




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Rückkehr aus der Geisterwelt

Der Bleiche König



Diese Legende besteht aus 5 Karten:
A1, A2, A3, G, N

Die Helden wussten nicht was mit ihnen geschah. Langsam verschwand ihr ganzer Körper. „Sterbliche dürfen nicht in die Geisterwelt. Deshalb werdet ihr jetzt zu Geistern.“, sagte Reka „Aber es gibt einen Weg sich zu heilen. Ihr müsst den blutroten Edelstein finden und bei Vollmond berühren.

Die Legende spielt auf dem Grundspielplan und benötigt die Erweiterung „Die letzte Hoffnung“.

Führt zuerst die **Anweisungen** auf der **Checkliste** aus und legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit.

Aus dem **Grundspiel**:
1 Bauernplättchen, 6 Runensteine, 2 Heilkräuter, 5 Kreaturenplättchen, 11 Edelsteine, 8 Geröllplättchen

Aus „Die letzte Hoffnung“:
 Die Figur „**der Bleiche König**“

Stellt **Gors** auf die Felder **19, 22, 32, 38** und **48**.
 Stellt einen **Skral** auf **Feld 23**.
 Stellt einen **Troll** auf **Feld 31**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Rückkehr aus der Geisterwelt

Der Bleiche König



Erwürfelt mit einem Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **5 Runensteinen** und **2 Heilkräutern**.

Legt (verdeckt und gemischt) **3 Edelsteine** auf **Feld 37**, **2 Edelsteine** auf **Feld 71**, **4 Edelsteine** auf **Feld 67** und **2 Edelsteine** auf **Feld 49**.

Nachdem Sieg über den Urtroll, ist vieles eingestürzt worden. Sogar die Mine wurde verschüttet.

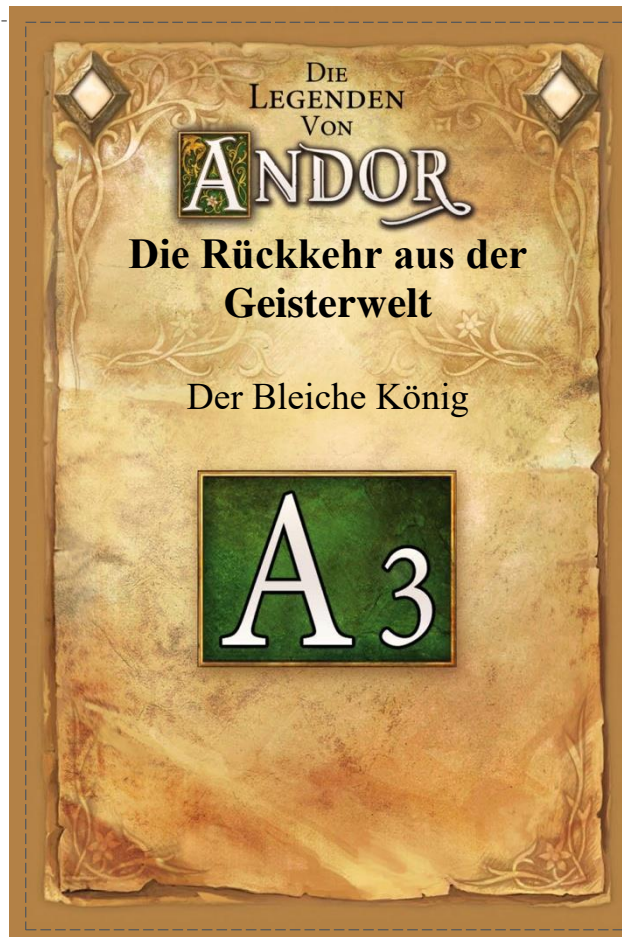
Legt (verdeckt und gemischt) **2 Geröllplättchen** auf **Feld 43**, **3 Geröllplättchen** auf **Feld 41** und **3 Geröllplättchen** auf **Feld 66**

Stellt einen **Troll** auf **Feld 49** und markiert ihn mit einem **Sternchen**.

Die **Edelsteine** können **eingesammelt** werden, wenn der **Troll besiegt** oder das **Geröll entfernt** ist.

Legt ein **Sternchen** auf den **Buchstaben G** der **Legendenleiste**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Legt ein **Bauernplättchen** auf **Feld 24**.

Legt je ein **Kreaturenplättchen** an die **Buchstaben D, E, F** und zwei **Kreaturenplättchen** an den **Buchstaben H**.

Aufgabe: Die Helden müssen einen roten Edelstein finden und beim Buchstaben G zusammen auf einem Feld stehen.

Die **Legende** ist **sofort verloren** wenn ein Held die Aufgabe nicht erfüllt.

Wichtig: Die Edelsteine kann man nicht beim Händler verkaufen oder als Ablenkung für Kreaturen benutzen.

Jeder Held startet auf dem **Feld** das seiner **Rangzahl** entspricht.

Alle Helden starten mit **2 Stärkekpunkten** und **7 Willenspunkten**.

Die **Heldengruppe** erhält **2 Stärkekpunkte** und **4 Gold**.

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



Die **Legende** ist **sofort verloren** wenn nicht alle Helden auf dem Feld mit dem roten Edelstein stehen.

Der Edelstein leuchtete und der Körper von den Helden war wieder sichtbar.

Entfernt **alle Edelsteine** vom **Spiefeld**.

Nun könnten die Helden den Bleichen König besiegen.

Stellt den **Bleichen König** auf **Feld 64**.

Der **Bleiche König** hat folgende **Kampfwerte**:

Willenspunkte: 7

Würfel: 7 Willenspunkte= 2 Schwarze Würfel
1-6 Willenspunkte= 1 Schwarzer Würfel

Stärkekpunkte:

2 Spieler: 10 Stärkekpunkte
3 Spieler: 20 Stärkekpunkte
4 Spieler: 30 Stärkekpunkte
5 Spieler: 40 Stärkekpunkte
6 Spieler: 50 Stärkekpunkte

Sobald der Bleiche König besiegt ist, wird der Erzähler auf Feld N der Legendenleiste gestellt und die Legende nahm ein **gutes Ende**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
**Die Rückkehr aus der
Geisterwelt**

Der Bleiche König



*Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
...der Bleiche König besiegt und ...
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.*

*Der Bleiche König wurde besiegt. Plötzlich
verdunkelte sich der Himmel und ein schwarzer Blitz
zuckte durch den Himmel. „Mein Meister ist
zurückgekehrt!“ lachte der König. Mit diesen Worten
zerfiel das Skelett zu Staub.*

*Dieses Abenteuer wird mit der Legende „Die
Rückkehr aus der Geisterwelt 5-Die Rückkehr“
fortgesetzt.*

Autor: Phönix

*Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
...der Bleiche König nicht besiegt oder ...
...die Burg nicht verteidigt wurde.*