

13

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Legende

13

Der Tross der Andori

e3

13

Fern von all dem, auf einem hohen Grat, stand der Bleiche König. Seine Augen glühten rot, als er den Aufbruch der Andori beobachtete. Sie hatten ihn vor kurzer Zeit geschlagen, und er blieb im Verborgenen, um seine Kräfte zu sammeln. Doch als er nun das Wiedererwachen des Urtrolls beobachtete, zögerte er keinen Augenblick. Mit einer fließenden Handbewegung ließ er alte Skelette wieder auferstehen. Sollten die Helden doch versuchen, ihnen zu entkommen.

Legt die Bewegungsplättchen als verdeckten Stapel auf die 4. Stunde der Tagesleiste.

Erwürfelt mit einem **weißen Würfel** die Positionen von **3 Skeletten**, indem ihr den gewürfelten Wert zu **201** addiert.

*Beispiel: Ihr würfelt eine 3. Dann wird das Skelett auf das Feld 204 gestellt (201 + 3).*

Die Skelette ignorieren den Urtroll und umgekehrt.

Skelette laufen nicht absichtlich in die Richtung des Trosswagens, sondern in die Richtung der Helden. Sollten sie jedoch das Feld, auf dem der Trosswagen steht, betreten, bzw. sollte der Trosswagen ihr Feld erreichen, werden sie wie Kreaturen auf die goldenen Schilde gestellt (pro Skelett 1 Schild).

*Hinweis: Die Regeln für die Bewegung und die Stärke der Skelette bleiben unverändert. Bei Bedarf könnt ihr sie im Begleitheft nachlesen.*