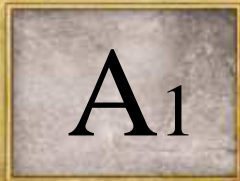


ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende



Diese Legende besteht aus 13 Karten:
A1, A2, A3, A4, D, L, N,
Bedrohungen der Urzeit, Irlök,
Der Feuergeist, Der Krahder,
Gaben der Andori & Die dunkle Hexe

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

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Waldpilze, Heilkräuter, Runensteine, Feuerplättchen
- 2 rote Kreuze, Markierungsring, die Hexe
- Gaben der Andori, Schlüssel, 1 grüner Edelstein
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **D, L und N** der Legendenleiste

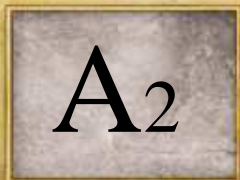
Nachdem die tapferen Helden nun bereits zum zweiten Mal dem großen Tarok gegenüber gestanden hatten, hofften sie, dass seine Macht nun endgültig gebrochen war. Doch sie wussten auch, dass sie Nerassa finden und aufhalten mussten, bevor sie ganz Andor ins Verderben stürzte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende



Als die Sonne über dem Gebirge aufging, klarte der Himmel auf und der Nebel verflüchtigte sich.

Entfernt nun alle **Nebelplättchen** vom Spielplan.

Doch als unsere Helden den Gebirgspass verlassen wollten, sahen sie in der Ferne bereits welche Kreaturen Nerassa auf die Andori losgelassen hatte.

Stellt die **Helden** auf Feld **61**.
Stellt die **Wardraks** auf die Felder **30** und **41** und **Trolle** auf **50** und **55**.

Würfelt nun die Positionen für die 3 **Heilkräuter** und von 5 **Runensteinen** aus.
(Roter Würfel 10er, Heldenwürfel 1er Stelle)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

A₃

Doch Nerassa hatte nicht nur die gewöhnlichen Kreaturen auf Andor gehetzt. Nein, sie hatte die Bedrohungen der Urzeit wieder aufleben lassen.

Stellt den **Krahder** zusammen mit **2 Bauerplättchen** auf Feld **65**.

Stellt den **Feuergeist** auf Feld **26** und legt je ein **Feuerplättchen** auf die Felder **22, 23, 24 und 25**.

Betrifft ein Held ein Feld mit einem Feuerplättchen, endet dort sein Zug. Der Held verliert sofort 4 Willenspunkte und das Feuerplättchen kommt aus dem Spiel.

Legt das Wassermonster **Irlok** mit der Rückseite nach oben auf den Fluss an Feld **30**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4 →

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

A₄

Hinweis:

Bevor ihr eine dieser Kreaturen angreift, lest die Karte „Bedrohungen der Urzeit“.

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten. Die Gruppe erhält zudem 4 Stärkepunkte, einen Trinkschlauch und 4 Gold.

Aufgabe:

Befreit das Land von allen Kreaturen und findet die Waldpilze bevor der Erzähler den Buchstaben L der Legendenleiste erreicht hat.

Der Held mit dem **niedrigsten Rang** beginnt.,

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

D

Etwas regte sich im wachsamem Wald. Die Hexe Reka war von einer Reise zurückgekehrt und kam unseren Helden zur Hilfe.

Stellt die **Hexe** auf Feld **63**.

Ein Held der das Feld betritt oder bereits dort steht erhält einen Trank der Hexe. Jeder weitere kann ebenfalls dort gekauft werden.

Die Hexe erzählte unseren Helden außerdem von der Macht der Waldpilze. Diese waren in der Lage Nerassas Macht zu schwächen.

Setzen unsere Helden alle Waldpilze gegen Nerassa ein, so verliert diese einen Würfel.

Würfelt die Positionen der Waldpilze aus. (roter Würfel 10er, Heldenwürfel 1er Stelle)

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

L

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn nun **nicht alle** Kreaturen besiegt wurden.

Nun offenbarte sich die dunkle Hexe selbst. Ihr Zorn ward groß und ihr Wille stark.

Stellt die dunkle Hexe auf Feld 37.

Aufgabe:

Besiegt Nerassa, bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht.

Deckt nun die Karte „Die dunkle Hexe“ auf!

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

N

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

- ... alle Kreaturen und
- ... Nerassa besiegt wurden.

Das Volk der Andori jubelte und König Thorald bedankte sich besonders bei unseren Helden. Nach ihrer Niederlage hatte Nerassa all ihre Zauberkräfte verloren. Sie war nun für das Land Andor keine Gefahr mehr. Endlich kehrte wieder Frieden ein!

Autor: FamJu

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... **nicht** alle Kreaturen und
... Nerassa **nicht** besiegt wurden.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

Hinweiskarte



Bedrohungen der Urzeit

Der Krahder

Der Krahder bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht entlang der Pfeile, sondern auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl. Wird der Krahder besiegt, ohne dass die Helden den Schlüssel zur Befreiung der Bauern haben, ist die Legende verloren!

Irlok, das Wassermonster

Um Irlok zu bekämpfen benötigen die Helden den grünen Edelstein. Dieser wird auf ein am Fluss angrenzendes Feld gelegt und sobald Irlok dieses Feld passiert, dreht er ihn auf die Vorderseite und der Kampf kann beginnen. Irlok kann nur von der linken Flussseite angegriffen werden. Bewegt sich Irlok über eine Brücke, so wird diese zerstört und die Helden können sie nicht mehr überqueren.

Der Feuergeist

Der Feuergeist bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Der Krahder und Irlok bewegen sich bei Sonnenaufgang sobald die Brunnen aufgefüllt wurden. Legt den **Markierungsring** auf das Brunnensymbol.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

Kampfkarte



Irklok

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held den Kampf gegen Irklok eröffnet.

| | | | | |
|--|----|-----|----|----|
| | | 2-4 | 5 | 6 |
| | 14 | 16 | 18 | 20 |

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

Würfel:



(gleiche Werte werden addiert)

Belohnung:



ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

Kampfkarte



Der Feuergeist

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held den Kampf gegen den Feuergeist eröffnet.

| | | | | |
|--|----|-----|----|----|
| | | 2-4 | 5 | 6 |
| | 14 | 16 | 18 | 20 |

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

Würfel:



(gleiche Werte werden addiert)

Belohnung:



ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende


Kampfkarte



Der Krahder

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held den Kampf gegen den Krahder eröffnet.



| | | | | |
|---|----|----|----|----|
|  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

Würfel:



(gleiche Werte werden addiert)

Belohnung:



und

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie

Teil 3: Nerassas Ende

Hinweiskarte



Die Gaben der Andori

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die beiden Trolle besiegt wurden.

Durch den Sieg über die Trolle schöpfte das Volk neuen Mut. Um ihren Helden zur Seite zu stehen brachten sie ihnen zwei mächtige Gaben dar.

Die Helden erhalten 2 der 4 Gaben der Andori. Ihr wählt selbst!

Der Hornfalke:

Dieser kann wie ein gewöhnlicher Falke eingesetzt werden um kleine Gegenstände zu verschicken oder aber, um einen beliebigen Helden im Kampf zu unterstützen. Dann würfelt die Kreatur in der ersten Kampfunde nur mit einem Würfel.

Die Fackel von Cavern:

Ein Held der in dem Feld einer Kreatur steht, kann die Fackel einsetzen und damit die Kreatur in ein angrenzendes Feld verscheuchen.

Die Andorische Flöte:

Ein Held der auf der Flöte spielt, darf würfeln und seine Willenspunkte um diesen Wert erhöhen.

Helden im selben Feld oder in angrenzenden Feldern, hören das Lied und erhalten ebenfalls die Willenspunkte.

Das Hadrische Stundenglas:

Damit kann sein Träger den Zeitstein eines beliebigen Helden 3 Stunden auf der Tagesleiste zurückzusetzen.

ANDOR

Dunkle Hexe Trilogie


Teil 3: Nerassas Ende



Die dunkle Hexe

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald eine Karte euch dazu auffordert.

| | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|
|  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  | 20 | 30 | 40 | 44 | 48 |

| | | | | |
|---|----|----|----|----|
|  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |



(gleiche Werte werden addiert)

Sobald Nerassa besiegt wurde wird der Erzähler auf N gesetzt.

