



Prolog

Nachdem Brandur und die Unfreien sich im Rietland niederließen, begannen sie mit dem Bau der Rietburg. Als diese kurz vor der Fertigstellung war, drängten die Gefährten Brandur dazu, ihr König zu werden. Dies lehnte er, da er zunächst eine Gemahlin finden wollte, ab. So zog er los und begab sich auf die Suche nach einer würdigen Gefährtin. Als er diese fand, geschah das völlig anders, als er es sich vorgestellt hatte.

Auch um Sie rankten sich einige Legenden und sie ward im Volk hoch angesehen. Viele Mütter benannten ihre erstgeborene Tochter nach ihr und auch in späten Jahren trugen einige wenige Frauen stolz ihren Namen.

Die Legende spielt auf der Vorderseite

>Lies jetzt Alternative Checkliste

Anpassung

Um die Legende etwas schwerer zu machen:

- Die Sternchen beim Skral auf dem Turm kommen nur weg wenn dieser besiegt wurde
- Beim Weg des Handels stehen 3x 2er und 2x 4er Diamanten zur Verfügung
- Beim Weg des Kampfes hat der Troll 12 SP und 14 WP
- Beim Weg des Heilens hat die Trollfrau 12 SP
- Der Skral auf Feld 32 **muss** bekämpft werden, markiere ihn mit einem Sternchen
- Nimm die Goldenen Ereigniskarten

Um die Legende etwas leichter zu machen:

- Der Troll auf Feld 26 kommt nicht ins Spiel
- Der Skral auf dem Turm greift Brandur nicht an
- Beim Weg der Heilung senkt das Gift die SP auf 0
- Beim Weg des Kampfes gibt Reka einen Bonus von +4 SP
- Beim Weg des Handels stehen dir 2x2er, 2x4er und 1x 6er Diamanten zur Verfügung. Wenn das Würfelergebnis des Trolls gleichhoch wie der Wert der Diamanten ist, kannst du Brandur freikaufen
- Auf Feld 84 kommt kein Wardrack

Weitere Vorbereitungen

Lege die Legendenkarten, welche **nicht** mit Würfelsymbolen gekennzeichnet sind, neben den Spielplan.

Würfle mit einem Heldenwürfel, welchen der drei „Wege“ du beschreiten wirst. Sortiere die Karten mit Würfelsymbol aus, welche dein Ergebnis zeigen und lege die restlichen wieder in die Schachtel.

Lege außerdem noch folgende Dinge bereit:

- Von den Geröllplättchen von **jedem Wert je eines**
- Die Hexe
- Aus der Erweiterung „Neue Helden“ den Trunkenen Troll. Solltest du diese nicht besitzen, nimm einen normalen Troll und ersetze seinen Standfuß durch einen grauen
- Das **männliche** Figur-Gegenstück deiner Heldin **ohne** Standfuß
- 5 Diamanten in folgender Zusammenstellung. 2x2er und 3x4er **gemischt und verdeckt**
- Die Heilkräuter **verdeckt und gemischt**
- Das Gift
- Ein Pergament (wert egal)
- 2 Runensteine (Farben egal)
- Den Turm

Lege nun Sternchen auf **D** und **N**

Die Legende startet nun mit dem Lesen der Karte A1

Alternative Checkliste

Euch steht in dieser **Sololegende** ein weiterer Schild zur Verfügung. Legt dazu ein Bauernplättchen umgedreht neben die Schilde für **2** Spieler.

Die 8.,9. Und 10. Stunde kosten keine Willenspunkte.

Die Funktion des Falken ändert sich wie folgt: Du kannst den Falken 1x pro Tag einsetzen, um einen kleinen Gegensand oder Gold von einem beliebigen Spielplanfeld einzusammeln. Dies können auch Pergamente, Runensteine, Diamanten oder Heilkräuter sein (verdeckt oder offen) Nebelplättchen kann der Falke **nicht** aufdecken oder aktivieren.

Weitere Vorbereitungen:

Sortiere aus den Nebelplättchen zunächst das aus, welches den Trank der Hexe/ die Hexe zeigt. Dies wird in dieser Legende nicht benötigt und kommt aus dem Spiel. Lege dann die Nebelplättchen verdeckt und gemischt auf die „Nebelfelder“ im Wachsam Wald und auf der rechten Flussseite, hier bleibt Feld **64** frei. Die Felder **8,11,12,13,16** und **32** bleiben ebenfalls frei. Lege die übrigen Nebelplättchen verdeckt neben den Spielplan.

Wähle deine **Heldin**, diese Legende wird mit der weiblichen Figur gespielt.

Führe nun die restlichen Punkte der Checkliste des Grundspiels aus.

>Lies jetzt „Weitere Vorbereitungen“



A2

Stelle die Heldin nun auf Feld 0, die Rietburg. Sie startet mit **4** Stärkepunkten, **7** Willens -punkten und **5** Gold. Außerdem darfst du dir einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel aussuchen (nicht den Trank der Hexe)

„Das Haupttor war mir verwehrt, da dort mein Vater Wache hielt, daher wählte ich den Geheimgang. Ich wusste, dass mich dort draußen viele Gefahren erwarteten. Wilde Kreaturen trieben ihr Unwesen und erst vor kurzem hatten sie die alte Marktbrücke zerstört.“

Lege nun verdeckt die Geröllplättchen auf die Felder **1,4,6,7** und **11**.

Die Heldin kann diese Felder nicht betreten. Sie kann die Burg nur über Feld **5** verlassen. Betreten kann sie diese auch über Feld 2. Kreaturen können Felder mit Geröllplättchen zwar betreten, diese jedoch nicht wieder verlassen. Es dürfen mehrere Kreaturen auf diesen Feldern stehen. Sobald das erste Mal eine Kreatur auf ein Feld mit einem Geröllplättchen kommt, decke die Karte „Feinde vor den Toren“ auf. Stelle Gors auf die Felder **9,16,22,23,25** und **30**, Skrale auf **24** und **49** sowie einen Troll auf Feld **26**.

Lies nun weiter auf A3 →

A1

Lesen zunächst die Karte „Alternative Checkliste“

Als Prinz Thorald noch ein Knabe war wollte er von seinen Eltern erfahren, wie diese zueinander fanden. König Brandur lachte und meinte dann zu ihm: „Dies erzählt dir wohl besser deine Mutter!“

Die Königin schmunzelte und begann die Geschichte zu erzählen wie sie dereinst ihren Brandur eroberte.

„Nun mein Sohn, wie du weißt zog dein Vater nach der Erbauung der Rietburg durch das Land, um sich eine Gemahlin zu suchen. Eines Tages verschwand er plötzlich und die Suche nach ihm blieb erfolglos. Da ich durch meinen Vater oftmals die Gelegenheit hatte, in Brandurs Nähe zu sein, war mein Herz schon seit langem für ihn entflammt. So beschloss ich, ebenfalls auf die Suche zu gehen. Die Rietburg war damals noch umgeben von hohen Klippen und Wald und es gab lediglich das Haupttor, durch welches man die Burg betreten oder verlassen konnte. Sowie... einen geheimen Gang, welchen nur wenige kannten.“

Lies nun weiter auf A2 →

A4

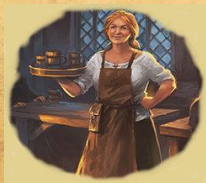
Stelle nun den „Trunkenen Troll“ auf die Taverne Feld 72, dieser bleibt dort stehen. Sobald die Heldin das Feld erreicht decke die Karte „In Taverna“ auf.

Aufgabe:

Begib dich in die Taverne „Zum Trunkenen Troll“ Feld 72 und beschaffe dir Informationen

Ziel:

- Finde heraus was Brandur wiederfahren ist und wo er sich befindet bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht
- Verteidige die Burg. **Dies bleibt Ziel, auch wenn es nicht auf weiteren Karten erwähnt wird**



A3

Lege ein Kreuz auf die Marktbrücke zwischen Feld 38 und 39. Der Fluss kann hier nicht überquert werden. Auf Feld 39 darf nur eine Kreatur stehen, nachrückende bleiben auf den Feldern vorher stehen.

ACHTUNG: Sobald die Heldin auf ein Feld mit einer Kreatur kommt oder eine Kreatur auf das Feld mit der Heldin, **muss** Sie dort stehen bleiben. Decke beim ersten Mal die Karte „**Kein Respekt vor Frauen**“ auf. Sollte die Heldin eine Kreatur mit einer Fernkampfwaffe auf einem Nachbarfeld angreifen, wird die Karte **nicht** aufgedeckt.

„Zunächst führten mich meine Schritte in die Taverne „Zum Trunkenen Troll“ Hier hoffte ich von meiner guten Freundin Eleonora, der Tochter des Wirtes Erlöth, Informationen zu erhalten. Auch wollte ich ihre kleine Tochter Gilda wieder sehen. Wie du weißt, mein Sohn, bin ich ihre Patin“

Lies nun weiter auf A4 →



„Feinde vor den Toren“

Immer wenn das erste Mal eine Kreatur auf ein Feld kommt, auf welchem ein Geröllplättchen liegt, wird dieses umgedreht. Kreaturen können diese Felder nicht verlassen und es dürfen mehrere Kreaturen darauf stehen.

Sobald der Gesamtwert an Stärkepunkten von Kreaturen auf Geröllfeldern höher oder gleich der Zahl auf dem Geröllplättchen ist, wird das Plättchen entfernt.

Die Kreatur welche das Feld zuletzt betreten hat wird dann aus dem Spiel entfernt, auch wenn dann dort keine mehr steht. Wenn dann noch mehr als eine Kreatur auf diesem Feld steht, werden alle bis auf die Kreatur mit den niedrigsten SP ebenfalls entfernt. Die entfernten Kreaturen bewegen den Erzähler nicht und gehen nicht auf Feld 80.

Ab dann können Kreaturen über dieses Feld in die Burg eindringen, eine Kreatur die dort steht geht beim nächsten Sonnenaufgang in die Burg.

>Lege diese Karte zur Erinnerung neben den Spielplan

D

„In der Nacht hörte ich ein lautes Krachen und am nächsten Morgen musste ich feststellen, dass die Bogenbrücke von Kreaturen zerstört worden war.“

Lege nun ein Kreuz auf die Brücke zwischen den Feldern 46 und 47. Der Fluss kann hier nichtmehr überquert werden. Kreaturen auf Feld 47 gehen beim nächsten Sonnenaufgang auf **Feld 48**. Wenn bereits eine Kreatur auf Feld 47 oder 48 steht, wird diese von Nachrückenden übersprungen.

Das Wissen um das Verschwinden von Brandur verbreitete sich auch bei den Kreaturen. Diese fassten nun Hoffnung und es schlossen sich Weitere dem Zug der Zerstörung an.

Stelle Gors auf die Felder **15,33,55** und **60**, einen Skral auf Feld **12** und einen Wardrack auf Feld **61**



In Taverna

Als ich die Taverne erreichte, wurde ich von Eleonora freudig begrüßt. Nachdem ich ihr mein Anliegen mitgeteilt hatte, runzelte sie zunächst die Stirn und führte mich dann wortlos in ein Nebenzimmer. Dort stand ein riesiger Troll mit einem halbvollen Fass Met. Zunächst war ich erschrocken, als ich jedoch die kleine Gilda zwischen seinen Beinen spielen sah, beruhigte ich mich etwas.

„Keine Angst, der ist harmlos solange er nur genug Met intus hat. Die ganze Zeit prahlt er schon damit, dass er wisse, was Brandur wiederfahren ist. Er würde es jedoch nur jemandem erzählen, der ihm ebenbürtig ist.“

Der Troll grinste mich an und fragte: „Was willst du Würmchen?“ Nachdem ich ihm erklärt hatte, warum ich hier bin, lachte er und meinte, er würde mir sein Wissen nur preisgeben, wenn ich ihn beim Armdrücken besiegen würde.

Welche Wahl hatte ich also?

>Lies nun die Karte „Herausforderung“

Kein Respekt vor Frauen

Plötzlich sprang aus dem Gebüsch eine wilde Kreatur auf mich zu und brüllte: „Hmmm Lecker, ein zartes Menschenweibchen.“ Na warte, dich werde ich Respekt lehren, dachte ich.

Immer wenn die Heldin auf ein Feld mit einer Kreatur kommt, **muss** sie stehen bleiben und es kommt zum Kampf. Dies passiert auch, wenn Kreaturen durch Legendenkarten, durch Nebelplättchen oder bei Sonnenaufgang (dann nach dem Zug des Erzählers) zur Heldin gestellt werden. Eine Kampfrunde kostet wie gewohnt 1 Stunde auf der Zeitleiste. Sollte für diesen Kampf keine Stunde mehr übrig sein, muss die Heldin 2 Willenspunkte abgeben. Wenn die **Kreatur** in der ersten Kampfrunde siegreich ist, geht sie sofort ein Feld weiter und die Heldin verliert entsprechend Willenspunkte. Dies gilt **nicht** für mit Sternchen markierte Kreaturen.

Wurde die erste Kampfrunde unentschieden abgeschlossen oder hat die Kreatur Willenspunkte eingebüßt, **kann** die Heldin entscheiden weitere Kampfrunden abzuhalten. Ist die Kreatur besiegt, geht sie wie gewohnt auf Feld 80, der Erzähler geht ein Feld weiter und es gibt die Belohnung.

>Lege diese Karte neben den Spielplan



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



Herausforderung
Diese Karte wird nach „In Taverna“
aufgedeckt



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



Abschied I
Diese Karte wird evtl. nach „Herausforderung“
gelesen



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



Abschied II
Diese Karte wird evtl. nach „Herausforderung“
gelesen



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



Seemannsgarn!?
Wird nur gelesen, wenn „Abschied II“ gelesen
wurde und dann der Skral auf Feld 32 besiegt
ist

Abschied

Wenn du das Armdrücken gewonnen hast, lies hier weiter:

Erstaunt glotzte der Troll mich an. „Du hast gewonnen!? Nun, dann werde ich mein Versprechen halten und dir berichten, was ich weiß. Dein Held wurde im Wachsamem Wald von einer Trollfrau überrascht. Diese nahm ihn gefangen, warum weiß ich nicht. Auch habe ich keine Ahnung wohin Sie ihn verschleppt hat.

Die Bewahrer am Baum der Lieder wissen sicher mehr, frag die! Ich werd mich jetzt auf den Weg machen und, wer weiß, vielleicht sehen wir uns wieder.“

Ab sofort „torkelt“ der Troll entsprechend der Regel aus der Erweiterung „Neue Helden“. Solltest du diese nicht haben, lies die Karte „Der Trunkene Troll“ Auf Felder mit Geröllplättchen kann er jedoch nicht gestellt werden.

Aufgabe:

Begib dich zum Baum der Lieder Feld 57. Sobald du dort bist, lies die Karte „Am Baum der Lieder“

Markiere Feld 57 mit einem Sternchen:

Stelle einen Skral auf Feld 32.

Herausforderung

Gegen den Trunkenen Troll **muss** mindestens 2x im Armdrücken angetreten werden. Dies kostet **1** Stunde auf der Zeitleiste. Sollte eine der beiden Runden verloren gehen, findet eine dritte Runde statt. Diese kostet eine weitere Stunde.

Das Armdrücken läuft wie folgt ab: Die Heldin würfelt **immer** nur mit **einem** Würfel, Fähigkeiten können nicht eingesetzt werden (Messer, Wassergeist, Würfel drehen...).

Der Trunkene Troll hat **keine** Willenspunkte und **5 Stärkekpunkte**. Er würfelt mit zwei roten Würfeln und gleiche Ergebnisse werden addiert.

Wer den höheren Kampfwert (Würfelerggebnis plus Stärkekpunkte) hat, gewinnt die Runde. Bei Gleichstand wird dies als Rundensieg **für** die Heldin gewertet.

Die Heldin **kann** zu Beginn jeder Runde dem Troll für **2** Gold einen Met spendieren. Dann sinken die SP des Trolls dauerhaft um **2**. Außerdem kann Sie einmalig Gilda als Ablenkung einsetzen. Tut sie dies, kann sie einen Würfel des Trolls auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Gewinnt die Heldin die ersten beiden Runden, bekommt sie 2 SP, braucht sie 3 Runden gibt es nur 1 SP. Unterliegt sie 2-mal, hat sie verloren.

>Lies bei gewonnenem Armdrücken „Abschied I“ und bei verlorenem „Abschied II“

Seemannsgarn!?

„Habt Dank, edle Dame, für die Hilfe. Doch sagt an, was führt Euch so alleine zu mir?“ fragte der Fischer.

Nachdem ich ihm mein Anliegen erklärt hatte, erzählte er mir, dass er mit Brandur gemeinsam ein Stück im Wachsamem Wald unterwegs gewesen sei, als sie plötzlich von einer Horde Skralen angegriffen wurden. Während des Gefechtes tauchte dann eine Trollfrau auf. Diese schnappte sich Brandur und rannte davon. Da der Fischer noch mit den Skralen kämpfte, konnte er nicht zu Hilfe eilen. Deshalb zog er sich zunächst in seine Hütte zurück, stets bedroht von den übrigen Skralen. Bis auf einen hatte er alle besiegt. Was die Trollfrau wollte und wohin sie Brandur verschleppt hatte, wusste er nicht. Jedoch, so meinte er, hätten die Bewahrer am Baum der Lieder sicherlich Informationen.

Aufgabe: Begib dich zum Baum der Lieder um dort mehr Informationen zu erhalten. Wenn du dort angekommen bist, lies die Karte „**Am Baum der Lieder**“. Lege zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 57.

Abschied II

Wenn du das Armdrücken verloren hast, lies hier weiter:

„Ich wusste es, keiner kann mich schlagen. Nix verrät ich dir. Geh mir aus dem Weg, ich verschwinde jetzt!“

Ab sofort „torkelt“ der Troll entsprechend der Regel aus der Erweiterung „Neue Helden“. Solltest du diese nicht haben, lies die Karte „Der Trunkene Troll“. Auf Felder mit Geröllplättchen kann er jedoch nicht gestellt werden.

Die Hoffnung, jemals etwas über Brandurs Verbleib zu erfahren, verließ mich. Eleonora jedoch kam ein Gedanke: „Vielleicht weiß ja der alte Fischer etwas, Brandur und er waren Kampfgefährten. Dieser wird jedoch zurzeit von Skralen belästigt!“

Stelle einen Skral auf Feld 32. Dieser bewegt sich nicht weg. Markiere ihn mit einem Sternchen. Wenn er besiegt ist geht er auf Feld 80 und der Erzähler geht weiter

Aufgabe: Hilf dem Fischer gegen den Skral um Neuigkeiten zu erhalten.

> Lies dann die Karte „Seemannsgarn!?“



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



Am Baum der Lieder
Diese Karte wird aufgedeckt wenn die Heldin
auf Feld 57 steht



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



Der Weg des Kampfes
Karte 1a
Wenn zu Beginn dieser Weg ausgewürfelt
wurde wird diese Karte nach „Am Baum der
Lieder gelesen



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



Der Weg des Kampfes
Karte 1b
Dies Karte wird nach Der Weg des Kampfes
Karte 1a gelesen



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



Der Weg des Kampfes
Karte 1c
Diese Karte wird nach Der Weg des Kampfes
Karte 1b gelesen

Weg des Kampfes Karte 1a

„Nun, da ihr Eure Gabe empfangen habt, werde ich Euch berichten. Die Trollfrau war nicht alleine. Ein mächtiger Troll war bei ihr, vielleicht ihr Vater, vielleicht der Trollkönig? Dieser brachte die Trollin und Brandur in die Knochengrube. Der Weg dorthin ist beschwerlich, zumal der Gebirgspass vom Dunklen Turm aus bewacht wird. Auch ist das graue Gebirge sehr neblig.“

Stelle den Turm auf Feld 83 und einen Skral darauf. Dieser bewegt sich nicht. Markiere die Felder **61,64,65 und 66** mit Sternchen. Auf diesen Feldern muss die Heldin stehen bleiben und wird dort vom Skral auf dem Turm angegriffen. Sie kann ihn jedoch nur mit einer Fernkampfwaffe angreifen. Wenn sie keine besitzt, werden dem Skral bei höherem Kampfwert der Heldin **keine WP** abgezogen, die Heldin bekommt jedoch die Hälfte davon (aufgerundet) gutgeschrieben und das Sternchen von **diesem** Feld wird entfernt. (Beispiel: Heldin Kampfwert 10, Skral 8. Die Heldin bekommt 1 WP und das Sternchen wird entfernt) Nach dem ersten Angriff kann die Heldin weiterziehen. Wenn die Heldin unterliegt, verliert sie entsprechend WP und das Sternchen bleibt liegen. Sollte sie ihn besiegen geht er auf 80 etc....

>Lies nun "Der Weg des Kampfes" Karte 1b

Am Baum der Lieder

Endlich am Baum der Lieder angekommen, suchte ich gleich den Ältesten auf, um ihn zu fragen, ob er wüsste, wo Brandur zu finden sei. Dieser bestätigte mir, dass Brandur tatsächlich von einer Trollfrau entführt wurde.

„Doch bevor ich euch sage wohin Sie ihn verschleppt hat und wie Ihr ihn retten könnt, ruht euch aus. Wir gewähren Euch eine der Heiligen Gaben der Bewahrer“

Würfle nun mit einem Heldenwürfel und lies, welche der Gaben dir gewährt wird

>Bei gewürfelter 2,3,4,5 Die gefrorene Zeit:

Die Heldin bekommt Zeit und kann an diesem Tag 4 Felder gehen, ohne den Zeitstein zu bewegen. Lege als Erinnerung einen Würfel mit der 4 nach oben auf die Zeittafel. Diese Zeit kann nicht aufgespart oder für Kämpfe genutzt werden. Sie muss an diesem Tag verbraucht werden.

>Bei gewürfelter 1 oder 6: Ein Schritt zurück:

Die Heldin bekommt einen Tag geschenkt. Bewege den Erzähler ein Feld zurück. Sollte er noch auf A stehen, bleibt er beim nächsten Sonnenaufgang dort stehen. Bereits aktivierte Buchstabenfelder werden nicht nochmal aktiviert.

>Lies nun die Karte 1 deines gewählten Weges

Weg des Kampfes Karte 1c

"Nun", meinte Reka "zumindest einen Teil meines Eigentums habe ich zurück. Der Troll hat den Rest mitgenommen. Lass uns gemeinsam zu seiner Höhle gehen und sehen was wir ausrichten können"

Die Runensteine und das Pergament kommen aus dem Spiel. Reka wird nun mit der Heldin mitbewegt. Sie hilft nicht im Kampf und wird von Kreaturen ignoriert.

Stelle Gors auf die Felder 67 und 81

Ziel:

Begib dich mit der Hexe zur Knochenhöhle Feld 84, besiege den Troll und bringe Brandur in Sicherheit bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht.

Sobald die Heldin und Reka Feld 84 erreichen, lies die Karte „In der Trollhöhle“.



Weg des Kampfes Karte 1b

Stelle nun einen Troll auf Feld 84. Dieser bewegt sich dort nicht weg, markiere ihn mit einem Sternchen.

Lege dann die übrigen Nebelplättchen auf die Felder 66-70 und 81 im Gebirge.

Der Älteste fuhr fort: "Um Euer Ziel zu erreichen benötigt Ihr die Hilfe der Hexe Reka. Diese ist ebenfalls auf dem Weg zum Troll, da dieser ihr einige wertvolle Artefakte gestohlen hat. Ein paar davon hat er achtlos fallen gelassen. Sucht diese und bringt sie Reka, dann wird sie Euch sicherlich helfen"

Stelle die Hexe auf Feld 45. Erwürfle dann mit einem Heldenwürfel die Position von 2 Runensteinen und einem Pergament. Bei den Runensteinen zähle beim ersten 40 und beim zweiten 50 dazu. Beim Pergament zähle 60 dazu. Sollte dabei ein Runenstein auf Feld 45 kommen, würfle nochmal. Bringe diese Gegenstände zu Reka, du kannst sie auch einzeln hinbringen.

> wenn alle drei Gegenstände und die Heldin bei Reka sind, lies auf Karte 1c weiter



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



die
knochengrube

1 3

**Der Weg des Kampfes
In der Trollhöhle**

Wird nach Der Weg des Kampfes Karte 1c
gelesen



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



1 3

**Der Weg des Kampfes
Erlösung**

Wird nach Der Weg des Kampfes-In der
Trollhöhle gelesen



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



2 4

**Der Weg des Handels
Karte 1a**

Wenn zu Beginn dieser Weg ausgewürfelt
wurde wird diese Karte nach „Am Baum der
Lieder gelesen



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende

Eine Herzensangelegenheit



2 4

**Der Weg des Handels
Karte 1b**

Dies Karte wird nach Der Weg des Handels
Karte 1a gelesen

Erlösung

„Nun ist es geschafft, dort liegt Brandur und ich werde nun nicht mehr gebraucht“ mit diesen Worten verabschiedete sich Reka und verschwand in einer Rauchwolke.

Nimm Reka nun vom Spielplan. Sie und ihre „Gaben“ stehen nicht mehr zur Verfügung.

Neben Brandur kniete eine junge Maid. Diese sprach zu mir: "Habt Dank für meine Rettung und verzeiht, das ich euch in Gefahr brachte. Ihr müsst wissen, ich war die Trollfrau. Der Troll hatte mich verflucht und ich habe Brandur in der Hoffnung entführt, dass mein Peiniger besiegt und der Fluch von mir genommen wird. Nehmt als Dank diesen Schlauch mit köstlichem Met"

Die Heldin erhält nun einen Trinkschlauch. Stelle sie auf Feld 82 und lege die männliche Version **ohne** Standfuß dazu. Diese kann nun mit bewegt werden.
>Lies nun die Karte „Brandurs Rettung“

In der Trollhöhle

Als wir nach langem Marsch endlich in der Höhle ankamen, blickte sich Reka um. Plötzlich stieß sie einen freudigen Ausruf aus. „Da liegt mein Eigentum, achtlos in die Ecke geworfen.“ Sie ging auf die Stelle zu und ergriff einen der Gegenstände. Bevor sie jedoch den zweiten greifen konnte, tauchte laut brüllend der Troll aus der Finsternis auf und stellte sich zum Kampf.

>Erwürfle zunächst mit einem Heldenwürfel welchen Gegenstand Reka ergreifen konnte.

Ungerades Würfelergebnis:

Reka konnte den dritten Runenstein greifen.

>Du kannst für den Kampf gegen den Troll einen schwarzen Würfel nutzen.

Gerades Würfelergebnis:

Reka ergriff ein Fläschchen mit einer seltsamen Flüssigkeit.

>Du kannst gegen den Troll in **jeder** Kampfrunde das Ergebnis einer deiner Würfel verdoppeln. Dies kann nicht mit dem Helm kombiniert werden.

>Der Troll hat eine Grundstärke von 10 und 12 Willenspunkte. Er würfelt mit 3 roten Würfeln, gleiche Ergebnisse werden addiert. Sobald seine WP unter 7 sinken, hat er nur noch 2 Würfel. Ist er besiegt, gibt es 3 WP Belohnung. Er geht **nicht** auf Feld 80 und der Erzähler geht **nicht** weiter.

>Nach dem Sieg lies die Karte „Erlösung“

Weg des Handels Karte 1b

Stelle nun einen Troll auf Feld 84. Dieser bewegt sich dort nicht weg, markiere ihn mit einem Sternchen.

Lege dann die übrigen Nebelplättchen auf die Felder 66-70 und 81 im Gebirge.

Der Älteste fuhr fort: "Es gibt jedoch eine Möglichkeit Brandur kampflos zu befreien. Der Troll hat zwei Söhne, welche besessen sind von allem was glitzert und blinkt. So ist der Troll immer auf der Suche nach Schmuck und Edelsteinen. Bringt ihm einige Diamanten, vielleicht lässt er Brandur dann frei."

Erwürfle mit einem Heldenwürfel die Position von 3 Diamanten. Addiere beim ersten 40, beim zweiten 50 und beim dritten 60 dazu. Lege die Diamanten verdeckt auf die Felder.

➤ Stelle Gors auf die Felder 67 und 81

Ziel: Begib dich mit den 3 Diamanten zur Knochenhöhle Feld 84, kaufe Brandur frei und bringe ihn in Sicherheit bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht.

> wenn du mit den Diamanten auf Feld 84 stehst, lies die Karte „In der Trollhöhle“

Weg des Handels Karte 1a

Nun, da ihr Eure Gabe empfangen habt, werde ich Euch berichten. Die Trollfrau war nicht alleine. Ein mächtiger Troll war bei ihr, vielleicht ihr Vater. Dieser brachte die Trollin und Brandur in die Knochengrube. Der Weg dorthin ist beschwerlich, zumal der Gebirgspass vom Dunklen Turm aus bewacht wird. Auch ist das graue Gebirge sehr neblig."

Stelle den Turm auf Feld 83 und einen Skral darauf. Dieser bewegt sich nicht. Markiere die Felder **61,64,65 und 66** mit Sternchen. Auf diesen Feldern muss die Heldin stehen bleiben und wird dort vom Skral auf dem Turm angegriffen. Sie kann ihn jedoch nur mit einer Fernkampfwaffe angreifen. Wenn sie keine besitzt, werden dem Skral bei höherem Kampfwert der Heldin **keine WP** abgezogen, die Heldin bekommt jedoch die Hälfte davon (aufgerundet) gutgeschrieben und das Sternchen von **diesem** Feld wird entfernt. (Beispiel: Heldin Kampfwert 10, Skral 8. Die Heldin bekommt 1 WP und das Sternchen wird entfernt) Nach dem ersten Angriff kann die Heldin weiterziehen. Wenn die Heldin unterliegt verliert sie entsprechend WP und das Sternchen bleibt liegen.

Sollte sie ihn besiegen geht er auf 80 etc....

>Lies nun "Der Weg des Handels" Karte 1b



In Freiheit

„Nun gut, ich bin einverstanden, nehmt ihn mit und geht, ehe ich es mir anders überlege!“

Kaum hatte ich Brandur berührt schrie die Trollfrau auf: „NEIN, Vater das ist nicht fair. Du hast mir versprochen dass ich einen Ehemann bekomme. Wer wird mich nun heiraten?“

Da erklang hinter mir eine bekannte Stimme: „Ich tät dich nehmen, wennst mich magst!“ Der Trunkene Troll war mir gefolgt und stand nun vor der Trollfrau. Diese willigte freudig ein und zum Dank schenkte mir der Trunkene Troll seinen letzten Schlauch Met.

Der Trunkene Troll kommt aus dem Spiel. Die Heldin erhält nun einen Trinkschlauch. Stelle sie auf Feld 82 und lege die männliche Version **ohne** Standfuß dazu. Diese kann nun mit bewegt werden.

>Lies nun die Karte „Brandurs Rettung“

In der Trollhöhle

Als ich nach langem Marsch endlich die Höhle erreichte, in welche sich der Troll verkrochen hatte, trat ich diesem mutig entgegen. „Ich bringe Euch ein paar Glitzersteine für eure Söhne, wenn ihr bereit seid mir im Tausch dafür Brandur auszuhändigen!“

Der Troll brummte, rieb sich das Kinn und meinte dann: „Hmm, lasst sehen, ob eure Bezahlung angemessen ist!“

Der Troll würfelt nun mit **einem** schwarzen Würfel den „Preis“ für Brandurs Freiheit aus. Dies kostet pro Wurf eine Stunde auf der Zeitleiste. Wenn das Würfelergebnis höher oder gleich wie der Gesamtwert der Diamanten ist, musst du neu verhandeln. Sollte dabei das Ende der Zeitleiste erreicht sein, endet der Tag und es wird nach dem Zug des Erzählers weiter verhandelt.

Wenn das Würfelergebnis niedriger ist könnt ihr den geforderten Preis zahlen. Die Diamanten gehen dann aus dem Spiel, ebenso der Troll. Dieser geht nicht auf Feld 80 und der Erzähler geht nicht weiter. Die Heldin erhält 3 WP.

>Wenn Du Den Preis für Brandur bezahlt hast, lies die Karte „In Freiheit“

Der Weg des Heilens Karte 1b

Stelle nun einen Troll auf Feld 84. Dieser bewegt sich dort nicht weg, markiere ihn mit einem Sternchen. Lege dann die übrigen Nebelplättchen auf die Felder 66-70 und 81 im Gebirge.

„Doch lauscht nun den Worten von Reka, der Hexe“

Reka erzählte: „Die Trollfrau tat dies nicht in böser Absicht, sondern in der Hoffnung auf Erlösung. Ihr müsst wissen, dereinst war sie eine schöne Maid. Doch ein böser Zauberer, den sie verschmäht hatte, verfluchte sie und gab ihr dies Antlitz. Sie hofft, dass der Fluch durch eine Heirat gebrochen wird. Dies ist jedoch ein Irrtum. Nur eine Heirat aus wahrer Liebe vermag den Fluch zu brechen. Aber es gibt Hoffnung, denn ich kenne ein Heilmittel. Besorge mir die seltenen Kräuter aus dem Wald und den Klippen und das Fläschchen aus meiner Hütte. Ich werde in der Höhle auf euch warten“

Lege das Gift auf Feld 64. Bedenke, dass dieses Feld vom Skral auf dem Turm bewacht wird. Lege dann je ein Heilkraut verdeckt auf die Felder 41 und 52.

>Lies nun Der Weg des Heilens Karte 1c

Der Weg des Heilens Karte 1a

Nun, da Ihr Eure Gabe empfangen habt, werde ich euch berichten. Die Trollfrau brachte Brandur in ihr Versteck, die Knochengrube. Sie will ihn zur Hochzeit drängen. Der Weg dorthin ist beschwerlich, zumal der Gebirgspass vom Dunklen Turm aus bewacht wird. Auch ist das graue Gebirge sehr neblig.“

Stelle den Turm auf Feld 83 und einen Skral darauf. Dieser bewegt sich nicht. Markiere die Felder 61,64,65 und 66 mit Sternchen. Auf diesen Feldern muss die Heldin stehen bleiben und wird dort vom Skral auf dem Turm angegriffen. Sie kann ihn jedoch nur mit einer Fernkampfwaffe angreifen. Wenn sie keine besitzt, werden dem Skral bei höherem Kampfwert der Heldin **keine** WP abgezogen, die Heldin bekommt jedoch die Hälfte davon (aufgerundet) gutgeschrieben und das Sternchen von **diesem** Feld wird entfernt. (Beispiel: Heldin Kampfwert 10, Skral 8. Die Heldin bekommt 1 WP und das Sternchen wird entfernt) Nach dem ersten Angriff kann die Heldin weiterziehen. Wenn die Heldin unterliegt verliert sie entsprechend WP und das Sternchen bleibt liegen. Sollte sie ihn besiegen geht er auf 80 etc...

>Lies nun Der Weg des Heilens Karte1b



In der Trollhöhle

Als ich die Höhle erreichte, wartete Reka bereits auf mich. Aus den Zutaten braute sie einen Trank.

>Lege nun das Gift und die Heilkräuter auf deine Heldinnentafel. Gegenstände, die dort evtl. liegen, kannst du auf Feld 84 ablegen und später wieder mitnehmen.

Ich trat vor die Trollfrau und bat sie Brandur frei zu geben. Ich versprach ihr Heilung und sie willigte ein, sofern dies gelänge.

>Die Trollfrau hat **10 Stärkepunkte** und **20 Willenspunkte**. Sie würfelt **nicht!** Die Heldin würfelt mit ihren Standardwürfeln. Das kostet 1 Stunde auf der Zeitleiste. Dann ermittelt sie den Heilwert (Würfelergebnis plus SP). Ist dieser höher als die SP der Trollfrau, wird die Differenz von deren WP abgezogen. Sollte er niedriger sein, verliert die Heldin entsprechend WP. Jede Runde kann **ein** Heilkraut eingesetzt werden, um den Heilwert entsprechend der Zahl auf dem Heilkraut zu erhöhen. Das Gift/der Heiltrank kann zweimal eingesetzt werden um die SP der Trollfrau auf 5 zu reduzieren. Wenn die **Willenspunkte** der Trollin auf 0 sind, gilt sie als geheilt. Sie geht nicht auf Feld 80 und der Erzähler geht nicht weiter. Die Heldin bekommt 3 WP.

>Lies dann die Karte „Gebrochener Fluch“.

Der Weg des Heilens Karte 1c

Sonderregel: Das Gift und die Heilkräuter werden nicht auf die Heldentafel gelegt, sondern mit der Heldenfigur bewegt. Sie dürfen zu jeder Zeit gemeinsam mit einer Kreatur auf dem gleichen Feld sein.

Stelle nun Reka auf die Knochengrube Feld 84. Stelle Gors auf die Felder 67 und 81.

Ziel:

Sammele die Heilkräuter und das Gift ein, begib dich damit zur Knochengrube, heile die Trollfrau und bringe Brandur in Sicherheit, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht.



>Sobald die Heldin mit dem Gift und den Heilkräutern Feld 84 erreicht lies "In der Trollhöhle".

Brandurs Rettung I

Brandur war gefunden und das Geheimnis seines Verschwindens geklärt. Aber er war von den Strapazen sehr geschwächt und uns stand noch der Rückweg bevor. Als wir die Höhle verließen, kam ein Falke angeflogen. Dieser brachte eine Botschaft der Zwerge. Sie boten uns Schutz und Pflege an. So machten wir uns auf den Weg.

>Begib dich mit Brandur zur Miene Feld 71.

Markiere dies mit einem Sternchen. Brandur wird mit der Heldin bewegt, **kann** jedoch auf einem Feld abgelegt und später dort abgeholt werden. Sobald eine Kreatur mit Brandur auf dem gleichen Feld ist, gilt die Legende als verloren, auch wenn die Heldin bei ihm ist!

Der Skral auf dem Turm, sofern er noch dort ist, greift die noch markierten Felder und damit auch Brandur an.

>Lies nun „Brandurs Rettung II“

Gebrochener Fluch

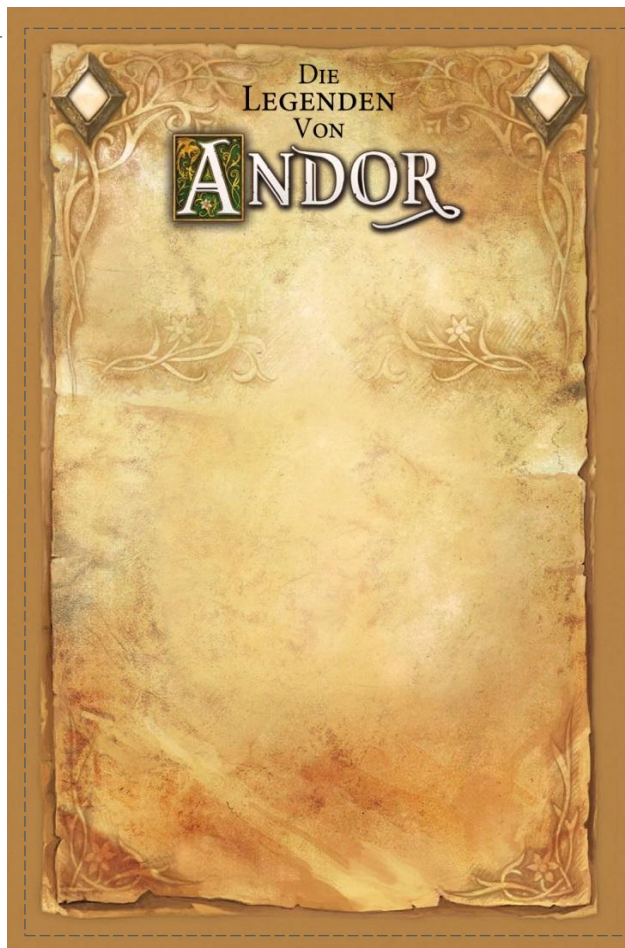
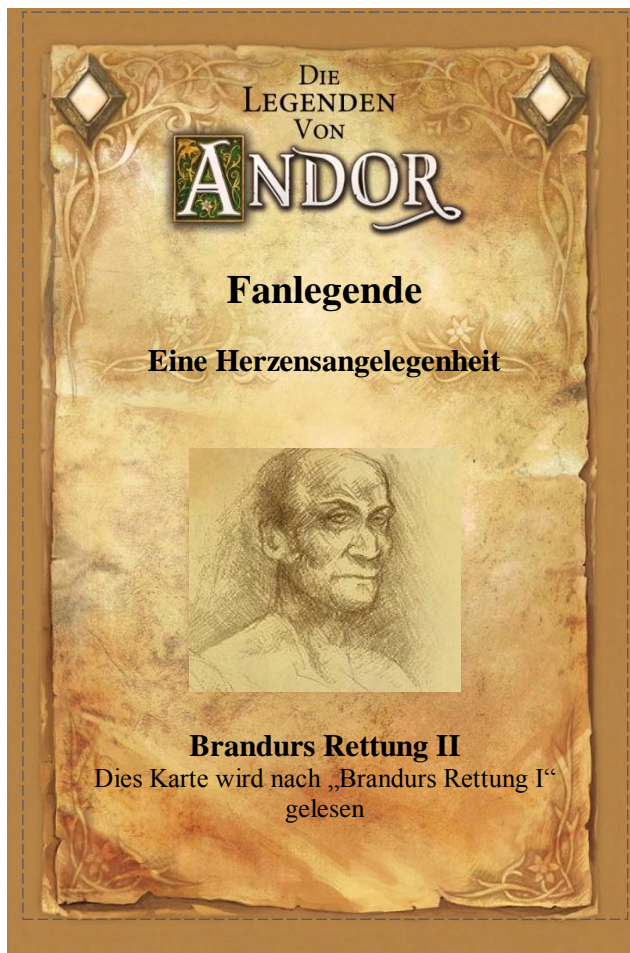
Es war geschafft. Vor mir sah ich nun nicht mehr das schreckliche Antlitz der Trollfrau, sondern das eines jungen Mädchens. Sie weinte vor Freude, bat um Verzeihung und schenkte mir einen Schlauch mit einer köstlichen Flüssigkeit. Dann rannte sie davon, bevor ich ihr noch Schutz für den Heimweg anbieten konnte. Gerne wüsste ich, was aus ihr geworden ist.

Reka kommt nun aus dem Spiel

Die Heldin erhält nun einen Trinkschlauch. Stelle sie auf Feld 82 und lege die männliche Version **ohne** Standfuß dazu. Diese kann nun mit bewegt werden. Solltest du noch Heilkräuter haben, kannst du diese nun regulär nutzen



>Lies nun die Karte „Brandurs Rettung“



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...

- Brandur gefunden und in Sicherheit gebracht wurde, und
- Die Burg verteidigt wurde

„So habe ich also deinen Vater gefunden und in Sicherheit gebracht. Oder?... Waren wir in der Miene wirklich sicher?? Diese Geschichte, mein Sohn erzähle ich ein anderes Mal! Nun schlaf schön“

Autor: Horus68

Die Legende nahm ein schlechtes Ende wenn...

- Brandur nicht gerettet wurde, oder
- Die Burg nicht verteidigt wurde

„Nein, mein Sohn“ meint der König“ so war das natürlich nicht. Denn sonst gäbe es dich heute nicht. Morgen erfährst du, wie es wirklich war. Nun schlafe gut!“

Sollten noch Nebelplättchen im Gebirge liegen, **muss** die Heldin diese aktivieren. Bewegungen **mit** Brandur kosten entweder **2 Stunden** oder **2 WP pro Feld**.

Mit jeder Seite des Trinkschlauches kann jedoch weiterhin 1 Feld gelaufen werden.

Fallen die WP der Heldin auf 0, gilt die Legende ebenfalls als verloren.

Stelle Gors auf 45 und 64.....
und einen Wardrack auf 84

Aufgabe:

Bringe Brandur sicher in die Mine Feld 71 bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht. Sobald die Heldin **mit** Brandur auf Feld 71 steht, geht der Erzähler auf **N** du die Legende ist gewonnen.



Der Trunkene Troll agiert auf folgende Weise:

Lege zu Beginn ein Sternchen auf den Stapel mit den Ereigniskarten.

Der Troll starte in der Taverne Feld 72

Wenn die erste Ereigniskarte vorgelesen wird, stelle den Trunkenen Troll auf das Feld welches der kleinen Nummer auf der Ereigniskarte entspricht.

Dann wird die Ereigniskarte ausgeführt. Das Sternchen kommt wieder auf den Stapel. Der Troll wird auch dann versetzt, wenn die Ereigniskarte mit einem Schild abgewehrt wird.

Der Troll bleibt auf diesem Feld bis die nächste Ereigniskarte aufgedeckt wird und er dann entsprechend auf das neue Feld kommt.

Der Troll kann nicht angegriffen oder besiegt werden. Er löst keine Nebelplättchen aus und ignoriert Bauern. Er ist niemals bei Anweisungen auf Kreaturplättchen oder Karten gemeint.

Kreaturen welche bei Sonnenaufgang auf das Feld mit dem Trunkenen Troll ziehen würden, überspringen diesen in Pfeilrichtung. Ebenso Kreaturen die aufgrund von Legendenkarten oder anderen Effekten dort erscheinen. Wenn der Troll auf ein Feld kommt auf dem bereits eine Kreatur steht, wird diese entlang der Pfeilrichtung weitergezogen. Kreaturen welche sich nicht bewegen (Endgegner...) werden ignoriert.