



**DIE LEGENDEN VON ANDOR**

**Die Ära des Sternenschildes**

**Bedrohung:**



Groov 1

Ein unüberhörbares Grölen durchdrang die Stille der Nacht. Den Helden stockte der Atem. Allen stand die eine Frage ins Gesicht geschrieben: „Was war das!“ Allen, außer dem Zauberer. Diesem lief ein eiskalter Schauer über den Rücken. „Groov!“ mehr brachte er nicht hervor...

**Vorbereitung:**

- Legt alle **Schneeplättchen** bereit.
- Sammelt die **3 Portale** und **1 Rum** heraus, legt ein **Plättchen** mit dem **Winterwürfel** auf das **Sonnenaufgangsfeld** und mischt die restlichen Schneeplättchen. Legt diese als verdeckten Stapel bereit.
- Legt die **Ewigen Feuer** bereit.
- Legt den **Winterwürfel** bereit.
- Stellt das **Schnee-Monster** auf **Feld 55**.
- Stülpt den Markierungsring über den Erzähler.

**Lest jetzt weiter auf der Karte: Groov 2 →**



**DIE LEGENDEN VON ANDOR**

**Die Ära des Sternenschildes**

**Bedrohung:**



Groov 2

Alle Helden blickten auf den Zauberer. Dieser berichtete von einer Sage aus seiner Heimat. „Groov“ so nannten die alten das Wesen, welches für den ewigen Winter verantwortlich gemacht wurde. Nun schien es auch den Weg nach Andor gefunden zu haben.

Legt auf jedes Feld, welches an das Schnee-Monster angrenzt ein Schneeplättchen. Jedes mal, wenn der **Erzähler ein Feld weiterläuft** bewegt sich das Schnee-Monster. Die Anzahl Schneeplättchen auf dem Plan, werden von der aktuellen Feldzahl abgezogen, dies ergibt die neue Feldzahl des Schnee-Monsters.

**Beispiel:** Das Schnee-Monster steht auf Feld 55 und es liegen 5 Schneeplättchen auf dem Plan. Dann wird das Schnee-Monster auf Feld 50 versetzt. Jetzt werden sofort alle angrenzenden Felder mit Schneeplättchen aufgefüllt.

Alle Regeln für die Schneeplättchen gelten analog zu den Regeln aus „Die Reise in den Norden“.

**Lest jetzt weiter auf der Karte: Groov 3 →**





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Ära des  
Sternenschildes  
Bedrohung:



Groov 3

Sollte das Schnee-Monster die Burg (Feld 0) erreichen, ist die Legende sofort verloren und der Erzähler wird direkt auf Feld N versetzt.

Bei jedem **Sonnenaufgang** wird mit dem Winterwürfel gewürfelt und alle Helden verlieren die Anzahl an Willenspunkten. Steht ein Held auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer, ist dieser geschützt und erhält die WP hinzu.

Groov hat folgende Kampfwerte:

Stärkepunkte je nach Spielerzahl: 2 Spieler = 20 SP,  
3 Spieler = 30 SP, 4 Spieler = 40 SP.

Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln und addiert immer beide Würfelwerte.

Das Schnee-Monster ist besiegt, wenn sein Kampfwert einmal übertroffen wurde.

