

Die Feinde – Trilogie



Legendenautor: **Koraph** (Simon und Manuel Schnepf)

Das Land Andor wurde unter der Herrschaft des guten Königs Brandur zu einer Insel des Friedens, doch zog dies auch so manchen üblen Gegner an. Und auf ihren Reisen nach Norden und Süden erlebten unsere Helden weitere Aufeinandertreffen mit ungewöhnlichen Feinden.

Schwierigkeitsgrad: mittel

Spielerzahl: 2-6

zeitliche Einordnung: zwischen Legende 3 und „Die Eskorte des Königs“

Anleitung:

Der erste Teil der Trilogie spielt auf dem Spielplan „Graues Gebirge“.

Der zweite Teil spielt in Andor und der dritte Teil der Trilogie findet im Hadrischen Meer statt.

Es ist nicht notwendig, ein und denselben Helden für jeden Teil der Legende zu nutzen, man kann auch in jedem Teil einen anderen Helden spielen. Wichtig ist, dass im ersten Teil der Legende die Heldentafeln aus Teil III und in den folgenden beiden Teilen der Trilogie mit den „ursprünglichen“ Heldentafeln gespielt werden muss.

Der erste Teil ist (voraussichtlich) mit den Dunklen Helden spielbar.

Kram und Stinner können im dritten Teil der Trilogie nicht gespielt werden.

Spiel zu fünft oder sechst:

Die schwarzen Herolde unterstützen auch den „bösen König“ in Teil, den Greim in Teil II und die Schwestern in Teil III. Legt in Teil II statt einem schwarzen einen beliebigen andersfarbigen Zeitstein bereit.

Viel Spaß bei der Legende!



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 1: Der neue König

a1

Diese Legende besteht aus 18 Karten:
a1, a2, a3, a4, a5, a6, c, e, i1, i2, n, Der König des Bergvolks, 1x Gefallen für den König, Die Hilfe der Agren, Der böse König, Die Einsicht

Das Land Andor wurde unter der Herrschaft des guten Königs Brandur zu einer Insel des Friedens, doch zog dies auch so manchen üblen Gegner an. Und auf ihren Reisen nach Norden und Süden erlebten unsere Helden weitere Aufeinandertreffen mit ungewöhnlichen Feinden.

Es war ein sonniger Morgen, als König Brandur die Helden von Andor zu sich in die Rietburg rief. Als sie ankamen, erwartete er sie bereits im Thronsaal. „Meine Freunde, ich brauche eure Hilfe. Im Süden Andors, dem kalten und kargen Gebirge, hat das Bergvolk einen neuen König bestimmt. Dies ist mir vor wenigen Tagen zu Ohren gekommen und seitdem frage ich mich, ob er für uns Andori Freund oder Feind sein wird...“. So schickte der König die Helden auf den Weg ins Graue Gebirge, wo ihnen ein großes Abenteuer bevorstand...

Diese Legende beginnt, als die Helden im Morgengrauen den Gebirgspass ins Graue Gebirge überquert und ihr Lager aufgeschlagen haben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 1: Der neue König

a2

Führt zunächst die Anweisungen auf der Karte „Checkliste Graues Gebirge“ aus.

Stellt das Lager und alle Heldenfiguren auf das Feld **201**.

Stellt die Figur „Der eiserne König“ auf das Feld **245**.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt die Figur „Hraak“ bereit.
- Legt verdeckt und gemischt die 8 Bewegungsplättchen bereit.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben c, e, i und n der Legendenleiste.
- Nehmt aus dem Grundspiel einen normalen Schild und legt ihn neben dem Spielplan bereit.
- Sortiert die beiden Gegenstände Schwertgriff und Schwertklinge aus den alten Waffen aus und legt sie neben dem Spielplan bereit. Mischt die restlichen alten Waffen und erwürfelt ihre Position mit einem roten Würfel und einem Heldenwürfel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 1: Der neue König

a3

- Erwürfelt auf die gleiche Weise die Position von einem ungepflückten Sternkraut.

Aufgabe 1:

Bevor der Erzähler den Buchstaben c der Legendenleiste erreicht, muss einer der Helden auf dem Feld des Königs der Agren (der Eiserne König) stehen. Dann wird die Karte „Der König des Bergvolks“ vorgelesen. Markiert zur Erinnerung den Buchstaben c der Legendenleiste mit dem Markierungsring.

Die Agren waren ein scheues Volk und trauten den Helden nicht.

Wichtig:

Vorerst erhalten die Helden keine Gegenstände von der Ausrüstungstafel, wenn sie ein Plättchen mit einem Agren aktivieren. Dieses wird zunächst einfach offen liegengelassen. Im Laufe der Legende erhalten sie wieder eine Bedeutung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 1: Der neue König


a4


Hinweis:


In dieser Legende spielt ihr mit den Heldentafeln aus Teil III. Jeder Held hat aber nur seine 1. Sonderfähigkeit!

Böse Kreaturen hausten im Gebirge. Die Helden mussten verhindern, dass zu viele von ihnen nach Andor kamen.

Ein Held würfelt jetzt mit einem roten Würfel und liest anschließend die Auswirkung vor:

 Stellt einen Wargor auf Feld 237, je einen Bergskral auf die Felder 225 und 234 und einen Troll auf das Feld 236.

 Stellt einen Wargor auf Feld 220, je einen Bergskral auf die Felder 214 und 215 und einen Troll auf das Feld 219.

 Stellt einen Wargor auf Feld 233, je einen Bergskral auf die Felder 227 und 232 und einen Troll auf das Feld 229.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a5. →



Aufgabe 2:

Die Helden müssen verhindern, dass je nach Spielerzahl nicht zu viele Kreaturen ins Lager eindringen (siehe Karte „Die Goldenen Schilde“).

Stellt einen Wargor auf das Feld 258.

Doch hier im Gebirge würden die Helden nicht nur Kreaturen vorfinden: Tückische Skelette machten Jagd auf sie!

Legt den Stapel mit den Bewegungsplättchen auf die 4. Stunde der Tagesleiste. Stellt je ein Skelett auf 220 und 246. Erwürfelt außerdem die Position eines weiteren Skeletts mit einem roten Würfel und stellt es auf das Feld mit entsprechendem Würfelsymbol.

Deckt jetzt eines der verdeckte Heldenwappen auf. Der so ermittelte Held legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgangfeldes als Zeichen dafür, dass er die Legende beginnt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a6. →



Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. 3 Stärkepunkte und 5 Willenspunkte werden beliebig über die Heldengruppe verteilt. Einer der Helden erhält den Schild (Dieser ist wie der Sturmschild in den Legenden 11-17 nutzbar). Ein Held erhält das Fernrohr.

Außerdem werden je nach Spielerzahl Apfelnüsse über die Gruppe verteilt:

bei 2 Spielern: 3 Apfelnüsse

bei 3 Spielern: 4 Apfelnüsse

bei 4 Spielern: 5 Apfelnüsse

Und so begann das erste Abenteuer der Helden im Grauen Gebirge.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, beginnt.



Die Legende ist verloren, wenn die Karte „Der König des Bergvolks“ noch nicht vorgelesen wurde.

Weitere Kreaturen waren aufgetaucht.

Erwürfelt jetzt die Position eines Skeletts, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und das Skelett auf das Feld mit entsprechendem Würfelsymbol stellt.

Erwürfelt außerdem die Position von einem Wargor, indem ihr mit einem grauen Würfel würfelt und den Wargor auf das Feld mit entsprechendem Würfelsymbol stellt.

Ein großer Troll näherte sich aus dem Süden. Und noch weitere Kreaturen näherten sich dem Lager.

Stellt jetzt einen Troll auf das Feld 229.

Erwürfelt zudem die Position eines Skeletts, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und das Skelett auf das Feld mit entsprechendem Würfelsymbol stellt.

Erwürfelt die Position von einem Wargor, indem ihr mit einem grauen Würfel würfelt und den Wargor auf das Feld mit entsprechendem Würfelsymbol stellt.



Wenn die Aufgabe der Karte „Gefallen für den König“ erfüllt wurde, lest jetzt weiter auf der Karte „Die Hilfe der Agren“.

Wenn sie nicht erfüllt wurde, lest jetzt weiter auf der Karte „Der böse König“.

Immer wieder tauchten neue Kreaturen auf. Die Helden mussten das Lager beschützen.

Erwürfelt jeweils die Position von einem Wargor und einem Bergskral, indem ihr mit einem grauen Würfel würfelt und die Kreatur auf das Feld mit entsprechendem Würfelsymbol stellt.

Ein tiefes Brüllen und Donnern ertönte aus südlicher Richtung. Die Helden hatten einen wilden Hraak aufgeschreckt, der sich nun in Richtung Andor aufmachte. Die Helden durften ihn nicht über den Gebirgspass kommen lassen.

Stellt jetzt den Hraak auf das Feld **268**.

Stülpt den Markierungsring über den Erzähler.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte i2. →

Von jetzt an bewegt sich der Hraak, immer wenn der Erzähler bewegt wird, zwei Felder entlang des folgenden Weges:

268 → 267 → 249 → 208 → 207
→ 205 → 204 → 203 → 202
→ 201

Aufgabe:

Die Helden müssen den Hraak besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben n der Legendenleiste erreicht. Sobald er besiegt wurde, wird der Erzähler auf n versetzt.

Kampfwerte des Hraaks:

Der Hraak hat 9 Willenspunkte und würfelt mit zwei weißen Würfeln. Hat er weniger als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit einem weißen Würfel.

Er hat bei 2 Spielern **20**, bei 3 Spielern **30** und bei 4 Spielern **40** Stärkepunkte.



Der erste Teil der Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... das Lager verteidigt wurde und ...
 ... die Helden während der Legende im Besitz des Schwertes waren und ...
 ... der Hraak besiegt wurde.

Die Helden hatten im König der Agren einen neuen Verbündeten für Andor gefunden und das Land wieder einmal vor einer schrecklichen Gefahr gerettet. Nun wollte der König eine Audienz bei Brandur und bat die Helden, ihn zur Burg zu eskortieren. Vor ihrem Aufbruch warnte er die Helden noch vor einer Bedrohung, die seine Späher gesichtet hatten ...

Wollt ihr wissen, wie es weitergeht?

Dann spielt gleich den zweiten Teil der Trilogie „Von Trollen und Greimen“. Oder spielt diese Legende erneut, mit einem anderen Gefallen.

Legendenautor: Koraph

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... das Lager nicht verteidigt wurde oder ...
 ... die Helden während der Legende nicht im Besitz des Schwertes waren oder ...
 ... der Hraak nicht besiegt wurde.



Als der Held sich dem Turm näherte, stellte er fest, dass dieser bewohnt war. Dann hörte er eine tiefe Stimme: „Wer bist du? Willst du uns Böses?“. Der Held betrat den Turm durch eine quietschende, hölzerne Tür. „Lebt hier der, der sich König der Agren nennt?“, fragte er. Als sein Gegenüber, ein dreißig- bis vierzigjähriger Mann mit eiserner Rüstung bejahte, erklärte der Held, was ihm Brandur aufgetragen hatte. Doch der Mann war sich nicht sicher, ob der Held für sein Volk eine Bedrohung war, also bat er ihn, ihm einen Gefallen zu leisten.

Zieht jetzt zufällig eine der drei Karten „Gefallen für den König“. Bevor ihr darauf weiterlest:

Aufgabe:

Die Helden sollten, ehe der Erzähler den Buchstaben i der Legendenleiste erreicht, die Aufgabe der Karte „Gefallen für den König“ erledigt haben. Dies ist keine Pflichtaufgabe, hat aber positive Auswirkungen für den restlichen Verlauf der Legende.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 1: Der neue König



Gefallen für den König

„Mein Volk hungert“, erzählte der König. „Im Gebirge war die Nahrung schon immer knapp, aber nun finden selbst wir nicht mehr genug zu essen.“ Da fiel dem Helden auf, wie abgemagert die Agren waren. Er beschloss, den kleinen, hilfsbereiten Wesen und ihrem König einen Gefallen zu tun.

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn der Erzähler den Buchstaben i der Legendenleiste erreicht und pro Spieler 1x Apfelnüsse und 1 Sternkraut auf Feld 245 liegen.

Beispiel: Im Spiel zu dritt sollen, wenn der Erzähler den Buchstaben i der Legendenleiste erreicht, 3x Apfelnüsse und 1x Sternkraut auf dem Feld 245 liegen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 1: Der neue König



Gefallen für den König

„Der Winter ist nicht mehr allzu fern“, hob der König an. „Wir sind viele, und nicht alle werden in den kalten Nächten hier im Turm Platz haben. Um zu verhindern, dass wir erfrieren, brauchen wir Feuerholz, aber wir selbst sind zu klein und zu schwach, um es zu tragen. Könntet ihr uns helfen?“

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn der Erzähler den Buchstaben i der Legendenleiste erreicht und je nach Spielerzahl Holz auf Feld 245 liegt:

bei 2 Spielern: Holz im Wert von 6

bei 3 Spielern: Holz im Wert von 8

bei 4 Spielern: Holz im Wert von 10

Legt jetzt je einen 2er Holzstamm auf die Felder 220 und 235 und je einen 4er Holzstamm auf die Felder 227 und 246.



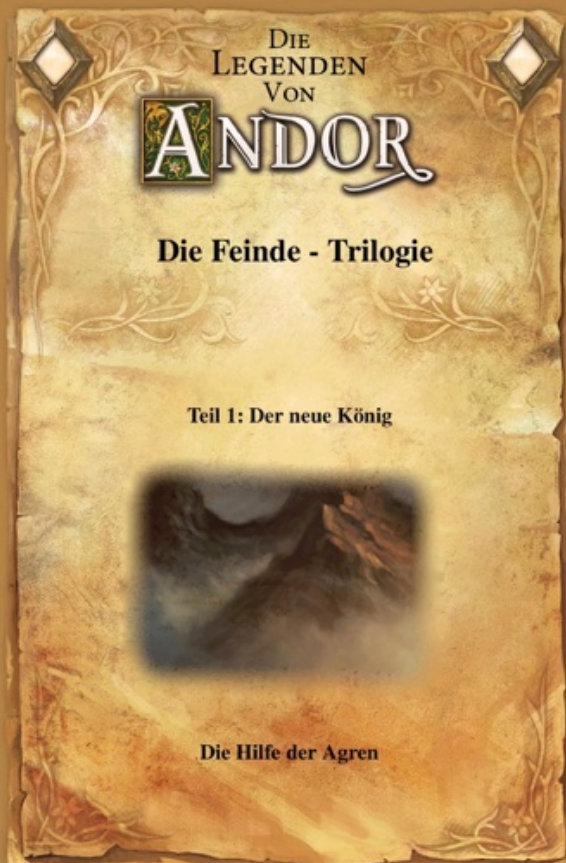
„Wir Agren lieben den Glanz der Edelsteine und fertigen aus den kostbaren Juwelen gerne Schmuckstücke an. Könntest du uns bei der Suche nach den Edelsteinen helfen?“

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn der Erzähler den Buchstaben **i** erreicht und auf Feld 245 Edelsteine liegen:

bei 2 Spielern: Edelsteine im Wert von 7

bei 3 Spielern: Edelsteine im Wert von 8

bei 4 Spielern: Edelsteine im Wert von 9



Der König bedankte sich bei den Helden: „Ihr habt uns einen großen Gefallen getan! Von nun an könnt ihr euch unserer Unterstützung sicher sein.“

Von nun an erhält ein Held auf einem Feld mit einem Plättchen, das einen Agren zeigt, wie üblich einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel.

Nehmt alle durch die Karte „Gefallen für den König“ abgelegten Gegenstände und Plättchen aus dem Spiel.

„Zum Zeichen meines Dankes schenke ich euch mein Schwert. Es ist zwar alt, aber zumindest für einen Kampf soll es euch noch unterstützen.“

Ein beliebiger Held erhält jetzt den Gegenstand Schwert (Schwertgriff und Schwertklinge).



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 1: Der neue König



Der böse König

„Das hatte ich ja fast erwartet! Es wäre auch zu schön gewesen, wenn plötzlich neue Freunde aufgetaucht wären, denen wirklich etwas an uns liegt. Wenn sie nicht meine Freunde sind - dann müssen sie meine Feinde sein. Ich werde sie bekämpfen, um mein Volk zu schützen!“, rief der König.

Einer der Helden hörte diese Worte. Sie hatten versagt. Statt einen neuen Verbündeten für Andor zu gewinnen, hatten sie sich einen neuen Feind gemacht!

Die Heldengruppe verliert jetzt 8 Willenspunkte.

Aufgabe:

Die Helden müssen den König der Agren besiegen, ehe der Erzähler den Buchstaben n erreicht. Dann wird die Karte „Die Einsicht“ vorgelesen.

Kampfwerte des Königs:


Der König der Agren würfelt mit zwei roten Würfeln. Er hat bei 2 Spielern 8 Stärkepunkte, bei 3 Spielern 14 Stärkepunkte und bei 4 Spielern 20 Stärkepunkte. Um ihn zu besiegen, müssen die Helden seinen Kampfwert nur einmal überbieten.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 1: Der neue König



Die Einsicht

Der König lag verwundet am Boden. „Es tut mir leid“, krächzte er. „Ich dachte, ihr wärt eine Bedrohung, dabei hattet ihr nur nicht genug Zeit...“. Schnell verband einer der Helden die Wunde mit einem Tuch, das er mit sich trug. „Von nun an werde ich euch unterstützen, solange ihr uns in Frieden leben lasst. Hier, zum Zeichen meiner Unterstützung bekommt ihr mein altes Schwert. Zumindest einen Kampf sollte es noch überstehen...“. „Er wird sich von allein erholen“, stellte einer der Helden fest. Wir müssen jetzt den Hraak besiegen, um Andor zu retten!

Jeder Held erhält jetzt 2 Willenspunkte. Ein beliebiger Held erhält den Gegenstand Schwert (Schwertklinge und Schwertgriff).