



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

**Die Ära des
Sternenschildes**

**Bedrohung:
Die Hydra**



Wie aus dem nichts ertönte ein lautes Gebrüll. Von Süden war ein Flügelschlag zu hören, der immer näher kam. Den Helden lief ein kalter Schauer den Rücken herunter. Dieses Geräusch kannten sie bereits. Plötzlich rief einer der Helden „Drache“ und zeigte mit der Hand in den Himmel. Doch dieser Drache hatte nicht einen, sondern fünf Köpfe. „Es ist eine Hydra, bringt die Fackeln“ schrie der Held weiter. Mit einer Erdbeben gleichen Erschütterung kam die Hydra beim Krallenfels zu Boden.

Wenn die **Fackel** noch **nicht** im Spiel ist, wird sie jetzt auf die Taverne, **Feld 72** gelegt. In dem Fall kann die übliche Funktion der Fackel nicht genutzt werden.

- Stellt die **Hydra** auf **Feld 30**. Sollte eine Kreatur auf diesem Feld stehen, kommt sie aus dem Spiel.
- Die Hydra bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht entlang der Pfeile, sondern immer auf das Feld, welches der aktuellen Feldzahl minus 5 entspricht – also von Feld 30 zu 25, 20, 15 usw. Und zwar immer dann, wenn auch die **Brunnen** aufgefrischt werden. Erreicht die Hydra die **Burg**, ist die **Legende sofort verloren**.

Aufgabe:
Die Helden müssen die Hydra besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht.

Lest jetzt weiter auf Hydra Kampfkarte 1 →




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

**Die Ära des
Sternenschildes**

Hydra Kampfkarte 1



Nehmt eine unbenutzte Holzscheibe und legt sie auf den Kreis bei **5 Köpfen**. Mit jedem erfolgreich besiegen Kopf schiebt ihr die Scheibe ein Feld nach links. Mit jedem gescheiterten Ausbrennen ein Feld nach rechts. Liegt der Marker ganz links, ist die Hydra besiegt. Liegt er ganz rechts ist die **Legende sofort verloren**. Legt diese Karte offen neben dem Spielplan aus.

besiegt	1	2	3	4	5	6	7	verloren
	Kopf	Köpfe	Köpfe	Köpfe	Köpfe	Köpfe	Köpfe	

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Hydra Kampfkarte 2

→



Um die Hydra zu besiegen müssen die Helden jeden Kopf **einzel**n angreifen und abschlagen, um danach den Hals mit der Fackel auszubrennen. Der Held, der die Fackel auf seiner Heldentafel liegen hat muss in **jeder** Kampfrunde beteiligt sein.

Die Hydra hat im Kampf **2 schwarze Würfel** (gleiche Werte werden addiert).

Je nach Spielerzahl hat sie folgende **Stärkepunkte**: **2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40.**

Übertrifft die Heldengruppe den Kampfwert der Hydra nicht, verliert sie die Differenz an Willenspunkten. Wird der Kampfwert übertroffen wirft der Held, der die Fackel auf seiner Heldentafel liegen hat mit einem Heldenwürfel und führt anschließend folgende Aktion aus:



Der Held hat es nicht geschafft, den Hals der Hydra auszubrennen. Zwei neue Köpfe entstanden aus dem Hals heraus. Schiebt die Holzscheibe ein Feld nach rechts.



Der Held sprang und brannte den Hals aus. Durch einen lauten Schrei ließ die Hydra den Helden ihre Schmerzen spüren. Schiebt die Holzscheibe ein Feld nach links.

