



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen

A1

Diese Legende besteht aus 22 Karten: A1, A2, A3, A4, A5, C, E1, E2, G, J1, J2, N, In der Burg, Wissen über Greime 1-4, Greim besiegt, 4 Karten Brut und Hella

Führt zunächst die Anweisungen auf der Karte „Checkliste“ aus. Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Hexe, den Greim, Brut und Hella, den eiserne König
- die Skelette und die Bewegungsplättchen
- den Gegenstand Schwert
- den Edelstein mit dem Wert 6
- einen schwarzen Holzstein
- 1x Apfelnüsse
- den Bruderschild
- den Gegenstand Schlüssel
- die Gaben der Andori

Nach dem Sieg über den Hraak hatten sich die Helden gemeinsam mit dem König der Agren auf den Rückweg nach Andor gemacht. Der König wollte mit Brandur sprechen, um ihm seine Freundschaft zu versichern. Diese Legende beginnt an einem nebligen Morgen, an dem die Helden den Gebirgspass hinter sich gelassen haben.

Stellt alle Heldenfiguren und den König der Agren auf das Feld **65**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen

A2

Aufgabe 1:

Die Helden müssen den König der Agren sicher zur Burg eskortieren, ehe der Erzähler den Buchstaben C der Legendenleiste erreicht. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf den Buchstaben C der Legendenleiste. Die Helden können den König dafür einfach mit sich bewegen. Das kostet sie keine zusätzlichen Stunden. Der König darf sich nicht im selben Feld mit einer Kreatur oder einem Skelett befinden, sonst ist die Legende sofort verloren! Sobald der König die Burg erreicht hat, lest die Karte „In der Burg“ vor.

Legt Sternchen auf die Buchstaben **C, E, G, J und N**.

Erwürfelt jetzt mit einem roten Würfel (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1er Stelle) die Position von 5 der 6 Runensteine und von zwei Heilkräutern.

Während die Helden im Gebirge waren, hatten sich zahlreiche Kreaturen auf den Weg zur Burg gemacht. Die Helden mussten die Burg schützen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen

A₃

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



Stellt jetzt Gors auf die Felder **23, 24, 44 und 61**, Skrale auf die Felder **22 und 36**, einen Wardrak auf das Feld **68** und Trolle auf die Felder **62 und 64**.



Stellt jetzt Gors auf die Felder **19, 34, 41 und 70**, Skrale auf die Felder **17 und 29**, einen Wardrak auf das Feld **53** und Trolle auf die Felder **46 und 69**.

Doch nicht nur die Kreaturen streiften durch das Land. Einige Skelette versuchten, die ihnen entkommenen Helden aufzuhalten. Sie würden sich nicht einfach besiegen lassen.

Legt jetzt die Bewegungsplättchen auf die 4. Stunde der Tagesleiste. Stellt Skelette auf die Felder **25, 33, 63** und zwei weitere auf das Feld **66**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen

A₄

Skelette in Andor:

Für die Skelette gelten in dieser Legende grundsätzlich die Regeln aus Teil III mit folgenden Abweichungen: Skelette haben 6 Stärkepunkte, sie würfeln mit zwei weißen Würfeln. Ist der Kampfwert des Helden, der es angreift, größer als der des Skelettes, wird es hingelegt. Beim nächsten Sonnenaufgang steht es wieder auf. Legt dafür als Erinnerung ein Sternchen vor das Ereigniskartensymbol des Sonnenaufgangfeldes.

Erreicht ein Skelett auf dem Weg zu einem Helden die Burg oder überquert diese, wird es auf einen freien goldenen Schild gestellt und bewegt sich ab sofort nicht mehr.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Zusätzlich werden 4 Stärkepunkte über die Heldengruppe verteilt.

Die Helden hatten im Gebirge bereits einige Ausrüstungsgegenstände besessen. Und der Edelstein, den sie gefunden hatten, würde die Händler sicherlich auch begeistern.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen

A5

Die Heldengruppe erhält jetzt den Edelstein im Wert 6. Außerdem dürfen sich die Helden drei (es darf auch mehrmals derselbe sein) der folgenden Gegenstände aussuchen: Helm, Falke, Trinkschlauch, Fernrohr.

Auch das Schwert, das ihnen der König der Agren geschenkt hatte, würde sie wieder stärken. Obwohl es zunächst rostig und zerbrechlich schien, war es nun wieder wie neu.

Einer der Helden erhält jetzt den Gegenstand Schwert. Das Schwert erhöht die Stärkekpunkte des Helden, der es trägt, dauerhaft (also in jedem Kampf) um 5.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt jetzt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen

C

Die Legende ist verloren, wenn sich der König der Agren jetzt nicht auf der Burg (Feld 0) befindet!

Die Unterredung würde noch eine Weile dauern. Unterdessen waren weitere Kreaturen aufgetaucht.

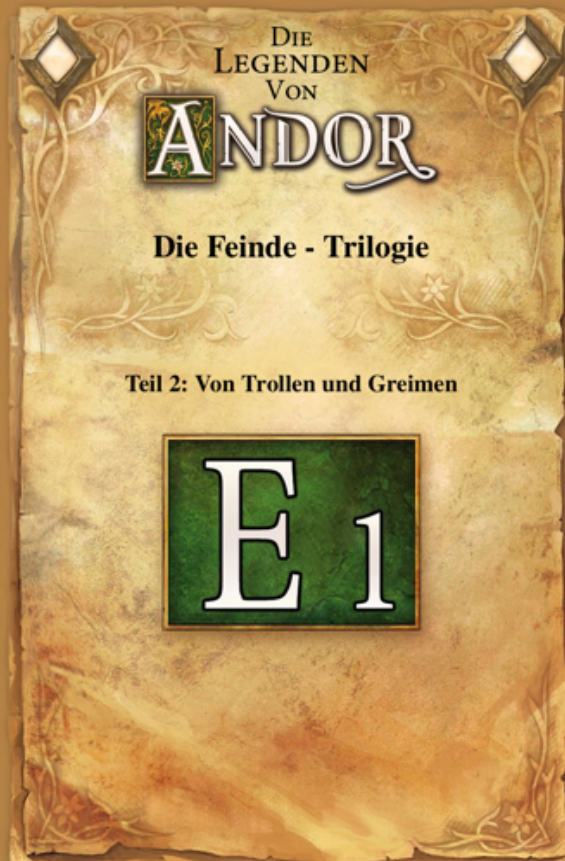
Würfelt jetzt mit einem roten Würfel. Lest anschließend die Auswirkung vor:



Stellt jetzt Gors auf die Felder **34** und **35**.



Stellt jetzt Gors auf die Felder **42** und **43**.



Die Unterredung war beendet und der König beschloss, vor seiner Rückkehr ins Gebirge an der Seite der Helden zu kämpfen.

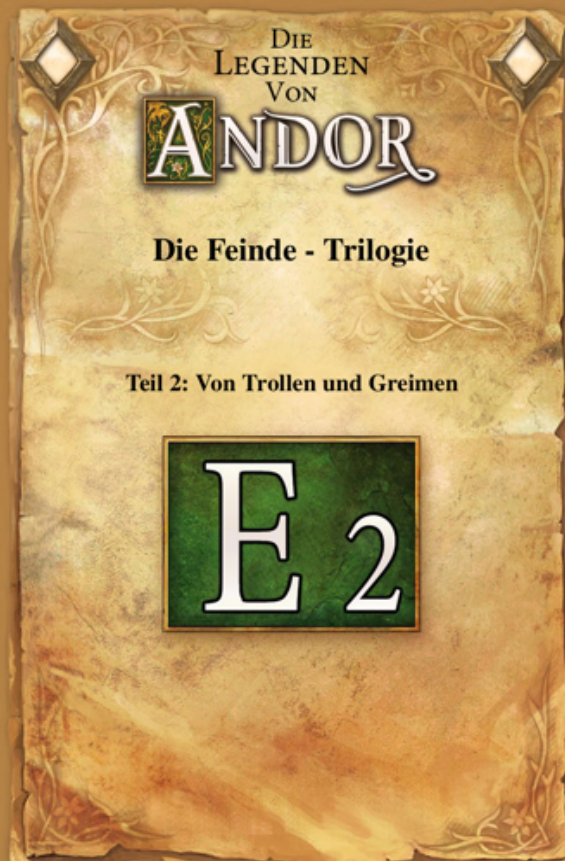
Legt jetzt den schwarzen Holzstein (im Spiel zu fünf oder sechs kann das auch ein andersfarbiger sein) auf das Sonnenaufgangfeld. Dieser Zeitstein ist der Zeitstein des Königs der Agren.

Von nun an kann ein Held anstatt seiner Aktion den König bewegen. Für ein Feld, das der König bewegt wird, wird der schwarze Zeitstein eine Stunde vorgesetzt. Steht der König beim Kampf auf dem Feld der Kreatur, zählt er 4 Stärkepunkte zusätzlich für die Helden. Auch dafür muss sein Zeitstein ein Feld vorgesetzt werden. Er kann keine Überstunden machen.

Skelette ignorieren den König, er löst keine Plättchen (weder seine Figur, noch sein Zeitstein) aus. Er kann keine Bauern mitbewegen.

Nun berichtete der König, was seine Späher gesehen hatten: Ein Greim flog über der Küste Sidras und würde bald die Burg angreifen. Dieses drachenähnliche Wesen war den Helden unbekannt, sie mussten erst herausfinden, wie sie den Greim auf den Boden locken konnten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2.



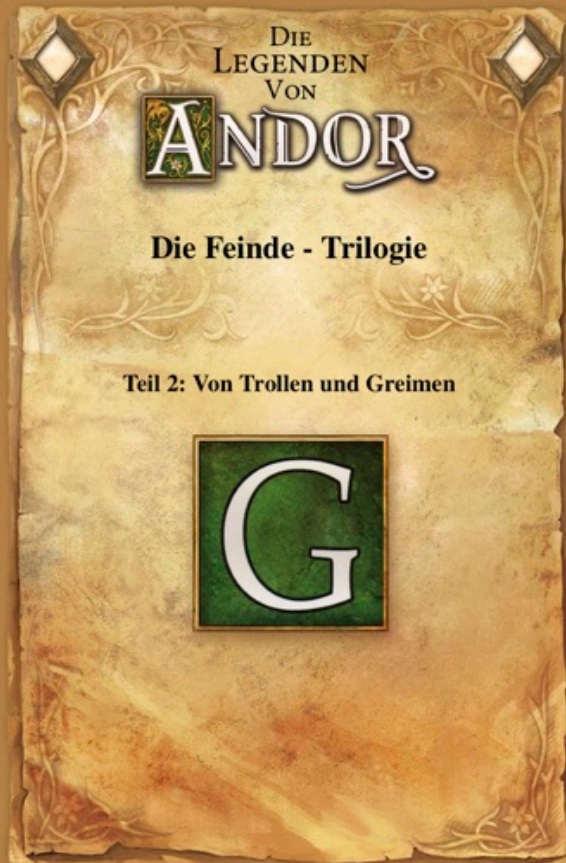
Einer der Helden erinnerte sich, einige Bauern über diese alten Fabelwesen sprechen gehört zu haben. Vielleicht konnten die Bauern ihm ja einen Hinweis geben...

Legt jetzt je ein Bauernplättchen auf die Felder 24, 28, 32 und 72 und markiert sie mit einem Sternchen. Sollte sich auf einem der Felder ein Nebelplättchen befinden, wird es jetzt ohne weitere Auswirkungen aus dem Spiel genommen. Eine Kreatur wird sofort ein Feld entlang der Pfeile weiterversetzt. Jedes Mal, wenn die Helden einen der Bauern erreichen, wird die entsprechende Karte „Wissen über Greime“ vorgelesen (beim ersten Bauern „Wissen über Greime 1“, beim zweiten Bauern „Wissen über Greime 2“ usw.). Entfernt, sobald die Karte vorgelesen wurde, das Sternchen von dem Bauern. Nun kann der Bauer von Kreaturen geschlagen werden. Ihr könnt ihn dann aber auch zur Burg bringen.

Bevor der Erzähler den Buchstaben J der Legendenleiste erreicht hat, muss der Greim besiegt sein. Legt zur Erinnerung einen Markierungsring auf den Buchstaben J.

Stellt den Greim auf das Feld 15.

Er kann vorerst nicht angegriffen werden.



Weitere Kreaturen waren im Rietland aufgetaucht.

Stellt jetzt einen Skral auf das Feld **10** und je einen Troll auf die Felder **17** und **20**.



Die Legende ist verloren, wenn der Greim noch nicht besiegt wurde!

Während die Helden und das Volk Andors ihre ganze Aufmerksamkeit auf den Greim gerichtet hatten, hatte sich ein riesiges Wesen der Burg genähert. Es war ein Troll, auf dessen Rücken ein Mensch saß. Einer der Helden erkannte die Frau: Es war Hella, Betrams Nichte! Sie schien von einem dunklen Zauber verhext zu sein und versuchte nun mithilfe des Trolles die Burg zu stürmen. Die Helden mussten sie aufhalten!

Stellt jetzt Brut und Hella auf das Feld **2**. Legt drei rote X auf die Burg. Stülpt den Markierungsring über den Erzähler.

Immer wieder sprang der riesige Troll gegen das Burgtor. Früher oder später würde es bersten.

Von nun an wird bei jeder Erzählerbewegung eines der roten X entfernt. Sollte keines mehr da sein, ist das Burgtor zerstört und die Legende verloren.

Die Helden müssen Brut und Hella besiegen, ehe der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht. Sobald sie besiegt sind, wird der Erzähler auf N versetzt und die Legende nahm ein gutes Ende.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J2. →



Kampfwerte von Brut und Hella:

Brut und Hella haben bei 2 Spielern **30**, bei 3 Spielern **44** und bei 4 Spielern **58** Stärkekpunkte.

Sie würfeln mit zwei schwarzen Würfeln.

Um sie zu besiegen, muss jede der Karten „Brut und Hella“ besiegt werden.

Doch noch war nicht alle Hoffnung verloren: Die Andori machten den Helden ein wertvolles Geschenk.

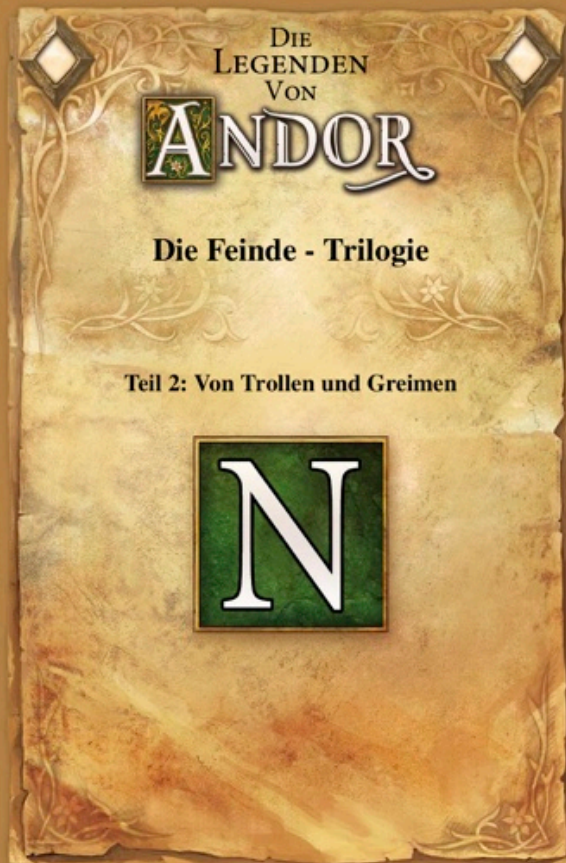
Würfelt jetzt mit einem roten Würfel und lest anschließend die Auswirkung vor.



Einer der Helden erhält das dritte Heilkrant.



Die Heldengruppe erhält 4 Gold.



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

... die Burg verteidigt wurde und...

... der König der Agren bei König Brandur war und

... Brut und Hella besiegt wurden und...

... der Greim besiegt wurde und...

Die Helden hatten Andor gemeinsam mit dem König des Bergvolks gerettet. Dieser bat die Helden nun darum, ihn zu den Nebelinseln zu bringen um dort mit den Oberhäuptern von Menschen, Silberzwergen und Taren zu sprechen.

Legendenautor: **Koraph**

Wollt ihr wissen, wie es weitergeht? Dann spielt gleich Teil 3 der Trilogie: „Die Schwestern der See“.

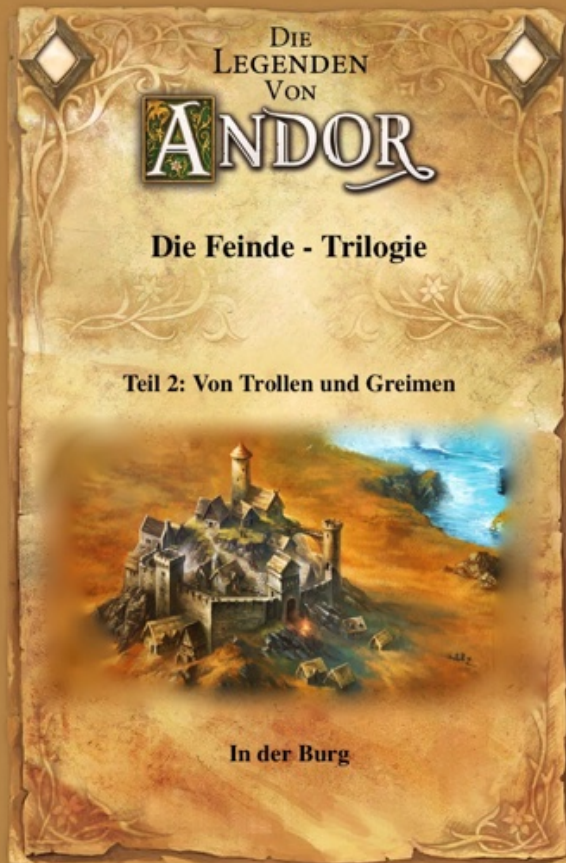
Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...

... die Burg nicht verteidigt wurde oder...

... der König der Agren nicht bei Brandur war oder...

... der Greim nicht besiegt wurde oder...

... Brut und Hella nicht besiegt wurden.



Brandur empfing den König des Bergvolkes herzlich. „Es freut mich, Dich endlich kennenzulernen“, sagte er. Dann bat er den Helden, ihn und den König der Agren für ein Gespräch allein zu lassen. Eine lange Unterredung begann...

Die Helden freuten sich, den Auftrag Brandurs zu seiner Zufriedenheit erfüllt zu haben.

Jeder Held würfelt jetzt einmal mit seinem Heldenwürfel und addiert den gewürfelten Wert zu seinen Willenspunkten hinzu. Der Zauberer darf seinen Würfel nicht drehen.



Der Bauer erinnerte sich an ein altes Märchen, das den Kampf Brandurs gegen einen Greim beschreibt. Der Held konnte daraus schließen, wie stark der Greim sein musste.

Kampfwerte des Greims:

Der Greim hat 12 Willenspunkte und würfelt mit zwei schwarzen Würfeln. Hat er weniger als 7 Willenspunkte, benutzt er im Kampf nur noch einen schwarzen Würfel. Er hat bei 2 Spielern **6**, bei 3 Spielern **10** und bei 4 Spielern **14** Stärkepunkte.

Dann schenkte der Bauer dem Helden noch etwas Gold.

Der Held, der diese Karte aktiviert hat, erhält jetzt 2 Gold.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen



Wissen über Greime 2

„In dem alten Märchen vom Kampf Brandurs gegen den Greim heißt es, unser König habe den Greim mit Apfelnüssen vom Himmel gelockt. Greime sind nämlich, so sagt man sich zumindest, sehr verfressen“, meinte der Bauer. „Und weißt du, wo es hier in Andor Apfelnüsse gibt?“, wollte der Held wissen. Doch der Bauer schüttelte den Kopf: „Da musst du wohl jemand anderen fragen. Aber hier, den habe ich gefunden. Vielleicht hilft der euch weiter.“ Der Held erkannte den Bruderschild. „Vielen Dank“, meinte er.

Der Held, der diese Karte aktiviert hat, erhält jetzt den Bruderschild.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

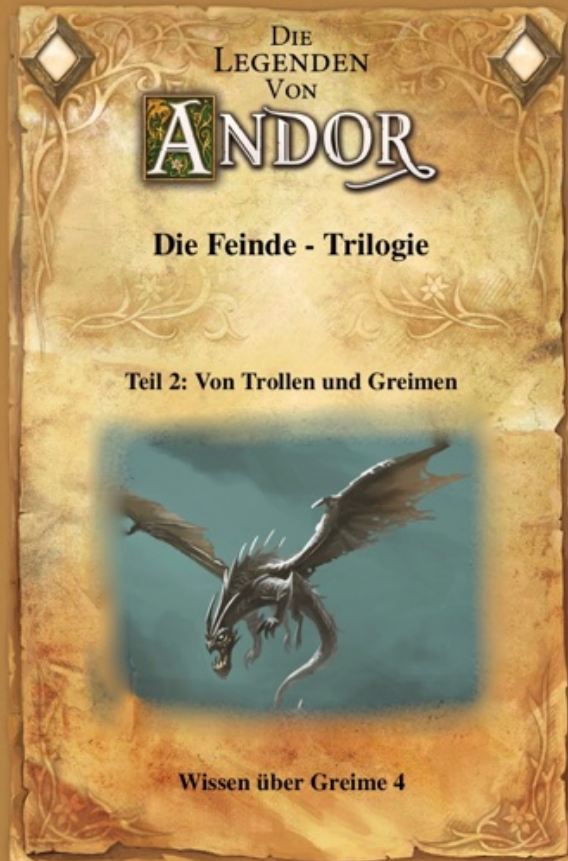
Teil 2: Von Trollen und Greimen



Wissen über Greime 3

„Natürlich weiß ich, wo es die besten Apfelnüsse gibt!“, meinte der Bauer, als der Held ihn darauf ansprach. „Bei Gilda, in der Taverne! Aber nachdem ich gestern dort einige gegessen habe, waren keine mehr da...“. „Gibt es sonst keine Apfelnüsse in Andor?“, fragte der Held. „Doch, natürlich! Gilda hat noch einen Vorrat in einer kleinen Höhle nahe der Taverne“, fiel es dem Bauern ein. „Doch dafür braucht ihr den Schlüssel, und wo der ist, weiß ich leider nicht“.

Legt jetzt die Apfelnüsse auf das Feld **22** und ein rotes X darauf. Nur ein Held, der den Gegenstand Schlüssel trägt, kann das X entfernen und die Apfelnüsse aufnehmen. Legt ein Held die Apfelnüsse auf Feld 15 ab, kann der Greim bekämpft werden.

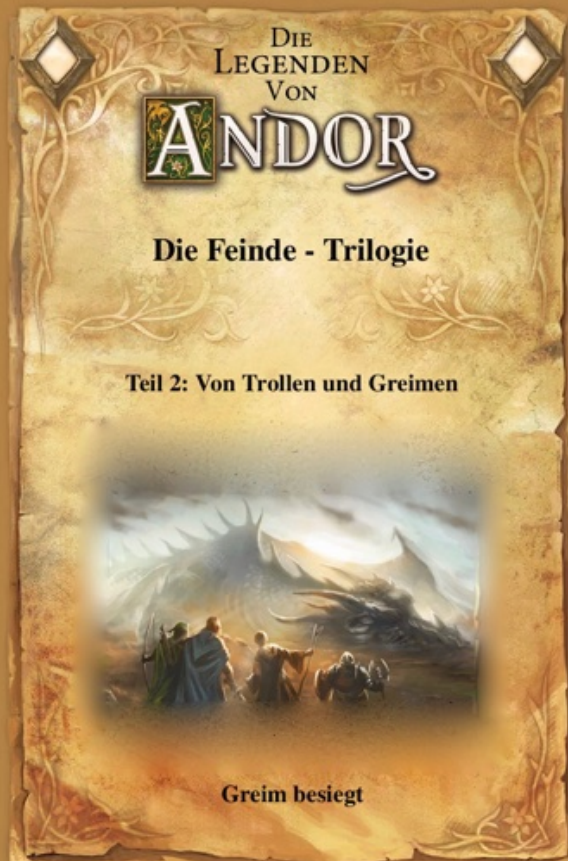


„Wo Gildas Schlüssel ist? Am Krallenfels hat sie ihn versteckt! Aber pssst! Das bleibt doch unter uns, oder?“

Legt jetzt den Gegenstand Schlüssel auf das Feld **30**. Ein Held, der auf diesem Feld steht, kann ihn aufnehmen; er wird auf seiner Heldentafel in dem Bereich abgelegt, in dem auch Gold und Edelsteine abgelegt werden.

„Ich bin mir sicher, dass diese Gaben euch helfen werden“, sagte der Bauer und schenkte dem Helden zwei der wertvollen Gaben der Andori.

Der Held, der diese Karte aktiviert hat, erhält jetzt zwei beliebige Gaben der Andori.



Die Helden hatten den Greim besiegt. Das ganze Volk atmete ob der gebannten Gefahr auf und die Helden freuten sich über ihren Sieg.

Die Heldengruppe erhält jetzt 2 Gold. Jeder Held erhält 3 Willenspunkte.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen



Brut und Hella

Kampfrunde gewonnen!

Während des Kampfes hatten die Helden jegliches Zeitgefühl verloren.

Jeder Zeitstein (außer dem des Königs der Agren) wird jetzt eine Stunde nach vorne versetzt.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Gleichstand:

Ein Gegenstand wurde durch die Luft geschleudert.

Einer der Helden verliert jetzt einen Gegenstand.

Diese Karte wird jetzt unter den Stapel „Brut und Hella“ gelegt.

Diese Karte wird jetzt unter den Stapel „Brut und Hella“

nur mit einem schwarzen Würfel.

In der nächsten Kampfrunde würfeln Brut und Hella

Brut und Hella waren zu siegessicher.

Kampfrunde verloren!




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen



Brut und Hella

Kampfrunde gewonnen!

Einer der Helden hatte sich leicht verletzt.

Einer der Helden verliert jetzt einen Stärkepunkt.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Gleichstand:

Die Helden wollten unbedingt gewinnen!

Einer der Helden erhält jetzt einen Stärkepunkt.

Diese Karte wird jetzt unter den Stapel „Brut und Hella“ gelegt.

Diese Karte wird jetzt unter den Stapel „Brut und Hella“

erwerben, indem er 6 Willenspunkte abgibt.

Einer der Helden kann jetzt einmal 2 Stärkepunkte

Ihr Wille verleiht den Helden Kraft.

Kampfrunde verloren!




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen



Brut und Hella

Kampfrunde gewonnen!

Brut wankte.

Es geschieht nichts.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Gleichstand:

Brut und Hella wollten unbedingt die Burg erobern.

In der nächsten Kampfrunde benutzen Brut und Hella drei statt zwei schwarze Würfel.

Diese Karte wird jetzt unter den Stapel „Brut und Hella“ gelegt.

Kampfrunde verloren!
Die Helden waren unsicher. Sollten sie tatsächlich gegen Hella, die Tochter ihres Freundes Betram kämpfen? Einer der Helden verliert jetzt drei oder die Gruppe fünf Willenspunkte.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Feinde - Trilogie

Teil 2: Von Trollen und Greimen



Brut und Hella

Kampfrunde gewonnen!

Die Helden spürten, dass sie dem Sieg nahe waren.

Die Heldengruppe erhält jetzt 3 Willenspunkte.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Gleichstand:

Es war ein ausgeglichener Kampf.

Es geschieht nichts.

Diese Karte wird jetzt unter den Stapel „Brut und Hella“ gelegt.

Kampfrunde verloren!
Der Kampf schwächte die Helden. Die Heldengruppe verliert jetzt zwei Stärkekpunkte.