

Der Anführer der Wachtrolle

Fanlegende von
Drukil und Brogg.

Erst neulich hatten die Helden Krahd zerstört und sich auf einen friedlichen Heimweg gehofft, als sie bemerkten, das ihnen die Wachtrolle gefolgt waren! Sie wollten Rache, Rache für das Blut der gefallenen Wachtrolle und die entronnenen Sklaven! Sie würden sich nicht aufhalten lassen bis die Helden oder sie tot waren! Ihr Anführer war Mächtig, und er kam nicht allein...Würden die Helden ihn bezwingen können?



Wachtrollmarker



Schwierigkeitsgrad:
Schwer.

**Benötigtes Material: Graues Gebirge
und Verschollene Legenden**

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle

a1

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

Legt Sternchen auf d, f und n der Legendenleiste. Er würfelt die Position von den alten Waffen, indem ihr drei graue Würfel würfelt und 200 addiert.

Die Helden waren zurück aus Krahd. Sie hatten die Krahder zerstört und die Wachtrolle vertrieben. Doch diese hatten sich um ihren neuen Anführer geschart.

Stellt einen Wagor auf Feld 227, Bergskrälle auf 256, 235, 268 und einen Bergtroll auf Feld 246, stellt Skelette auf die Felder 208 und 266.

Stellt den Tross auf 211.

Legt die Brücke zwischen die Felder 208 und 209.

Die Helden müssen

Bei 2 Helden 4 Holz

Bei 3 Helden 6 Holz

Bei 4 Helden 8 Holz auf den Tross legen.

Legt Sternkraut auf 256 und 235.

Lest weiter auf a2

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle

a2

Legt Holz im wert von...

...2 auf das Feld 227.

...4 auf die Felder 235, 256 und 220.

...6 auf das Feld 246.

Die Kreaturen die auf einem Holz stehen müssen besiegt werden bevor das Holz eingesammelt werden kann. Die Kreaturen nehmen das Holz mit und laufen ganz normal.

Erreicht eine solche Kreatur den Tross wird sie auf ein freies goldenes Schild gelegt und das Holz das sie mit sich transportierten kommt aus dem Spiel.

Legendenziel: Den Tross verteidigen, den Tross auf Feld 208 bringen und Holz auf den Tross legen.

Die Helden starten mit jeweils 3 Stärkepunkten.

Zusätzliche Ausrüstung: Feuer-und Sturmschild, 4 Stärkepunkte, 2 Apfelnüsse und 2 Gegenstände der Ausrüstungstafel (nicht Trank der Hexe, nicht Sternkraut).

Stellt alle Helden zum Tross. Der jüngste Spieler beginnt.

Hinweis: In dieser legende werden Apfelnüsse und Sternkraut bei Verbrauch wieder in den Vorrat gelegt.

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle



ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle



Die Wachtrolle waren da! „Sie dürfen das Lager nicht erreichen!“ Doch einer der Helden war erschöpft. Würden sie es schaffen?

Stellt Wachtrolle auf die Felder 212 und 262

Legt den Wachtroll-Marker über das Ereigniskarten Symbol, immer am Sonnenaufgang wenn der Marker drankommt, laufen die Wachtrolle 1 Feld entlang der Pfeile.

Wenn ein Wachtroll den Tross erreicht ist die Legende sofort verloren. Die Wachtrolle haben 12 Stärkekpunkte und 8 Willenspunkte und 3 rote Würfel, ab 7 Willenspunkten nur noch 2, als Belohnung gibt es 2 Stärkekpunkte oder 8 Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf der Karte *Erschöpfung 1*.

ANDOR

Legende
18

Der Anführer der
Wachtrolle



Anführer der
Wachtrolle

Die Helden schlugen den Anführer der
Wachtrolle zurück, doch ihre Waffen wurden
stumpf!

Die Heldengruppe verliert:

...bei 2 Helden 3

...bei 3 Helden 4

...bei 4 Helden 5 Stärkepunkte.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Diese Karte kommt wieder unter den Stapel.

Die Heldengruppe erhält jetzt 5 Willenspunkte.

Blitzschnell parierte der Anführer der
Wachtrolle die Attacke und höhnte: „Flieht
solang ihr kommt. Doch die Helden blieben
standhaft.“

ANDOR

Legende
18

Der Anführer der
Wachtrolle



Anführer der
Wachtrolle

Mit einem zerschmetterndem Hieb griffen die
Helden an, da fasste sich einer an den Kopf
und rief: „Der Knochenhelm ist kaputt!“

Der Knochenhelm kommt jetzt aus dem Spiel.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Diese Karte kommt wieder unter den Stapel.

Plötzlich, in all dem Getöse glomm der
Knochenhelm blau auf.
Der Knochenhelm wird jetzt auf die blaue
Seite gedreht.

ANDOR

Legende
18

Der Anführer der
Wachtrolle



Anführer der
Wachtrolle

In all dem Getummelt bemerkten sie eine kleine gebückte Person die ihnen einen Handel aufzwang.

Ein Held **muss** jetzt 2 Stärkepunkte gegen einen Gegenstand tauschen.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

*In all dem getummelt bemerkten sie eine kleine gebückte Person die ihnen einen Handel anbot.
Ein Held kann jetzt einen Gegenstand gegen 2 Stärkepunkte tauschen.
Diese Karte kommt wieder unter den Stapel.*

ANDOR

Legende
18

Der Anführer der
Wachtrolle



Anführer der
Wachtrolle

Die Helden stießen den Anführer der Wachtrolle zurück. Als dieser sich plötzlich nach vorne warf.

In der nächsten Kampfrunde hat die Heldengruppe einen Würfel weniger. Dafür hat der Wachtroll einen mehr. Sollte es keine weitere Kampfrunde mehr geben, passiert nichts.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

*Der Anführer der Wachtrolle stieß die Helden zurück. Als die Helden sich plötzlich nach vorne warfen.
In der nächsten Kampfrunde hat der Wachtroll einen Würfel weniger. Dafür haben die Helden einen mehr, ihr entscheidet wer. Sollte es keine weitere Kampfrunde mehr geben, passiert nichts.
Diese Karte kommt wieder unter den Stapel.*

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle

n

Die Legende ist gewonnen wen:

...der Tross verteidigt wurde.

...die Aufgaben erfüllt wurden.

...der Anführer der Wachtrolle besiegt wurde.

Trotz ihrem Sieg über den Anführer der Wachtrolle Wahr es ihnen nicht leicht den Tross über die Berge zu bringen, den Tross der Andori war noch immer überfüllt, es würde schwer werden über die Berge zu bringen da die Kreaturen noch immer da waren.

Erfinder: Drukil und Brogg

*Die Legende nam ein böses Ende wenn...
...der Tross nicht verteidigt wurde.
...die Aufgaben nicht erfüllt worden sind.
...der Anführer der Wachtrolle nicht besiegt worden ist.
Die Helden wurden von der Übermacht verjagt und der Tross zerstört. Die Kreaturen bevölkerten das graue Gebirge und zerstörten das Leben in den Bergen.*

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle

f

Weitere Wachtrolle kamen! Unter ihnen auch ihr Anführer.

Stellt Wachtrolle auf die Felder 266 und 262. Stellt den Anführer der Wachtrolle auf Feld 212

Legendenziel: Den Tross verteidigen, den Tross auf Feld 208 bringen, Holz auf den Tross legen und den Wachrollanführer besiegen

Die Helden hatten keine Ahnung, wie sie den Anführer der Wachtrolle besiegen sollten, sie beschlossen einen Falken zur Taverne zu schicken.

Ein Held muss mit einem Falken und den Pergament auf Feld 201 stehen. Der Falke und das Pergament wird 3 Buchstaben weiter auf der Legendenleiste gelegt.

Wenn der Erzähler das Pergament erreicht muss eine Held auf Feld 201 stehen, sonst ist die Legende sofort verloren
Der Held erhält den Falken und das Pergament.
Lest dann die Karte „Gildas Antwort“ laut vor.

ANDOR

Legende 18

Der Anführer der
Wachtrolle



Erschöpfung 1

Ein Held war erschöpft! Doch die Kreaturen kamen aus allen Winkeln des grauen Gebirges!

Zieht jetzt ein Heldenwappen, der Held dessen Heldenwappen es ist, kann seine 2 Sonderfähigkeit nicht mehr nutzen bis es nur noch 1 Skelette im Spiel gibt.

Legt bei 3 Spielern 1 Skelett und bei 4 Spielern 2 Skelette auf das Sonenaufgangsfeld. Sie werden wie üblich bei Sonnenaufgang erwürfelt.

Die Helden würden die Brücke abreisen.

Ab jetzt **kann** ein beliebiger Held der mindestens 4 Stärkekpunkte und 10 Willenspunkte hat die Brücke abreisen. Das kostet 2 Stunden. Die Wachtrolle laufen dann bis Feld 209 normal, dann auf 268, 267 und danach auf 249 dann wieder normal.

Doch die Brücke war nicht das einzige Problem, denn einer der Helden hatte aus versehen einen Argren beleidigt so dass Streit entstanden war!

Sobald der nächste Argre aufgedeckt wird wird die Karte *Streit mit den Argren* vorgelesen.

ANDOR

Legende 18

Der Anführer der
Wachtrolle



Streit mit den Argren

Der Held der den Argre aufgedeckt hat verliert einen Stärkekpunkt. Erhalt aber **keinen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel!

Erwürfelt jetzt die Position von ...

Die Helden verlieren ab jetzt immer wenn sie einen Argre aktivieren 1 Stärkekpunkte bekommen aber **nichts!**

Ihr habt jetzt zwei Möglichkeiten:

A) Ihr bringen ... auf Feld 213. Sobald ihr das gemacht habt, lest dann die Karte *Versöhnung* vor, ihr verliert dadurch keinen Stärkekpunkt mehr, wenn ihr einen Argre aktiviert

B) Die Helden behalten ... und nutzen es für sich. Lest dann sofort auf der Karte ... weiter.

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle



Das Pergament

Auf dem Pergament stand, wo unentdeckte Quellen waren. Alle mit interessanten Eigenschaften
Mischt die Quellen aus den Verschollenen Legenden und legt je eine auf Feld 219 und 245.
Deckt die Quellen auf. Für 2 Gold erhält man im Lager eine Apfelnuss. Jeden Morgen werden Alle 6 Quellen gemischt und neu verteilt, wobei eine übrig bleibt.

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle



Gildas Antwort

In einem Lied heißt es:

Wen Krahd dem Untergang geweit, das Ende aller Zeit naht, den ER wird sich erheben der einst solang unterdrückt, den Krahdern diene.

Trolle seiner Art, sind Wesen ohn' Verstand, ohne Sinn folgen sie dem Durst nach Blut. Ihr Herr aber ist Mächtig und treibt sie Willenlos an. Er ist mächtig doch zugleich schwach, den keine seiner Wunden heilt. Doch wer ihm eine Wunde Schlägt ist ein Held. Ein Held von Andor!

*Was das bedeutet, kann ich nicht sagen, aber es scheint, dass euch der Wachtroll eine große Herausforderung sein wird. Ich weis auch nicht ob unter euch ein solcher Held ist. **Wahrscheinlich werdet ihr mehrmals Anfangen Müssen.***

Der Wachrollanführer hat folgende Stärkepunkte:

Bei 2 Spielern 20 Stärkepunkte

Bei 3 Spielern 30 Stärkepunkte

Bei 4 Spielern 40 Stärkepunkte

Außerdem hat er **immer** 3 rote Würfel. Und 4 Karten
Der Anführer der Wachtrolle. Lest in einer gewonnenen Kampfrunde Gegen den Anführer der Wachtrolle die blaue Seite der obersten Karte Der Anführer der Wachtrolle laut vor, bei einer verlorenen oder bei Gleichstand, die rote Seite. Die Helden verlieren wie üblich Willenspunkte bei einer verlorenen Kampfrunde. Er ist besiegt, wenn er keine Karten mehr hat. Versetzt den Erzähler den auf n.

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle



Versöhnung

Legt den Knochenhelm jetzt auf Feld 213. Er kann wie ein Helm aufgenommen werden.

Knochenhelm: Legt den Helm zuerst mit der blauen Seite nach oben auf die Heldentafel. Nach der ersten **erfolgreichen** Kampfrunde **erhält** der Held 2 Stärkepunkte. Danach wird der Helm umgedreht und bleibt bis zum Ende der Legende auf der roten Seite nach oben liegen. Der Held erhält dann nach jeder erfolgreichen Kampfrunde 2 Willenspunkte.

„Das ist zum Dank dafür, das euch unsere Freundschaft wichtig ist.“ Sagte der Argren älteste. Einst kamen Männer über die Berge, sie nannten sich Tulgori, Als dank für unser Essen gaben sie uns den Helm. Doch wir kämpfen nie und können ihn nicht Gebrauchen. Setzt ihn Für die Gerechtigkeit ein.

ANDOR

Legende

18

Der Anführer der
Wachtrolle

