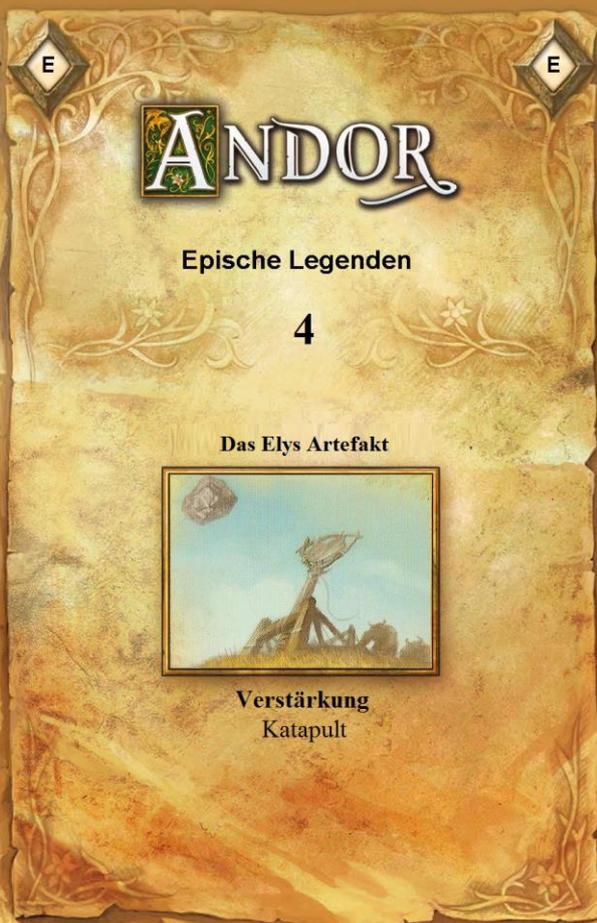


Der Belagerungsturm

(Verstärkung)

Sobald die Quest "Der Geist von Cerberak" erfolgreich abgeschlossen wurde, kommt diese Karte ins Spiel.

- Ein Held kann den Belagerungsturm mitführen. Er benötigt pro Feld zusätzlich 1 Stunde auf der Tagesleiste.
- Kämpfe in denen ein Held vom Feld mit Belagerungsturm aus angreift (auch mit Bögen) oder von diesem Feld aus am Kampf teilnimmt, haben zur Folge, dass beim Würfeln der Kreaturenwürfel mit dem höchsten Wert noch einmal gewürfelt werden **darf**. Haben mehrere Würfel das gleiche höchste Ergebnis **darf nur mit einem** Würfel erneut gewürfelt werden.
- Muss diese Verstärkungskarte abgelegt werden, so wird auch der Belagerungsturm vom Spielfeld entfernt.



Das Katapult

(Verstärkung)

Sobald die Quest "Troll der Zerstörung" erfolgreich abgeschlossen wurde, kommt diese Karte ins Spiel.

- Das Katapult kann nicht bewegt werden.
- Zieht ein verdecktes Geröllplättchen und legt es verdeckt auf Feld 20.
- Der Angriff auf eine Kreatur kann kostenfrei durch einen Helden auf Feld 20 durchgeführt werden oder von jedem Ort aus für 3 Gold bei den Waldelfen in Auftrag gegeben werden. Der Angriff kostet den Helden immer 1 Stunde auf der Tagesleiste.
- Der Angriff durch das Katapult richtet an einer vorher gewählten Kreatur in Umkreis von 3 Feldern um das Feld 20 Schaden in Höhe des Wertes des Geröllplättchen an. Entspricht dies mindestens der Stärke der gewählten Kreatur gilt sie als im Kampf besiegt und gewährt auch Belohnung (Verteilung auf alle Helden).
- Ist die Stärke der gewählten Kreatur größer als der Wert des Geröllplättchen, so ist der Angriff mit dem Katapult gescheitert.
- Bosse können damit nicht angegriffen werden.
- Nach dem Angriff wird ein neues Geröllplättchen aus dem Vorrat gezogen und verdeckt zum Katapult gelegt. Das alte Geröllplättchen wird vom Spielfeld entfernt und dem Vorrat wieder verdeckt zugeführt.
- Erreicht eine Kreatur Feld 20, wird der Katapult zerstört und die Karte „Katapult“ sowie Geröll und Katapult von Feld 20 kommen aus dem Spiel.
- Muss diese Verstärkungskarte abgelegt werden, so wird auch der Katapult vom Spielfeld entfernt.

E

ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Verstärkung
Ken Dorr

E

Ken Dorr

(Verstärkung)

Sobald die Quest "Ergreift den Dieb" erfolgreich abgeschlossen wurde, kommt diese Karte ins Spiel.

- Ken Dorr zählt als Händler.
- Mit Ausnahme des Hexentranks sind alle käuflichen Waren bei ihm erhältlich.
- **Reisender Händler:** Ken Dorr kann die Position auf dem Spielfeld wechseln. Erwürfelt dafür mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) eine neue Position. Diese Aktion kostet dem Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.
- **Gutes Geschäft:** Erreicht Ken Dorr durch die Aktion **Reisender Händler** direkt das Feld mit einem Helden, so erhält jeder Held auf diesem Feld sofort 1 Gold.
- Gegner können Ken Dorr nichts anhaben
- Muss diese Verstärkungskarte abgelegt werden, so wird auch Ken Dorr vom Spielfeld entfernt.

E

ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Verstärkung
Merrik

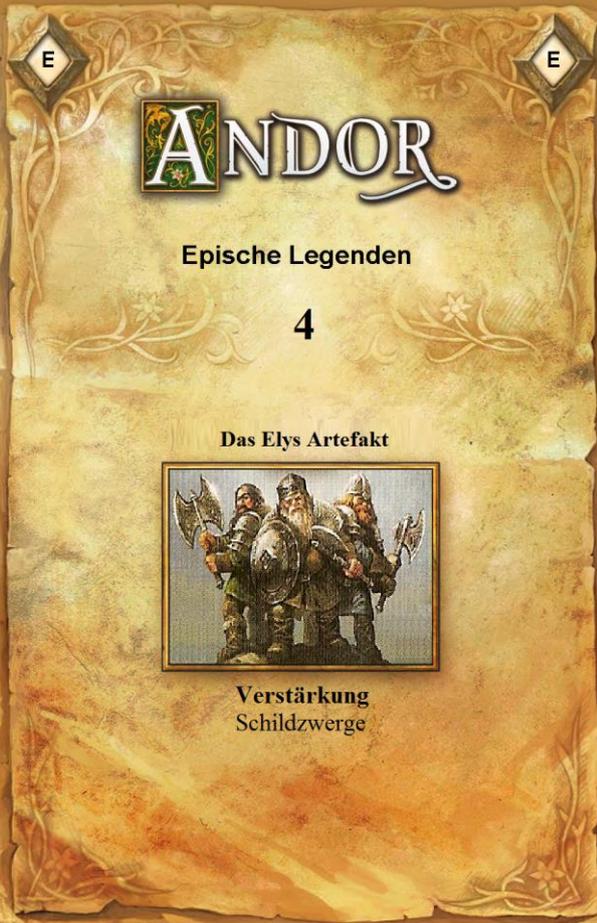
E

Merrik

(Verstärkung)

Sobald die Quest "Verschüttet" erfolgreich abgeschlossen wurde, kommt diese Karte ins Spiel.

- ein Held kann Merrik anstelle seines Zuges
 - um bis 3 Felder bewegen, oder
 - eine Kreatur (kein Boss/Boten) auf ein benachbartes Feld von Merrik versetzen
- Die durchgeführte Aktion kostet dem Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.
- Gegner können Merrik nichts anhaben
- Muss diese Verstärkungskarte abgelegt werden, so wird auch Merrik vom Spielfeld entfernt.

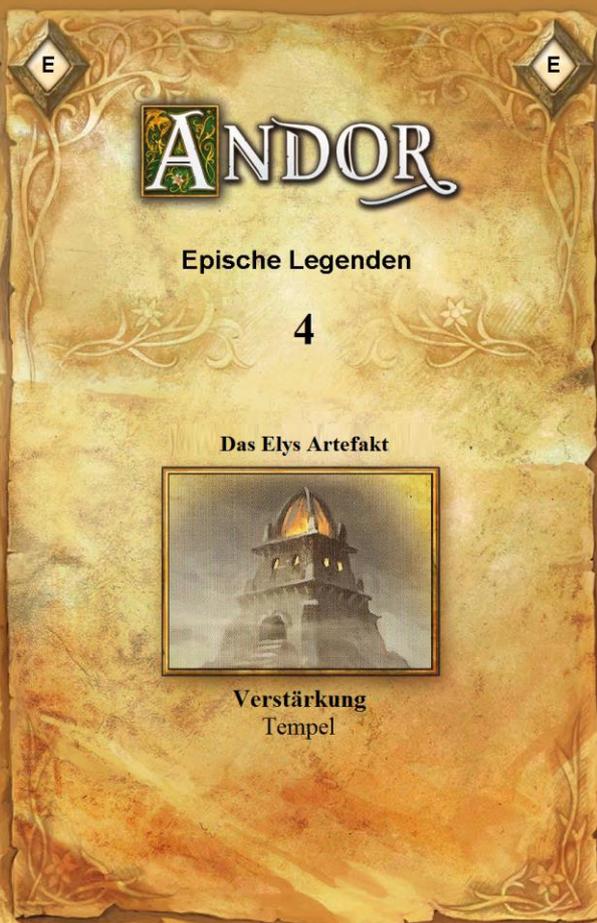


Die Schildzwerge

(Verstärkung)

Sobald die Quest "Belagerung der Zwergenmine" erfolgreich abgeschlossen wurde, kommt diese Karte ins Spiel.

- Wenn die Schildzwerge in demselben Feld wie eine Kreatur stehen, zählen sie im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für die Helden.
- Ein Spieler am Zug kann anstelle von „Kämpfen“ oder „Laufen“ die Aktion „Zwerge bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er die Zwerge bis zu 4 Felder weit auf dem Spielplan bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden die Zwerge bis zu 8 Felder bewegen).
- Nach der Aktion „Zwerge bewegen“ ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Gegner können den Schildzwerge nichts anhaben.
- Muss die Verstärkungskarte abgelegt werden, so werden auch die Schildzwerge vom Spielfeld entfernt.



Der Tempel

(Verstärkung)

Sobald die Quest "Der Dunkle Tempel" erfolgreich abgeschlossen wurde, kommt diese Karte ins Spiel.

- Sofern nicht bereits erfolgt, vervollständigt den Tempel um alle Bauteile (insgesamt 3) auf Feld 17.
- Erreicht eine Kreatur (alle Typen) das Feld auf dem der Dunkle Tempel steht, wird **ein Bauteil** entfernt.
- Sind alle Bauteile des Tempels entfernt, so kommt die Karte „Tempel“ aus dem Spiel.
- Helden auf dem Feld 17 können je nach Größe des Tempels Willenspunkte kaufen:
 - Bei 3 Bauteilen je 1 Gold = +3 Willenspunkte
 - Bei 2 Bauteilen je 1 Gold = +2 Willenspunkte
 - Bei 1 Bauteil je 1 Gold = +1 Willenspunkt
- Muss diese Verstärkungskarte abgelegt werden, so wird auch der Tempel vom Spielfeld entfernt.

E
E

ANDOR

Epische Legenden

4

Das Elys Artefakt



Verstärkung
Thorald

Prinz Thorald

(Verstärkung)

Sobald die Quest "In die Enge getrieben" erfolgreich abgeschlossen wurde, kommt diese Karte ins Spiel.

- Wenn Prinz Thorald in demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt er im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für die Helden.
- Ein Spieler am Zug kann anstelle von „Kämpfen“ oder „Laufen“ die Aktion „Prinz bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er den Prinzen bis zu 4 Felder weit auf dem Spielplan bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden den Prinzen bis zu 8 Felder bewegen).
- Nach der Aktion „Prinz bewegen“ ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Gegner können Prinz Thorald nichts anhaben.
- Muss die Verstärkungskarte abgelegt werden, muss auch Prinz Thorald vom Spielfeld entfernt werden.

Folgende Spielelemente ausschneiden und jeweils auf stabilen Karton aufkleben:





Hornfalk



Ein Held kann den Hornfalken wie einen gewöhnlichen Falken einsetzen **oder** 1x in einer Kampfrunde darf der Gegner (kein Boss oder Bote der Apokalypse) nur 1 Würfel nutzen. (1x pro Tag)



Andorische Flöte



Werft einen Heldewürfel und erhältet Willenspunkte im Wert des Wurfes.



(1x pro Tag)



Fackel von Cavern



Ein Held, der auf dem Feld mit einer Kreatur steht, kann diese Kreatur auf ein beliebig angrenzendes freies Feld versetzen. Bosse und Boten der Apokalypse sind gegen den Effekt immun.

(1x pro Tag)



Hadrisches Stundenglas



Der Zeitstein eines beliebigen Helden kann 1x pro Tag um bis zu 3 Stunden zurückgesetzt werden.



Runenstein



Helden im Besitz von 3 unterschiedlich farbigen Runensteinen verwenden im Kampf einen schwarzen Würfel.



Heilkraut



Der Held erhält sofort Willenspunkte in Höhe des Wertes des Heilkrauts.



6

Bruderschild

Der Held, der den Bruderschild trägt, kann eine Seite des Schildes einsetzen, um seine Stärkepunkte mit einem anderen Helden (beliebiger Standort) zu tauschen. Nachdem der Schild zweimal genutzt wurde, kommt er wieder zurück in den Zauberlanden.



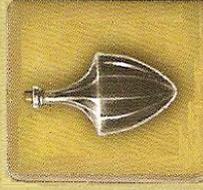
8

Teleportzauber

Der Wert der Schriftrolle entspricht der Anzahl der Felder, den sich der Held ohne Zeitverlust auf dem Spielplan bewegen kann.



Zauberlanden



10

Phiole mit Zeitstaub

Verschiebt eine beliebige Questkarte um ein Feld auf der Legendenleiste nach oben. (2x anwendbar)



12

Sternenschild

Bei Sonnenaufgang, ehe das erste Symbol ausgeführt wird, kann der Schildträger ein rotes X auf eins der dort abgebildeten Symbole legen. Das abgedeckte Symbol wird dann nicht ausgeführt. Der Sternenschild kann 2x benutzt werden, und kommt danach zurück in den Zauberlanden.

ANDOR

BANN - RUNEN

0

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20
21 22 23 24 25

N



...

ANDOR

OPFERUNGEN

0

1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12
13 14 15 16

M



...

BOTE DER
APOKALYPSE

EIYS
Artefakt