

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 1: Die Invasion



Diese Legende besteht aus 8 Karten:

A1, A2, A3, A4, B1, B2, E und N

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Hexe, 3 rote Kreuze, 15 Kreaturenplättchen und 3 Bauernplättchen
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben B, E und N** der Legendenleiste.
- Würfelt die Position von 5 Runensteinen und von 2 Heilkräutern aus. (roter Würfel 10er Stelle, Heldenwürfel 1er Stelle)

Nach dem Tod König Brandurs trauerte das Volk. Sein Sohn Thorald bestieg indes den Thron und für kurze Zeit herrschte Frieden in Andor. Doch während der Belagerung der Rietburg war der Bruderschild gestohlen worden. Dies war das Werk der schwarzen Hexe Nerassa, einer Schülerin Varkurs.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 1: Die Invasion



Um sich als König zu beweisen und das Vertrauen des Volkes zu gewinnen stellte König Thorald eine Truppe von Helden zusammen um den Bruderschild wiederzufinden. Die Helden durchkämmten Tage lang den südlichen Wald, jedoch ohne Erfolg.

Jeder Held würfelt nun mit einem seiner Heldenwürfel und addiert 20 zur gewürfelten Zahl. Dies ist die Startposition des Helden auf dem Spielplan.

Aufgabe:

Findet den Bruderschild und bringt ihn zur Burg bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht hat.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 1: Die Invasion

A₃

Nerassa erfuhr jedoch von Thoralds Absichten und verhexte zahlreiche Kreaturen. Sie sollten ihr als Sklaven dienen und einen erneuten Angriff auf die Rietburg starten.

Verteilt die **15 Kreaturenplättchen** wie folgt an der Legendenleiste:

An **A** 3 Plättchen, an **B - M** je 1 Plättchen.

Führt anschließend die Anweisungen der ersten 3 Kreaturenplättchen sofort aus. Die Weatern werden aktiviert, sobald der Erzähler das entsprechende Feld der Legendenleiste betritt.

Sollte dort eine Legendenkarte aktiviert werden, hat das Kreaturenplättchen Vorrang.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4 →

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 1: Die Invasion

A₄

Die Bauern flohen beim Anblick der erneuten Gefahr in Scharen und suchten in der immer noch nicht wieder vollkommen hergestellten Rietburg Schutz.

Legt die **Bauernplättchen** auf die Felder **24, 28 und 40**.

Wenn ihr einen Bauer in die Burg gebracht habt, dreht ihn auf die Rückseite und legt ihn neben die Schilde.

Da die Rietburg verwüstet wurde, legt nun ein **rotes Kreuz** auf ein Schild bei eurer Spielerzahl. Dieses Schild kann nun keine Kreatur mehr aufnehmen.

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten. Die Gruppe erhält einen **Trinkschlauch**, einen **Schild** und **5 Gold**.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 1: Die Invasion

B₁

Nerassas Hass auf den neuen König brodelte schon lang, da er sie einst verschmäht hatte. Sie entlud ihren Zorn in einem mächtigen dunklen Zauber der die Gewässer tosen ließ und die beiden Holzbrücken stark beschädigte, wodurch die Hängebrücke unpassierbar wurde.

Legt ein **rotes Kreuz** auf die Brücke zwischen Feld 16 und 48.

Der Zauber löste jedoch auch den Nebel am Rande des wachsamten Waldes.

Entfernt die **Nebelplättchen** von **Feld 48 und 49**.

Durch den schwindenden Nebel wurde jedoch auch Nerassas Versteck enthüllt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2 →

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 1: Die Invasion

B₂

Legt den **Bruderschild** auf **Feld 49**.

Geschwächt von ihrem Zauber hatte Nerassa nicht mehr die Kraft sich selbst den Helden zu stellen. Sie floh ins Unterholz des wachsamten Waldes und ließ den Schild bei ihrer stärksten Kreatur zurück.

Stellt einen Troll auf Feld 49.
Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Er muss besiegt werden um den Bruderschild zu erhalten.

Stärkepunkte: bei 2 Spielern 30

bei 3 Spielern 40

bei 4 Spielern 44

bei 5 bzw. 6 Spielern kommt der schwarze Herold mit ins Spiel

Willenspunkt: 12

Würfel: 2 schwarze Würfel

(gleiche Werte werden addiert)

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 1: Die Invasion

E

Schwere Unwetter erschütterten seit Nerassas verhängnisvollem Zauber das Land. Nun konnte auch die ohnehin schon angeschlagene Bogenbrücke den gewaltigen Stürmen nicht länger trotzen.

Legt ein rotes Kreuz auf die Brücke zwischen Feld 46 und 47.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 1: Die Invasion

N

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

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ... sich der Bruderschild wieder in der Burg befindet.

Der Bruderschild war dank dem tapferen Einsatz unserer Helden wieder in die Burg zurückgekehrt. Doch wie würde Nerassas Rache nach dieser Niederlage aussehen?

Autor: FamJu

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde und ... sich der Bruderschild **nicht** wieder in der Burg befindet.