

Einführung

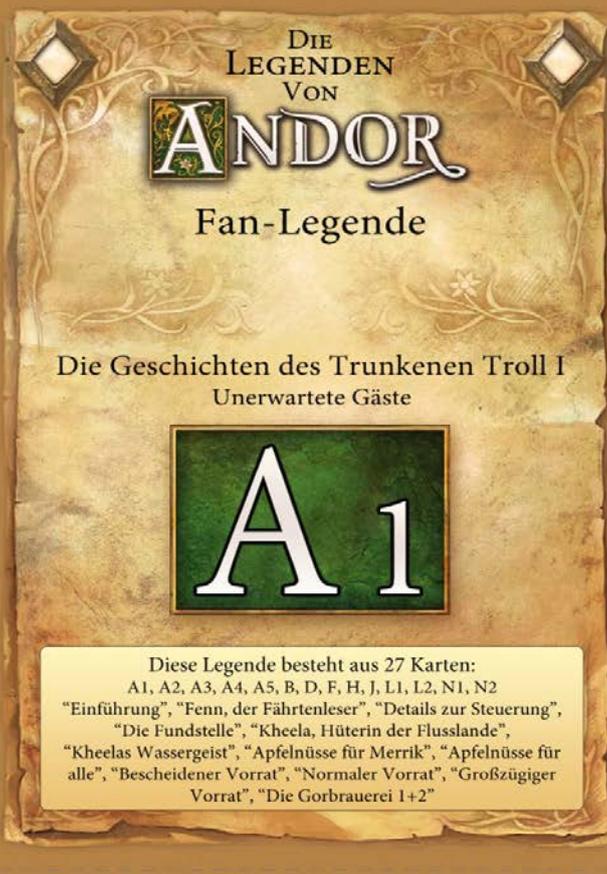
Als die Helden wieder einmal gemütlich bei einem Met in der Taverne saßen, meldete sich von draußen der Trunkene Troll zu Wort: "Ich kenn' mehr Abenteuer als ihr alle zusammen. Kommt zu mir heraus, dann will ich sie euch erzählen!" Widerwillig gaben die Helden nach und gingen nach draußen, um den Geschichten des Trunkenen Trolls zu lauschen. Gilda brachte noch schnell eine Bank, alle setzten sich und der Troll fing an zu erzählen.

Dieses Legende wird aus der Sicht des Trunkenen Trolls erzählt. Allerdings kann er sich nicht mehr an die genau Reihenfolge der Ereignisse erinnern. Von nun an gehören die kusiven Texte dem Trunkenen Troll.

Ich bin ja eher so der Gemütliche. Scheinbar hat mein Lebensstil andere Kreaturen beeinflusst, da sich einige Gors, Skrale und Trolle entschlossen hatten, der Taverne einen Besuch abzustatten. Doch waren sie nicht in friedlicher Mission unterwegs. Sie wollten das Geschäft mit dem Met übernehmen und Gilda und mir unsere Taverne und unseren Met stehlen. Aber dazu später mehr. Zuerst waren da noch einige unerwartete und unbekannte Gäste, von denen ich euch zuerst erzählen möchte.

In dieser Legende müssen die Helden nicht die Burg, sondern die Taverne vor den Kreaturen beschützen. Zuerst muss jedoch eine pöbelnde Gorbande aus der Taverne vertrieben werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



A1

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus; sortiert das **Nebelplättchen** mit dem Trank der Hexe aus (das Feld 49 bleibt ohne Nebel). Ihr dürft allerdings **keine "Neuen Helden"** wählen. Legt dann folgendes Material neben dem Spielplan bereit

- Die Figuren Trunkener Troll, die Dunklen Herolde und den Dunklen Magier, die Hexe, den Wassergeist und den Turm.
- Die Heldenfiguren Fenn, Arbon, Kheela und Bragor sowie ihre Heldentafeln
- Würfel, Willenspunkt- und Stärkepunktanzeiger in den Farben Orange, Dunkelgrau, Weiß und Braun
- Die Legendenkarten werden nicht gestapelt, sondern aufgefächert so hingelegt, dass die Buchstaben sichtbar sind. Die Legendenkarten "Fenn, der Fährtenleser", "Details zur Steuerung", "Die Fundstelle", "Kheela, Hüterin der Flusslande", "Kheelas Wassergeist", "Apfelnüsse für Merrik", "Apfelnüsse für alle", "Bescheidener Vorrat", "Normaler Vorrat", "Großzügiger Vorrat" und "Die Gorbrauerei 1+2"
- 3 Bauernplättchen, den Bruderschild und das Gift
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 6 Pergamente, 3 Heilkräuter und 15 Kreaturenplättchen

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt den Trunkenen Troll auf den Buchstaben A der Legendenleiste. Der Erzähler wird nicht benötigt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Diese Legende besteht aus 27 Karten:

A1, A2, A3, A4, A5, B, D, F, H, J, L1, L2, N1, N2

"Einführung", "Fenn, der Fährtenleser", "Details zur Steuerung", "Die Fundstelle", "Kheela, Hüterin der Flusslande", "Kheelas Wassergeist", "Apfelnüsse für Merrik", "Apfelnüsse für alle", "Bescheidener Vorrat", "Normaler Vorrat", "Großzügiger Vorrat", "Die Gorbrauerei 1+2"



- A2
- Nehmt von den Goldenen Ereigniskarten die **Nummern 2-13** und mischt diese; unter diesen Stapel legt ihr die Karte **Nummer 14**. Legt den Stapel neben die Legendenleiste und markiert ihn mit einem Sternchen. Die Karten mit den **Nr. 1 und 15-34** mischt ihr und legt jenen Stapel neben das Sonnenaufgangsfeld.
 - Legt Sternchen auf B, D, F, H, J, L und N
 - Legt bei **2 Spielern 3, bei 3 Spielern 2 und bei 4 Spielern 1** Bauernplättchen umgedreht auf Feld 72.
 - Stellt Gors auf die Felder 12, 16, 21 und 32.
 - Stellt Skrale auf die Felder 44 und 64
 - Stellt einen Troll auf Feld 15
 - Erwürfelt die Position von 5 der 6 Runensteine, indem ihr mit einem Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt.
 - Stellt 2 Gors und 1 Skral auf die Taverne.

Aufgabe (Pflicht):

Die Kreaturen in der Taverne müssen besiegt werden, um die Taverne zu befreien. Außerdem muss die Taverne vor den Kreaturen geschützt werden. Wenn eine Kreatur die Taverne betritt und kein goldener Schild mehr für sie frei ist, ist die Legende verloren.

Hinweis: Auch wenn die Taverne noch nicht befreit ist, werden Kreaturen, die die Taverne betreten, auf die goldenen Schilde gestellt.



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



A3

Kreaturenbewegung:

- Alle Kreaturen im Wachsamem Wald und am Fuße des Gebirges bewegen sich bei Sonnenaufgang wie üblich entlang der Pfeile.
- Alle Kreaturen im Rietland und im Südlichen Wald bewegen sich immer so, dass sie der Taverne möglichst viele Felder näher kommen, allerdings möglichst nicht so, dass dabei andere Kreaturen übersprungen werden.
- Wird eine Kreatur entlang der Pfeile bewegt und gelangt dadurch auf ein besetztes Feld, wird sie immer weiter entlang der Pfeile versetzt, bis sie auf einem freien Feld landet. Diese Regel gilt bei Kreaturen, die aus dem Wachsamem Wald oder vom Fuße des Gebirges kommen, aber auch bei allen Ereigniskarten, die eine Kreaturenbewegung auslösen.
- Kreaturen werden nie in die Burg bewegt, es sei denn, es geschieht aufgrund der oben genannten Pfeil-Situation.

Trunkener Troll-Bewegung:

Immer, wenn der Erzähler ein Feld voran gezogen würde, wird die oberste Karte des Ereigniskartenstapels mit dem Sternchen aufgedeckt, ausgeführt und der trunkene Troll auf den Buchstaben gestellt, der der Zahl auf der Ereigniskarte entspricht (B-2, C-3 usw.). Gibt es für den Buchstaben eine Legendenkarte wird diese sofort vorgelesen, **unabhängig davon**, ob Karten mit einem früheren Buchstaben schon aufgedeckt worden sind.

Wichtig: Wenn der Troll zum ersten Mal das Feld N betritt, ist das Spiel nicht zu Ende



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



A4

Kreaturenplättchen

Die Kreaturenplättchen können verwendet werden, um die Felder auf der Legendenleiste abzudecken, die der Trunkene Troll bereits betreten hat. Das gibt euch mehr Übersicht, wann der Troll das N-Feld erreicht. Die Kreaturenplättchen, die ihr auf diese Weise platziert, werden niemals ausgeführt, oder anderweitig betrachtet. *Hinweis: In dieser Legende ist die Platzierung der Kreaturenplättchen noch nicht von Bedeutung, in weiteren Legenden vom Trunkenen Troll ist sie jedoch nützlich, um sagen zu können, ob der Troll ein bestimmtes Buchsta-benfeld bereits betreten hat, oder nicht.*

Ablegen und Tauschen von Gegenständen

Ein Gegenstand von der Heldentafel darf nur abgelegt werden, wenn

- ein Falke eingesetzt worden ist oder
- ein anderer Held auf dem Feld steht, der diesen Gegenstand aufnimmt oder
- wenn der Held einen anderen Gegenstand aufnehmen will, der auf diesem Feld liegt und er kein Ablagefeld mehr frei hat.

Dunkle Herolde und der Dunkle Magier:

Diese Figuren werden verwendet, um besonders starke Kreaturen zu markieren. Wenn keine Kreatur mehr auf einem Feld steht, auf dem ein Herold oder der Magier steht, wird der Herold beziehungsweise der Magier vom Spielfeld genommen. Diese Figuren müssen nicht gesondert angegriffen werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A5.



A5

Die Heldengruppe erhält:

- insgesamt so viele Stärkepunkte, wie Helden teilnehmen mal 2
- insgesamt 5 Gold
- insgesamt 2 Gegenstände von der Ausrüstungstafel (außer dem Trank der Hexe).

Alles darf frei unter allen Helden aufgeteilt werden.

Jeder Held stellt seine Figur auf das Feld, das seiner Rangzahl entspricht. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



B

Ich hatte hier gerade einen neuen Gast, den ich noch gar nicht kannte. Gilda hatte mir zwar schon gesagt, dass jemand neues kommt, aber so hatte ich ihn mir nicht vorgestellt. Rote Haare, ein Rabe auf der Schulter und eine ganze Schar Bauern zog er hinter sich her. Sie waren wohl alle auf ihn gespannt. Er hat mich nicht mal wahrgenommen! Später stürmten einige heraus; sie sagten, die Marktbrücke würde belagert. Und tatsächlich erspähte ich am Horizont einige Gors.

Stellt Gors auf die Felder **38 und 39**. (Hinweis: Sollte in diesen Feldern eine andere Kreatur stehen, wird sie entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld gestellt.)

Stellt einen Skral auf die **Steinbrücke**.

Diese Kreaturen bewegen sich nicht. Markiert den Skral mit einem Sternchen.

Solange der Skral auf der Brücke steht, kann die Brücke von den Helden nicht mehr passiert werden; Kreaturen können die Brücke weiterhin passieren.

Aufgabe (optional):

Besiegt den Skral auf der Steinbrücke. Er kann von den Feldern 38 und 39 erst angegriffen werden, wenn der entsprechende Gor besiegt ist. Alle 3 Kreaturen lösen keine Trunkener-Troll-Bewegung aus.

Wenn der Skral auf der Brücke besiegt ist, lest die Karte "Fenn, der Fährtenleser".



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



D

Gäste über Gäste betreten die Taverne. Gilda hatte mir gar nichts von einem Fest erzählt. Ich hätte doch so gerne mitgefeiert. Doch einen der Gäste kannte ich noch nicht. Er war ganz in Schwarz gehüllt. Scheinbar war er nicht erwartet worden. Er war noch nicht in dieser Gegend gewesen. Als er gerade gehen wollte, trat er an mich heran und fragte mich, was hier ein Troll zu suchen hätte. Ich sagte ihm, ich würde die Taverne vor ungebetenen Gästen beschützen. Ich erzählte ihm außerdem, dass die Helden gerade einen Auftrag von Gilda bekommen hätten, um die Taverne vor dem Aus zu retten. Ohne weitere Worte stürmte er davon. Scheinbar wollte er die Helden unterstützen.

Von nun an unterstützt Arbon die Helden. Jeder Held kann jetzt statt den üblichen Aktionen Laufen und Kämpfen auch die Aktion **Arbon nutzen** wählen. Diese Aktion kostet **keine Stunde** auf der Zeitleiste. Wenn sich ein Held entscheidet, die Aktion zu nutzen, wird Arbon auf das Feld dieses Helden gestellt. Der Held stellt auf Arbons Tableau seine eigenen Stärke- und Willens-punktwerte ein und nimmt seine Figur aus dem Spiel. Bis **zum Ende dieses Tages** spielt er statt seines eigenen Helden nun Arbon, das heißt, er bewegt zwar seinen Zeitstein weiter, jedoch kann er nur Arbons **Würfelfanzahl und Spezialfähigkeit** nutzen.

Am Ende dieses Tages, wenn die Brunnen aufgefrischt werden, wird Arbons Figur wieder vom Spielplan genommen und durch die eigentliche Figur ersetzt und der Held übernimmt die Werte von Arbons Tafel für sich.

Falls ihr die Karte J, Kheela, Hüterin der Flusslande oder Fenn, der Fährtenleser noch nicht gelesen habt, lest jetzt die Karte "Details zur Steuerung"



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



F
Dieser unbekannte Gast ist mir irgendwie besonders in Erinnerung geblieben. Vielleicht weil sie die einzige Frau war, die mir in den letzten Tagen unbekannt vorkam. Vielleicht lag es auch daran, dass sie einen großen Wassergeist im Schlepptau hatte. Oder weil sie etwas von einem mächtigen Schild faselte. Gut, mit der Sternenschild war klar, dass auch nach den anderen Schilden gesucht würde. Aber dass sich auch die Helden auf so ein unschaffbares Unterfangen einlassen, war mir nicht klar.

Stellt einen Gor auf **Feld 26** und einen Skral auf **49**.

Die Helden müssen den Bruderschild finden, bevor die Dunkle Macht ihn findet. Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **4 Pergamenten**. Diese werden euch die genaue Fundstelle des Bruderschildes verraten. Dafür müsst ihr jedoch mindestens 2 zum Baum der Lieder bringen. **Wichtig:** Bis die Pergamente beim Baum der Lieder sind, dürfen sie **nicht aufgedeckt** werden.

Auch der Dunkle Herold wurde mit der Schatzsuche beauftragt. Er wusste, dass die Helden zum Baum der Lieder mussten, um das Pergament zu entschlüsseln. Stellt den Dunklen Herold (+4 Stärkepunkte) und einen Troll auf **Feld 57**.

Aufgabe (Pflicht): Bringt mindestens 2 Pergamente zum Baum der Lieder. Bevor ein Held mit Pergamenten Feld 57 betreten kann, muss der Troll besiegt sein. Der Troll hat dank des Dunklen Herolds + 4 Stärkepunkte; nach einem Sieg bewegt sich der Trunkene Troll nicht.

Wenn mindestens 2 Pergamente auf Feld 57 sind, lest die Karte "Die Fundstelle" vor.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



H
Gäste vom Baum der Lieder sind bei uns immer beliebt. Sie erzählen immer so schöne Geschichten aus der Vergangenheit Andors, da kann ich immer in Erinnerungen schwelgen. Auch dieser Gast hatte uns wieder viel zu berichten. Er hatte große Pläne für einen so unscheinbaren kleinen Mann. Er wollte mit den großen Helden Andors nach Hadria reisen. Er hatte sogar schon einige Karten dabei. Außerdem aß er so viele Apfelnüsse, dass ein Held losgeschickt werden musste, um neue zu besorgen. Merrik wollte noch mehr erzählen, wenn er neue Apfelnüsse bekäme.

Erwürfelt die Position von allen drei Heilkräutern, indem ihr mit einem Roten, Schwarzen und einem Heldenwürfel würfelt. Die Feldzahl ergibt sich folgendermaßen: $6/8 = 40$ bzw. $10/12 = 50 + 1-6 + 1-6$. Markiert das zuerst ausgewürfelte Heilkraut mit einem Sternchen.

Aufgabe (optional): Bringt das markierte Heilkraut zu der Taverne, damit Gilda neue Apfelnüsse herstellen kann.

Wenn das Heilkraut in der Taverne ist, lest die Karte "Apfelnüsse für Merrik" vor, falls es sich um das 3er-Heilkraut handelt, oder lest die Karte "Apfelnüsse für alle" vor, falls es sich um ein 4er-Heilkraut handelt.

Hinweis: Die anderen Heilkräuter könnt ihr wie üblich nutzen. Als der Kartograph aufbrechen wollte, erzählte er noch von einem Troll im Wachsamem Wald.

Stellt einen Troll auf das **Feld 55** und nehmt das Brunnenplättchen auf diesem Feld aus dem Spiel.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



J
Dann war da noch dieser Tarus. Ich wusste gar nicht, dass die auch Met mögen. Schließlich habe ich ihn doch in die Taverne gelassen, nachdem Gilda und die anderen Gäste mich darum angefleht haben. Er schien doch ein ganz netter Kerl zu sein und er wollte den Helden unbedingt helfen. Doch er hatte leider auch einige unheilvolle Nachrichten im Gepäck, wie ich später erfahren sollte.

Von nun an unterstützt Bragor die Helden. Jeder Held kann jetzt statt den üblichen Aktionen Laufen und Kämpfen auch die Aktion **Bragor nutzen** wählen. Diese Aktion kostet keine Stunde auf der Zeitleiste. Wenn sich ein Held entscheidet, die Aktion zu nutzen, wird Bragor auf das Feld dieses Helden gestellt. Der Held stellt auf Bragors Tableau seine eigenen Stärke- und Willenspunktswerte ein und nimmt seine Figur aus dem Spiel. Bis **zum Ende dieses Tages** spielt er statt seines eigenen Helden nun Bragor, das heißt, er bewegt zwar seinen Zeitstein weiter, jedoch kann er nur Bragors **Würfelfanzahl und Spezialfähigkeit** nutzen.

Am Ende dieses Tages, wenn die Brunnen aufgefrischt werden, wird Bragors Figur wieder vom Spielplan genommen und durch die eigentliche Figur ersetzt und der Held übernimmt die Werte von Bragors Tafel für sich.

Falls ihr die Karte D, Kheela, Hüterin der Flusslande oder Fenn, der Fährtenleser noch nicht gelesen habt, lest jetzt die Karte "Details zur Steuerung". →

Stellt Gors auf die Felder 5 und 12.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



L1
Bei der letzten großen Tavernenfeier, angeblich zum einjährigen Bestehen - ich sitze hier schon viel länger - der Taverne, war Gilda ein mehr oder weniger kleiner Fauxpas passiert. Bei den ganzen Vorbereitungen hatte sie vergessen, den Tavernenkeller abzuschließen. Daraufhin nutzte Ken Dorr die Gelegenheit, die sich ihm bot, und stahl einige Fässer besten Mets aus dem Keller. Als Gilda mir nach der Feier davon erzählte, hatte ich schon so eine Ahnung, wo Ken Dorr seine Beute verstaub haben könnte. Ein letzter Held kam an dem Morgen noch trunken - fast so betrunken wie ich - aus der Taverne, ich beauftragte ihn, die Metvorräte wieder zurückzubringen.

Erwürfelt das Feld, auf das alle aktuell auf der Ausrüstungstafel verfügbaren Trinkschläuche gelegt werden, indem ihr mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt. Stellt auf dieses Feld außerdem einen Troll mit Sternchen und den Dunklen Herold (+ 8 Stärke-punkte); sie bewegen sich nicht. Im Spiel **mit 2 Helden** wird dieser Herold **nicht** platziert. Ihr könnt eine beliebige Anzahl an Trinkschläuchen nutzen.

Aufgabe (Pflichtteil):

Der Troll auf dem erwürfelten Feld muss besiegt werden. Er hat die Werte eines normalen Trolls, allerdings durch den Dunklen Herold 8 Stärkepunkte mehr; nach einem Sieg bewegt sich der Trunkene Troll nicht.

Aufgabe (optionaler Teil):

Bringt einen oder mehrere Trinkschläuche (sie müssen nicht alle von dem ermittelten Feld stammen) zur Taverne.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte L2.





L2

Wenn sich ein Held und mindestens **1 Trinkschlauch** auf der Taverne befinden, kann die Gruppe entscheiden, die Karte "Bescheidener Vorrat" aufzudecken.
 Wenn sich ein Held und mindestens **3 Trinkschläuche** auf der Taverne befinden, kann die Gruppe entscheiden, die Karte "Normaler Vorrat" aufzudecken.
 Wenn sich ein Held und alle **5 Trinkschläuche** auf der Taverne befinden, kann die Gruppe entscheiden, die Karte "Großzügiger Vorrat" aufzudecken.

Es wird in einem Spiel allerdings nur eine der drei Karten aufgedeckt, das heißt, es kann **nicht** mit einem Trinkschlauch die Karte "Bescheidener Vorrat" und dann mit 3 Trinkschläuchen noch die Karte "Normaler Vorrat" aufgedeckt werden.



N1

Ach ja, jetzt hätte ich ja fast das große Finale vergessen! Kurz nach den Besuchen der vielen neuen Helden kam die Bogenschützin noch einmal zur Taverne zurück. Sie berichtete von einem großen Turm, den sie vor der Mine gesehen hatte. Ich fragte sie, warum sie denn zur Taverne gekommen sei. Sie sagte mir, dieser Platz müsse vernichtet werden, weil die Existenz der Taverne sonst auf dem Spiel stehe. Es handele sich nämlich um eine geheime Gorbrauerei. Noch weiß ich nichts genaueres über diese Brauerei, doch in Kürze kann ich euch mehr darüber sagen. Ich werde Gilda bitten, ein offenes Ohr zu haben.

Wenn beide Trolle, die durch Dunkle Herolde unterstützt werden, besiegt sind, lest die Karte "Die Gorbrauerei 1" vor. Sollte durch den Sieg über einen Troll eine weitere Legendenkarte aufgedeckt werden, wird die Karte "Die Gorbrauerei 1" **zuletzt** vorgelesen. Wenn zu diesem Zeitpunkt kein Troll mit Sternchen mehr auf dem Spielfeld steht, lest die Legendenkarte "Die Gorbrauerei 1" jetzt vor.

Stellt den Trunkene Troll auf **Buchstabenfeld K**. Entfernt dann die Kreaturenplättchen von den Feldern K-M. Von nun an bewegt sich der Trunkene Troll wie der Erzähler sonst. Wenn der Trunkene Troll den Buchstaben N erneut erreicht, ist die Legende beendet, und die Karte N2 wird vorgelesen.

Legendenziele:

- Beseitigt die Gorbrauerei
- Verteidigt die Taverne
- Erfüllt alle Pflicht-Aufgaben (Karten F und L)

Lest NICHT weiter auf Legendenkarte N2.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste

N₂

N2

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- die Taverne verteidigt wurde.
- die Gorbrauerei vernichtet wurde.
- die Pflicht-Aufgaben auf den Karten A2, F und L erfüllt wurden.

Das war die Geschichte von den unerwarteten Gästen und der Gorbrauerei. Ich entschuldige mich nochmal für die vielleicht etwas verwirrende Erzählweise. Bei eurem nächsten Besuch in der Taverne werde ich euch die nächste Geschichte erzählen.

Legendenerfinder: unses. Anregungen, Fragen oder Kritik gerne ins Forum schreiben.

Die Helden kommen oft genug nicht stegreich zurück und wollen ihr schlimmes Schicksal ertränken, ich hoffe, ich konnte sie mit dieser Legende ein bisschen aufheitern. Beste Grüße und bis zum nächsten Besuch, euer Trunkener Troll.

- Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
- die Taverne nicht verteidigt wurde.
- die Gorbrauerei nicht vernichtet wurde.
- die Pflicht-Aufgaben auf den Karten F und L nicht erfüllt wurden.

N2

DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Fenn, der Fährtenleser
Aufdecken, wenn der Skral auf der Brücke besiegt wurde.

Fenn, der Fährtenleser

Fenn fand es schön, wie die Helden mit einer Ahnung eines Fremden, der zudem noch so sonderbar aussah, umgehen. Mir gegenüber hat er noch gesagt, er sei immer für die Helden da, falls sie ihn bräuchten.

Von nun an unterstützt Fenn die Helden. Jeder Held kann jetzt statt den üblichen Aktionen Laufen und Kämpfen auch die Aktion **Fenn nutzen** wählen. Diese Aktion kostet **keine Stunde** auf der Zeitleiste. Wenn sich ein Held entscheidet, die Aktion zu nutzen, wird Fenn auf das Feld dieses Helden gestellt. Der Held stellt auf Fenns Tableau seine eigenen Stärke- und Willenspunktwerte ein und nimmt seine Figur aus dem Spiel. Bis **zum Ende dieses Tages** spielt er statt seines eigenen Helden nun Fenn, das heißt, er bewegt zwar seinen Zeitstein weiter, jedoch kann er nur Fenns **Würfelanzahl und Spezialfähigkeit** nutzen.

Am Ende dieses Tages, wenn die Brunnen aufgefrischt werden, wird Fenns Figur wieder vom Spielplan genommen und durch die eigentliche Figur ersetzt und der Held übernimmt die Werte von Fenns Tafel für sich.

Falls ihr die Karte D, J, oder Kheela, Hüterin der Flusslande noch nicht gelesen habt, lest jetzt die Karte "Details zur Steuerung".



Falls jetzt nicht mindestens 8 Kreaturen auf dem Spielplan stehen (außer Feld 80), stellt einen Gor auf Feld 44.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Details zur Steuerung

Details zur Steuerung

Auf dieser Karte werden Unklarheiten zur Steuerung der Helden geklärt.

- Gegenstände, Gold und alles, was sonst noch auf die Heldentafel gelegt wird oder auf ihr dargestellt ist (ausgenommen Stärke- und Willenspunkte), ist an den jeweiligen Helden gebunden *Beispiel: Der Zauberer besitzt 3 verschiedene Runensteine. Wenn er jemanden anderen steuert, darf er nicht den schwarzen Würfel benutzen.*
- Der Falke kann nur kleine Gegenstände und Gold zwischen Helden transportieren, die sich auf dem Spielplan befinden.
- Die Übernahme kann zu einem beliebigen Zeitpunkt des Tages begonnen werden, endet allerdings immer erst, wenn die Brunnen aufgefrischt werden. Ein früheres Beenden ist nicht möglich.
- Es ist nicht möglich, nicht verwendete Helden aus dem Basisspiel, Orfen/Marfa oder Fan-Helden zu übernehmen. Des Weiteren kann kein Held übernommen werden, der gerade einen anderen Helden übernimmt. *Beispiel: Der Zauberer kontrolliert einen anderen Helden. Der Bogenschütze kann jetzt nicht den Zauberer übernehmen.*
- Während ein Held einen anderen übernimmt, kann er keine neue Übernahme beginnen. *Beispiel: Der Zauberer kontrolliert einen anderen Helden. Er kann jetzt nicht mehr die Aktion ... nutzen wählen.*



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Die Fundstelle
Aufdecken, wenn ein Held mit 2
Pergamenten auf dem Baum der Lieder
steht.

Die Fundstelle

Nachdem ihr den Sternenschild gefunden habt, seid ihr übermütig geworden und wollt auch noch den Bruderschild. Was, Kheela war danach auf der Suche? Und ihr habt einige Beschreibungen zum versteckten Ort gefunden? Na gut, zeigt sie mal her. Nach genauerer Betrachtung rief der Torwächter Melkart herbei. Dieser sah sich die Schriftstücke kurz an, und teilte den Helden dann mit, wo sie den Bruderschild finden könnten.

Wenn die Summe der beiden Pergamente zwischen...
...15 und 19 liegt (einschließlich der Randzahlen), ist der Bruderschild auf Feld 67 versteckt.
...20 und 22 liegt (einschließlich der Randzahlen), ist der Bruderschild auf Feld 40 versteckt.
...23 und 27 liegt (einschließlich der Randzahlen), ist der Bruderschild auf Feld 27 versteckt.
...28 und 31 liegt (einschließlich der Randzahlen), ist der Bruderschild auf Feld 15 versteckt.

Aufgabe (optional): Findet den Bruderschild.

Wenn ein Held den Bruderschild hat, wird die Karte "Kheela, Hüterin der Flusslande" aufgedeckt. Der Bruderschild kann 2 Mal so eingesetzt werden, wie in der Anleitung "Neue Helden" auf S. 5 erläutert ist.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Kheela, Hüterin der Flusslande
Aufdecken, wenn ein Held mit dem
Bruderschild in einem Feld steht.

Kheela, Hüterin der Flusslande
Kheela kam ganz aufgeregt zu mir. Sie fragte, ob es war sei, dass die Helden den Bruderschild gefunden haben. Ich versicherte ihr, die Helden würden nie lügen. Daraufhin war Kheela nicht mehr zu halten. Sie und ihr Wassergeist zogen los, um den Helden zu helfen.

Von nun an unterstützt Kheela die Helden. Jeder Held kann jetzt statt den üblichen Aktionen Laufen und Kämpfen auch die Aktion **Kheela nutzen** wählen. Diese Aktion kostet keine Stunde auf der Zeitleiste. Wenn sich ein Held entscheidet, die Aktion zu nutzen, wird Kheela auf das Feld dieses Helden gestellt. Der Held stellt auf Kheelas Tableau seine eigenen Stärke- und Willenspunktswerte ein und nimmt seine Figur aus dem Spiel. Bis **zum Ende dieses Tages** spielt er statt seines eigenen Helden nun Kheela, das heißt, er bewegt zwar seinen Zeitstein weiter, jedoch kann er nur Kheelas **Würfel-anzahl und Spezialfähigkeit** nutzen. Am Ende dieses Tages, wenn die Brunnen aufgefrischt werden, wird Kheelas Figur wieder vom Spielplan genommen und durch die eigentliche Figur ersetzt und der Held übernimmt die Werte von Kheelas Tafel für sich.

Falls ihr die Karte D, J, oder Fenn, der Fährtenleser noch nicht gelesen habt, lest jetzt die Karte "Details zur Steuerung". →

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Kheelas Wassergeist". →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Kheelas Wassergeist

Kheelas Wassergeist
Wenn Kheela das erste Mal das Spielfeld betritt, wird der Wassergeist mir ihr auf den Spielplan gestellt. Er kommt in das selbe Feld.

Solange ein Held Kheela spielt, hat er zusätzlich die Aktionsmöglichkeit **Wassergeist bewegen**. Dafür benötigt er eine Stunde und kann dann den Wassergeist um bis zu **5 Felder** auf dem Spielfeld bewegen. Wenn der Wassergeist in dem Feld eines Helden steht, der einen Kampf beginnt, hat dieser Held die Möglichkeit, statt seiner eigenen Würfel den großen weißen Würfel zu nutzen. In einem Kampf kann immer nur ein Held den weißen Würfel nutzen.

Wenn Kheela **das Spielfeld verlässt**, bleibt der Wassergeist auf dem Spielplan und unterstützt die kämpfenden Helden weiter. Allerdings wird er solange nicht bewegt, bis ein Held, der Kheela kontrolliert, die Aktion Wassergeist bewegen nutzt.

Falls jetzt nicht mindestens 8 Kreaturen auf dem Spielplan stehen (außer Feld 80), stellt einen Gor auf Feld 32.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Apfelnüsse für Merrik
Aufdecken, wenn sich das 3er Heilkraut
in der Taverne befindet.

Apfelnüsse für Merrik

Nicht nur Gilda freute sich, als die Helden ihr die seltene Zutat brachten. Noch mehr allerdings freute sich Merrik. Endlich konnte er weiter knabbern. Nur die anderen Gäste beschwerten sich, denn die Menge der Zutat reichte nur für wenige Apfelnüsse, die Merrik sofort an sich genommen hatte. Dafür erzählte er den Helden gerne von einer mächtigen Waffe.

Die Heldengruppe erhält jetzt den Gegenstand Gift. Das Gift kann zweimal **im Kampf** nach dem Würfelwurf des Helden aber vor der Reaktion der Kreatur eingesetzt werden und bewirkt, dass die **Willenspunkte** der angegriffenen Kreatur nach einer erfolgreichen Kampfunde **auf 0 sinken**. Im Gegensatz zum Gift aus Legende 5 oder in der "Befreiung der Mine" erhalten die Helden die Belohnung und der Trunkene Troll bewegt sich **in jedem Fall** (auch wenn auf einer anderen Legendenkarte steht, dass sich der Trunkene Troll nach einem Sieg nicht bewegen würde).

Das Gift kann nicht gegen den Endgegner eingesetzt werden.

Ganz besonders toll ist das Gift gegen Trolle wie mich. Ach, da fällt mir ein, vor Kurzem ist hier ein Troll vorbeigekommen.

Stellt einen Troll auf **Feld 6**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Apfelnüsse für alle
Aufdecken, wenn sich das 4er Heilkraut
in der Taverne befindet.

Apfelnüsse für Alle

Nicht nur Gilda freute sich, als die Helden ihr die seltene Zutat brachten. Noch mehr allerdings freute sich Merrik. Endlich konnte er weiter knabbern. Auch die anderen Gäste konnten nun endlich Apfelnüsse haben, denn Gilda konnte eine so große Menge zubereiten, das selbst Merrik nicht alle aufessen konnte. Dafür erzählte er den Helden gerne von einer mächtigen Waffe.

Die Heldengruppe erhält jetzt den Gegenstand Gift. Das Gift kann zweimal **im Kampf** nach dem Würfelwurf des Helden aber vor der Reaktion der Kreatur eingesetzt werden und bewirkt, dass sich der Trunkene Troll nach einem erfolgreichen Kampf **nicht bewegt wird**. Die Helden erhalten allerdings auch **keine Belohnung**.

Das Gift kann nicht gegen den Endgegner eingesetzt werden.

Ganz besonders toll ist das Gift gegen Trolle wie mich. Ach, da fällt mir ein, vor Kurzem ist hier ein Troll vorbeigekommen.

Stellt einen Troll auf **Feld 6**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Bescheidener Vorrat

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Normaler Vorrat

Geringer Vorrat

Schade, dass ihr nur so wenig Met mitgebracht habt. Scheinbar war der Dieb auch ein bisschen durstig. Naja, was solls, Gilda wird euch sicher belohnen, nicht war? Seht her, da ist sie ja schon. Hallo Gilda, darf ich ein bisschen von dem Met behalten?, fragte ich sie. Als sie den kleinen Vorrat erblickte, den die Helden mitgebracht hatten, verbat sie es mir. Wie schade. Aber die Gäste der Taverne wollen schließlich auch noch was zu Trinken haben. Dann trat Gilda auf die Helden zu und erzählte ihnen von ihrer alten Freundin Samera, die sich im Grauen Gebirge versteckt hält.

Stellt die Hexe auf Feld 68.

Die Heldengruppe erhält jetzt 3 Gold.

Ab sofort kann der Hexentrank bei der Hexe für den Preis, der auf der Ausrüstungstafel angegeben ist +1, kaufen. Der Bogenschütze zahlt wie üblich ein Gold weniger.

Einer der Helden, die zur Zeit auf der Taverne stehen, erhält ein **Sternchen** und legt es auf seine Heldentafel, in den Bereich, in den auch das Gold gelegt wird. Er kann es nicht ablegen und keinem anderen Helden geben. Wenn der Held mit dem Sternchen **einen** Hexentrank bei Samera kaufen möchte, kann er das Sternchen abgeben, um 2 Gold weniger zu zahlen. Diesen Bonus kann er nur für **genau einen** Hexentrank nutzen.

Und jetzt eilt euch, ich glaube, ich habe einige neue Kreaturen erspäht.

Wenn jetzt nicht mindestens 11 Kreaturen auf dem Spielplan stehen, stellt einen Gor auf **Feld 49**.



Normaler Vorrat

Gut, dass ihr einiges an Met mitgebracht habt. Scheinbar war der Dieb auch ein wenig durstig. Naja, was solls, Gilda wird euch sicher belohnen, nicht war? Seht her, da ist sie ja schon. Hallo Gilda, darf ich ein bisschen von dem Met behalten?, fragte ich sie. Als sie den normalen Vorrat erblickte, den die Helden mitgebracht hatten, gestand sie mir einen kleinen Trinkschlauch zu. Besser als nichts. Aber die Gäste der Taverne wollen schließlich auch noch was zu Trinken haben. Dann trat Gilda auf die Helden zu und erzählte ihnen von ihrer alten Freundin Samera, die sich im Wachsam Wald versteckt hält.

Stellt die Hexe auf Feld 47.

Die Heldengruppe erhält jetzt 6 Gold.

Ab sofort kann der Hexentrank bei der Hexe für den Preis, der auf der Ausrüstungstafel angegeben ist, kaufen. Der Bogenschütze zahlt wie üblich ein Gold weniger.

Einer der Helden, die zur Zeit auf der Taverne stehen, erhält ein **Sternchen** und legt es auf seine Heldentafel, in den Bereich, in den auch das Gold gelegt wird. Er kann es nicht ablegen und keinem anderen Helden geben. Wenn der Held mit dem Sternchen **einen** Hexentrank bei Samera kaufen möchte, kann er das Sternchen abgeben, um 2 Gold weniger zu zahlen. Diesen Bonus kann er nur für **genau einen** Hexentrank nutzen.

Und jetzt eilt euch, ich glaube, ich habe einige neue Kreaturen erspäht.

Wenn jetzt nicht mindestens 11 Kreaturen auf dem Spielplan stehen, stellt einen Gor auf **Feld 49**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Großzügiger Vorrat

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Geschichten des Trunkenen Troll I
Unerwartete Gäste



Die Gorbrauerei 1
Aufdecken, wenn beide Trolle besiegt wurden.

Großzügiger Vorrat

Sehr schön, dass ihr so viel Met mitgebracht habt. Scheinbar mochte der Dieb nur Ziegenmilch. Naja, was solls, Gilda wird euch sicher belohnen, nicht war? Seht her, da ist sie ja schon. Hallo Gilda, darf ich ein bisschen von dem Met behalten? fragte ich sie. Als sie den großen Vorrat erblickte, den die Helden mitgebracht hatten, gab sie mir gerne ein ganzes Fass. Das war wirklich schön und die Gäste der Taverne hatten auch noch was zu Trinken. Dann trat Gilda auf die Helden zu und erzählte ihnen von ihrer alten Freundin Samera, die sich im Südlichen Wald versteckt hält.

Stellt die Hexe auf Feld 25.

Die Heldengruppe erhält jetzt 8 Gold.

Ab sofort kann der Hexentrank bei der Hexe für den Preis, der auf der Ausrüstungstafel angegeben ist **-1**, kaufen. Der Bogenschütze zahlt wie üblich (noch) ein Gold weniger.

Einer der Helden, die zur Zeit auf der Taverne stehen, erhält ein **Sternchen** und legt es auf seine Heldentafel, in den Bereich, in den auch das Gold gelegt wird. Er kann es nicht ablegen und keinem anderen Helden geben. Wenn der Held mit dem Sternchen **einen** Hexentrank bei Samera kaufen möchte, kann er das Sternchen abgeben, um (noch) 2 Gold weniger zu zahlen. Diesen Bonus kann er nur für **genau einen** Hexentrank nutzen.

Und jetzt eilt euch, ich glaube, ich habe einige neue Kreaturen erspäht.

Wenn jetzt nicht mindestens 11 Kreaturen auf dem Spielplan stehen, stellt einen Gor auf **Feld 49**.



Die Gorbrauerei 1

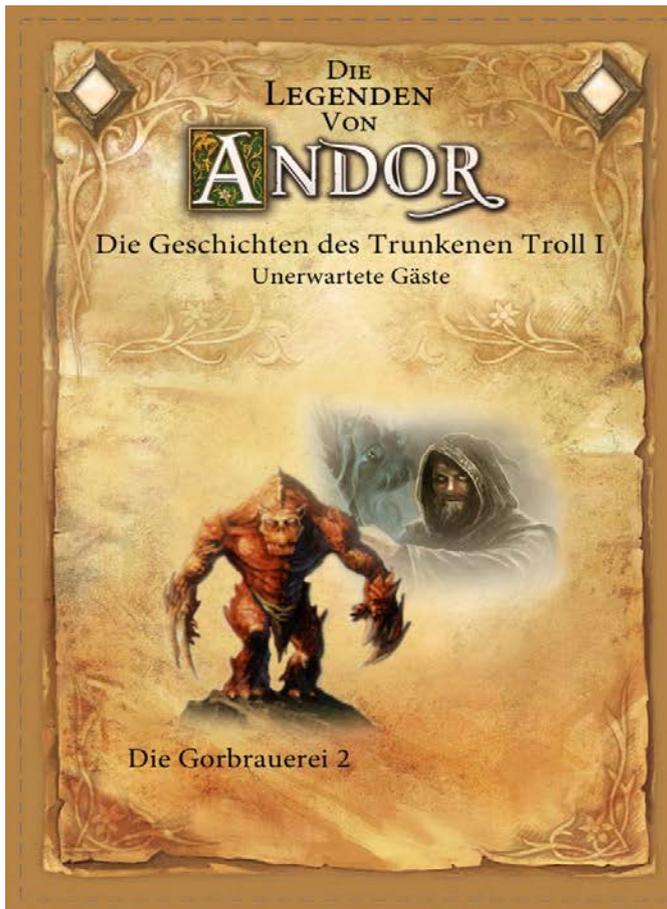
Das ist wirklich das Schrecklichste, was einer Taverne passieren kann. Die Gors hatten sich zusammen-geschlossen und haben angefangen, ihren eigenen Met herzustellen. Das wird uns das Geschäft ruinieren! Auch Gilda stürmte schon umher und versuchte Kämpfer für die Taverne zu finden. Doch nur die Helden schienen bereit, für Gilda zu kämpfen; und für mich natürlich auch, denn Gildas Met ist einfach der Beste!

Stellt jetzt den Turm auf Feld 43. Stellt auf den Turm einen Gor und zwei Trolle daneben. *Hinweis: Solltet ihr die Sternenschild-Erweiterung nicht besitzen, nehmt Trolle von Feld 80.*

- Alle Kreaturen haben die üblichen Stärkepunktswerte.
- Alle Kreaturen haben 15 Willenspunkte.
- Alle Kreaturen würfeln mit roten Würfeln anhand der Kreaturanzeige.
- Es müssen erst alle Trolle besiegt sein, bevor der Gor auf dem Turm angegriffen werden kann, nach einem Sieg über einen Troll bewegt sich der Trunkene Troll nicht.
- Versetzt den Trunkenen Troll auf Buchstabe N, wenn der Gor auf dem Turm besiegt wurde.
- Das **Gift** kann nur gegen die Trolle, **nicht aber gegen den Gor** eingesetzt werden.

Informiert euch jetzt über die Geschehnisse im Kampf auf der Karte "Die Gorbrauerei 2"





Die Gorbrauerei 2

2 Spieler:

- Nach dem Sieg über den ersten Troll stellt den Dunklen Herold mit der 4 auf Feld 43. Alle Kreaturen auf diesem Feld haben nun +4 Stärkepunkte
- Nach dem Sieg über den zweiten Troll stellt den Dunklen Magier ebenfalls auf Feld 43. Alle Kreaturen auf Feld 43 haben jetzt insgesamt +14 Stärkepunkte.
- Der Turm gibt dem Gor weitere 4 Stärkepunkte. Der Gor hat also insgesamt 20 Stärkepunkte.

3 Spieler:

- Nach dem Sieg über den ersten Troll stellt den Dunklen Herold mit der 8 auf Feld 43. Alle Kreaturen auf diesem Feld haben nun +8 Stärkepunkte
- Nach dem Sieg über den zweiten Troll stellt den Dunklen Magier ebenfalls auf Feld 43. Alle Kreaturen auf Feld 43 haben jetzt insgesamt +18 Stärkepunkte.
- Der Turm gibt dem Gor weitere 10 Stärkepunkte. Der Gor hat also insgesamt 30 Stärkepunkte.

4 Spieler:

- Nach dem Sieg über den ersten Troll stellt den Dunklen Herold mit der 8 auf Feld 43. Alle Kreaturen auf diesem Feld haben nun +8 Stärkepunkte
- Nach dem Sieg über den zweiten Troll stellt sowohl den Dunklen Magier als auch den Dunklen Herold (+4) ebenfalls auf Feld 43. Alle Kreaturen auf Feld 43 haben jetzt insgesamt +22 Stärkepunkte.
- Der Turm gibt dem Gor weitere 16 Stärkepunkte. Der Gor hat also insgesa

