



ANDOR

Die Rückkehr aus
der Geisterwelt 3

Die
Geisterwelt

A1

Grau und trostlos war die Geisterwelt. Schon von weitem sah man eine Kreaturenhorde, die zum Portal marschierte.

Für diese Legende benötigt man das Grundspiel (Andor-Spielplan) und die Erweiterungen „Der Sternenschild“ und „Neue Helden“.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

Aus dem **Grundspiel**:
Die Figur „**Hexe**“, **3 Bauernplättchen**

Aus „**der Sternenschild**“:
6 Lichtplättchen (Wert beliebig)

Aus „**Neue Helden**“:
Eine von den Figuren „**Schwarzer Herold**“

Legt ein **Sternchen** (oder ein Portalplättchen aus „Die Reise in den Norden“) auf **Feld 39**. Das Sternchen kennzeichnet das Portal.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡



ANDOR

Die Rückkehr aus
der Geisterwelt 3

Die
Geisterwelt

A2

Legt ein **Sternchen** auf den Buchstaben **N**.

Stellt folgende **Kreaturen** auf die jeweiligen Felder.:

Gors: Felder 41 und 68

Skräle: Felder 40, 46, 66, 67, 71

„Sucht mich am Ufer des Enran, dann werde ich euch verraten wer ich bin.“ sagte die mysteriöse Stimme, aus Andor, zu den Helden.

Aufgabe: Findet das Nebelplättchen mit der **Hexe**.

Wenn das Nebelplättchen mit der Hexe gefunden wird, dann lest die Legendenkarte „**Die Unbekannte 1**“ vor.

Wichtig: Die Burg (Feld 0) kann von den Kreaturen betreten werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡



ANDOR

Die Rückkehr aus
der Geisterwelt 3

Die
Geisterwelt

A3

Deckt alle **Händlersymbole** mit einem **roten Kreuz** ab.
In dieser Legende kann man **keine Gegenstände** oder
Stärkekpunkte kaufen.

*Die Kreaturen mussten aufgehalten werden, damit sie
nicht Andor überfallen.*

Legt bei 2 Spielern 3, bei 3 Spielern 2 und bei 4 oder
mehr Spielern 1 **Bauernplättchen** mit der Schildseite
nach oben neben Feld 39. Wenn eine Kreatur Feld 39
erreicht, wird sie auf einen goldenen Schild gestellt.
Sollte für eine Kreatur kein Schild mehr frei sein, dann
ist die Legende sofort verloren.

Alle Helden starten auf Feld 39.

Jeder Held startet mit **7 Willenspunkten** und **4
Stärkekpunkten**.

Die Heldengruppe erhält **1 Fernrohr** und **4 Gold**.

Der Held mit dem **zweithöchsten Rang** beginnt.



ANDOR

Die Rückkehr aus
der Geisterwelt 3

Die
Geisterwelt

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... genug Lichtplättchen auf Feld 39 abgelegt wurden
und ...

... das Portal erfolgreich verteidigt wurde.

*Nachdem der letzte Held durch das Portal ging, schloss
es sich und Andor war gerettet. Auf dem Weg zurück,
hörten die Helden schreie. „Der bleiche König ist
zurückgekehrt!“ ruften die Bauern. Ein Held wollte zu
seiner Waffe greifen, aber plötzlich verschwand seine
Hand. Das gleiche passierte auch mit den anderen.*

Dieses Abenteuer wird mit der Legende „Die Rückkehr
aus der Geisterwelt 4-Der bleiche König“ fortgesetzt.

... das Portal nicht verteidigt wurde.

... nicht genug Lichtplättchen auf Feld 39 abgelegt
wurden oder ...

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...



Die Rückkehr aus
der Geisterwelt 3

Die
Geisterwelt

Die
Unbekannte 1

Stellt **je** einen **Troll** auf **Feld 60, 59, 57 und 54**.

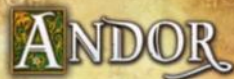
Als der Held, das Ufer betrat, sah er eine Gestalt im Nebel, die immer näher kam. „Ihr habt einen langen Weg auf euch gemacht.“ sagte die Unbekannte. Als die Gestalt vor dem Helden stand, konnte er es nicht glauben. Es war Reka, die Hexe.

Stellt die Hexe auf das Feld mit dem Helden.

„Du, hast uns geholfen?“ fragte der Held. „Es war nicht leicht aber mit genug Willenskraft konnte ich eine Vision erschaffen und euch helfen.“ erklärte die Hexe. „Kannst du uns verraten wie wir das Portal schließen können?“ „Dafür müsst ihr mich dahin bringen. Zudem brauche ich noch Seelensteine. Sie werden von einem Schatzmeister bewacht. Man kann sie nur kriegen, wenn man genug Gold hat.“

Stellt den **Schwarzen Herold** auf **Feld 84** und legt die **6 Lichtplättchen** dazu.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
„Die Unbekannte 2“.**



Die Rückkehr aus
der Geisterwelt 3

Die
Geisterwelt

Die
Unbekannte 2

1 Lichtplättchen kostet **5 Gold**.

Wichtig: Jeder Held kann nur ein **Lichtplättchen** tragen

Legendenziel: Die Hexe muss zu Feld 39 gebracht werden und es müssen so viele Lichtplättchen auf Feld 39 liegen, wie Helden am Spiel teilnehmen.

Die Hexe wird wie ein Bauernplättchen bewegt und kann auf einem Feld mit einer Kreatur stehen.

Sobald ein Held Feld 39 mit einem Lichtplättchen erreicht und es ablegt, wird seine Heldenfigur vom Spielplan genommen und der Held mit nicht mehr am Spielgeschehen teil.

Wenn genug **Lichtplättchen** auf **Feld 39** abgelegt sind und die Hexe auf Feld 39 steht, wird der **Erzähler** auf **Feld N** der **Legendenleiste** gestellt und die Legende nahm ein **gutes Ende**.

