

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Die Ära des
Sternenschildes**

Bedrohung:

Der Seelensammler




*Früher sammelte der Seelensammler die verirrt Seelen ein und brachte sie an einen geheiligten Ort.
Doch ein fehlgeschlagenes Experiment der Krahder wirkte sich auch auf ihn aus.
Der Seelensammler vergaß, die Seelen an den geheiligten Ort zu bringen. Er streift nun ruhelos durch Andor und macht beim Sammeln der Seelen keinen Unterschied mehr zwischen den Lebenden und den Toten.*

Für diese Bedrohung werden die Edelsteine aus dem Grundspiel benötigt.
Mischt die 11 Edelsteine und legt sie verdeckt auf Feld 83.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position des Seelensammlers und stellt ihn auf das entsprechende Feld.
Ab jetzt wird bei Sonnenaufgang, immer wenn die Brunnen aufgefrischt werden, die Position des Seelensammlers auf die gleiche Weise neu bestimmt.

Lest jetzt weiter auf Karte 2.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Die Ära des
Sternenschildes**

Bedrohung:

Der Seelensammler



Karte 2

Wird dabei dasselbe Feld erwürfelt, geschieht nichts. Wechselt der Seelensammler jedoch seine Position, passiert folgendes:

- 1) Der Seelensammler wird auf das entsprechende Feld gestellt.
- 2) Ein Edelsteinplättchen wird aufgedeckt. Der Wert gibt an, wie viele Seelen der Seelensammler in der Nacht eingesammelt hat. Jeder Held verliert Willenspunkte in Höhe des angegebenen Edelsteinwertes. Sollte sich eine Kreatur auf dem erwürfelten Feld befinden, kommt diese aus dem Spiel und ein weiterer Edelstein wird aufgedeckt. Jeder Held verliert **zusätzlich** Willenspunkte in Höhe des Edelsteinwertes. Sollte der Seelensammler zu einem Helden gestellt werden, wird ein weiterer Edelstein aufgedeckt. Nur der betroffene Held verliert **zusätzlich** Willenspunkte in Höhe des Edelsteinwertes. Sollten die Willenspunkte hierbei auf 0 sinken, wird der Held vom Spielplan genommen und die Legende ist **sofort** verloren.

Lest jetzt weiter auf Karte 3.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Ära des
Sternenschildes

Bedrohung:
Der Seelensammler



Karte 3

3) Anschließend werden die Werte aller aufgedeckten Edelsteine zusammengezählt. Sollte hierbei der **Wert 20** erreicht oder überschritten werden, ist die Legende **sofort** verloren.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Seelensammler besiegen, bevor dieser 20 Seelen eingesammelt hat (Summe der Werte der aufgedeckten Edelsteine) oder der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht.

Werte des Seelensammlers:

20 Willenspunkte

2 schwarze Würfel (gleiche Werte werden addiert). Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch einen schwarzen Würfel.

Stärkepunkte je nach Spielerzahl

2 Spieler = 24

3 Spieler = 36

4 Spieler = 48

