



# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden

A1

Führe zuerst die Anweisungen auf der Checkliste "Grundspiel" aus.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit:

- 3 Heilkräuter
  - Die Neraxe
  - 1 Meerestroll
  - 1 Arrog
  - Mera-Steine Werte 2 und 3
  - Den Takuri Spiegel
  - Die Arbaks
  - Die Rietgrasblüten
  - Halgrad
  - Die Hexe
  - Die Markierungs Ringe
  - Das Flutplättchen
  - 4 Willenspunkt Plättchen
  - Den Sand der Temm
  - Die drei Gaben des Nordens
  - Einen weißen Würfel
  - Das kleine Arbak-Plättchen
- Lest weiter auf Karte A2**



# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden

A2

*Als die Helden im Norden waren Entdeckten die Helden, das einige Kreaturen aus dem Norden nach Andor kamen. Sie mussten Andor verteidigen bevor die Kreaturen noch mehr Schaden anrichten konnten. Doch als sie nach Andor kamen bemerkten sie, dass einige Arbaks noch immer aggressiv waren. Trotzdem würden sie Andor erneut verteidigen.*

Stellt Arbaks auf Feld 22, 49 und 62. Verschiebt das Nebelplättchen von Feld 49 auf Feld 50. Legt das Arbakplättchen auf den rechten der beiden Wardraks. Die Tulgori hatten noch einige Gegenstände im Land gelassen. Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position einer Rietgrasblüte. Legt außerdem jeweils eine auf Feld 29 und 42.

**Lest weiter auf Karte A3**



# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden

A 3

Legt einen Sand der Temm auf Feld 18. Erwürfelt jetzt mit einem roten (10ner) Würfel und einem Helden (1ner) Würfel die Position von den beiden Mera-Steinen und von zwei Heilkräutern.

*Die Neraxe kamen um Andor zu zerstören.*

**Lest jetzt die Karte „Neraxe!“**

Stellt je einen Nerax an Feld 11 und einen an Feld 64.

Legt Sternchen auf D, F, J, N und die Mine (Feld 71). Sobald ein Held die Mine betritt wird die Karte in der Mine aufgedeckt und vorgelesen.

**Lest weiter auf Karte A4**



# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden

A 4

Stellt Gore auf: 32, 40 und 72  
Skrale auf: 26 und 51  
Und einen Troll auf 33.

*Die Helden hatten noch einige Dinge aus dem Norden dabei.*

Die Helden erhalten zwei der drei Gaben des Nordens und 3 Gold. Die Gaben des Nordens kommen sofort aus dem Spiel sobald sie benutzt wurden.

Wollt ihr die Legende leichter oder schwerer spielen, dann nehmt ihr die entsprechende Karte B ins Spiel.

Jeder Würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel und liest dann das Start Feld von ihm ab.

Bei einer 1, 2 oder 3 auf Feld 9.  
Bei einer 4, 5 oder 6 auf Feld 15

**Lest weiter auf Karte A5**



# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden

A5

*Die Helden sahen das Flusswasser welches sich aufschäumte und kräuselte. Es war wilder als sonst und die Kreaturen wurden von dieser dunklen Macht angezogen. Auch die Arbaks wurden von dieser Macht wütend und nur die Rietgrasblüten konnten sie besänftigen.*

Die Heldengruppe erhält eine Rietgrasblüte.  
Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Legendenziele:

- Die Neraxe müssen besiegt werden
- Die Burg muss verteidigt werden

Sind alle Neraxe besiegt Wird die Karte "Der Arrog I" aufgedeckt und vorgelesen.

# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden

B

*Mehr Kreaturen kamen um Andor zu zerstören.*

Stellt einen Gor auf Feld 44.



*Mehr Kreaturen kamen um Andor zu zerstören.*

*Stellt einen Nerax auf den Fluss an Feld 16  
Und stellt einen Gor auf Feld 44.*



*Die Kreaturen kamen um Andor weiter zu Zerstören.*

*Stellt Neraxe auf den Fluss an Feld 16 und  
42 und einen Gor auf Feld 44.*



# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden

D

*Die Kreaturen kamen. Alle! Auch weitere Kreaturen aus dem Norden tauchten jetzt in der Narne auf.*

Stellt einen Meerestroll auf den Fluss an Feld 28. Er bewegt sich ebenfalls bei Sonnenaufgang und hat 14 Stärke und 10 Willenspunkte. Für ihn gelten die selben Regeln wie für Neraxe.

Es ist kein Legendenziel den Troll zu besiegen.

Stellt einen Gor auf Feld 36 und Skrale auf die Felder 34 und 45.



*Die Helden fanden einen Spiegel*

Die Helden erhalten den Takuri-Spiegel.

Verschiebt den Brunnen von Feld 5 auf Feld 0. Wenn ab jetzt eine Kreatur die Burg betritt erhalten alle Kreaturen und Endgegner 3 Willenspunkte mehr. Ihr könnt euch das mit den Willenspunktplättchen markieren. Helden können den Brunnen NICHT mehr benutzen.



*Die Kreaturen kamen in Massen um die Burg zu zerstören.*

Stellt Trolle auf Feld 39, 51 und 52



Die Legende ist gewonnen, wenn  
-Die Burg verteidigt wurde  
-und der Arrog besiegt wurde.

Die Helden kehrten zurück in den Norden und verteidigten weiter Die Nebelinseln.

Die Legende ist gewonnen, wenn  
-Die Burg nicht verteidigt wurde  
-oder der Arrog nicht besiegt wurde.



*Ein Arrog kam aus dem Norden um Andor weiter zu zerstören.*

Stellt einen Arrog an Feld 32 er bewegt sich ebenfalls bei Sonnenaufgang. Wenn er das Spielplan Ende erreicht ist Die Legende sofort verloren.

*Unter den gewaltigen Schlägen des Arrogs spritzte das Wasser.*

Legt das Flutplättchen auf den Kreis auf Feld 32. Sollte noch ein Nebelplättchen dort liegen wird es sofort aktiviert.

Ihr müsst den Arrog besiegen bevor der Erzähler N erreicht. Sobald das geschieht wird der Erzähler sofort auf N gesetzt.

**Lest weiter auf der Karte "Der ArrogII"**



# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden



Der Arrog II

Der Arrog hat 10 Willenspunkte und  
Bei  
2 Spieler: 20  
3 Spieler: 30  
4 Spieler: 40 Stärkepunkte

*Der Arrog war riesig und es würde nicht leicht werden ihn zu besiegen. Doch es war nötig um Andor zu verteidigen.*



# ANDOR

Die Gefahr aus dem Norden



In der Mine

*Einer der Helden betrat die düstere Mine und sofort wurde er von einem Zwerg begrüßt. „Ein Held Aha. Was wollt ihr?“ „Könntest du euren Fürsten Kram holen?“ Fragte der Held. Sofort eilte der Zwerg los und kam kurze Zeit später mit dem Fürst zurück. Der Held erklärte ihm wie die Lage war und Kram wollte ihnen helfen.*

Stellt Kram (Figur Halgrad) auf die Mine (Feld 71). Ein Held kann Kram einfach mitbewegen wenn er auf dem Feld eines mitkämpfenden Helden steht hat dieser einen weißen Würfel zusätzlich zu seinen eigenen.



# ANDOR

## Die Gefahr aus dem Norden



**Neraxe! 1**

Neraxe werden **IMMER** auf den Fluss gestellt und haben ein Landfeld, welches ihnen zugeordnet ist. Wenn sie sich bewegen dann wechseln sie zum nächsten Landfeld in Richtung Spielplanende im Süden. Das neue Feld ist dann ihr zugeordnetes Feld. Sie bleiben immer auf derselben Seite des Flusses.

Helden können Neraxe nur von dem ihnen zugeordneten Feld aus angreifen. Helden mit Bögen (oder anderen Fernkampfaffen) können auch von angrenzenden Feldern aus angreifen.

Neraxe haben zehn Willenspunkte und folgende Stärkepunkte:

Bei zwei Spielern: 10

Bei drei Spielern: 20

Bei vier Spielern: 30.

Sie haben drei rote Würfel. Wenn sie unter sieben Willenspunkte sinken haben sie nur noch zwei rote Würfel zur Verfügung.

**Lest jetzt weiter auf Neraxe! 2**



# ANDOR

## Die Gefahr aus dem Norden



**Neraxe! 2**

Für besiegte Neraxe bewegt sich der Erzähler

Nicht! Die Helden erhalten einen Stärkepunkt als Belohnung

Und der nächste Held im Urzeigersinn ist An der Reihe. Der Nerax kommt einfach aus dem Spiel.

**Wichtig!:** Das gilt NICHT Für andere Meereskreaturen wie Meerestrolche.

Wird ein Meerestroll besiegt wird er erhält ihr wie gewohnt die Belohnung und der Erzähler bewegt sich weiter!

Legt einen roten Markierungsring auf das Skral-Symbol immer wenn alle Skrale bewegt werden bewegen sich auch alle Neraxe.

**Lest jetzt wieder auf karte A3 weiter**