er sehr gerne zu seinem eigenen Vorteil ein.

Der Dämon erscheint auf Feld 84. Sobald der Erzähler gerückt wurde, geschieht folgendes:

Tag F: Dämon zieht auf das Feld der Hexe, Die Hexe kommt nun aus dem Spiel. Sollte sie später noch ins Spiel kommen bleibt sie nur für 2 Tage und wird dann entfernt. Der Erzähler würfelt einen HW.

Bei 1 oder 5: Die Gruppe verliert einen Gegenstand.
 Bei 2 oder 4: Die Gruppe verliert 2 SP.

Tag G - Dämon zieht auf Feld 55. Brunnen wird entfernt.

Tag H - Dämon auf Feld 57. Händler wird geschlossen. (mit X markieren)
 Der Erzähler würfelt einen HW.

Bei 1 oder 5: Die Gruppe verliert einen Gegenstand.
 Bei 2 oder 4: Die Gruppe verliert 2 SP.

Tag I - Dämon zieht auf Feld 45. Brunnen wird entfernt.

Tag J - Dämon auf Feld 71. Händler wird geschlossen. Der Erzähler würfelt einen HW.

Bei 1 oder 5: Die Gruppe verliert einen Gegenstand.
 Bei 2 oder 4: Die Gruppe verliert 2 SP.

Tag K - Dämon zieht auf Feld 35. Brunnen wird entfernt.

Tag L - Dämon auf Feld 18. Händler wird geschlossen. Der Erzähler würfelt einen HW.

Bei 1 oder 5: Die Gruppe verliert einen Gegenstand.
 Bei 2 oder 4: Die Gruppe verliert 2 SP.

Tag M - Dämon zieht auf Feld 5. Brunnen wird entfernt.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
 Die Ära des Sternenschildes
 Bedrohung:
Du-Bra



Der Kampf

Der Dämon hat 20 SP und 50 WP.

Die WP werden mit 3 Sternchen markiert.
 2 auf 20 WP und 1 auf 10 WP.

Im Kampf bauen die WP sich entsprechend der normalen Kampfregeln ab. Wenn alle 3 Sterne 0 WP erreicht haben ist der Dämon besiegt.

Der Dämon würfelt in jeder Kampfrunde 3 Mal.

Im ersten Wurf versucht er einen Helden zu beeinflussen. Der Dämon würfelt 1 roten Würfel. Bei 1-4 wird einer der Helden entsprechend seines Rangs in aufsteigender Reihenfolge getroffen. Also bei 1 der Held mit dem niedrigsten Rang und bei 4 der mit dem höchsten. Dieser Held muss dann eine Würfelprobe mit 1 HW ablegen. Würfelt der Held 4 oder besser ist die Beeinflussung gescheitert. Schafft der Held die Probe nicht darf er in dieser Runde nicht mitkämpfen. Seine SP zählen nicht zum Kampfwert hinzu und er würfelt nicht.

Im zweiten Wurf würfelt der Dämon auf eine seiner Fähigkeit Entzug oder Fluch.

Der Dämon würfelt 1 roten Würfel.

In jeder ungeraden Kampfrunde wird auf Entzug gewürfelt.

Bei 3 oder 4 verliert die Gruppe einen Gegenstand ihrer Wahl.
 In jeder geraden Kampfrunde wird auf Fluch gewürfelt.

Bei 5 oder 6 verliert die Gruppe 6 WP.

Im dritten Wurf erwürfelt der Dämon seinen Kampfwert.

Dazu würfelt er 2 rote Würfel.
 Gleiche Werte werden addiert.