



Die Legende "Eine unheilvolle Allianz" wird auf der Vorderseite der "Ewigen Kälte" mit zwei bis vier Helden gespielt. Nach den üblichen Vorbereitungen folgen diese Punkte:

- * Zwei Feuerplättchen werden mit der erloschenen Seite auf die Felder 0 und 57 gelegt.
- * Folgende 12 Schneeplättchen werden herausgesucht: 4x Sturm, 3x Holz, 2x Willenspunkte-2, 2x Stärkepunkte+1, 1x Edelstein. 1x Holz wird offen auf das Feld 21 gelegt, das Feld 32 (Fischerkate) bleibt frei. Die restlichen Plättchen werden gemischt und verdeckt auf die 11 übrigen Felder gelegt.
- * Neben den Kreaturen aus der "Ewigen Kälte" werden die Skrale aus dem Andor-Basisspiel sowie die Bonus-Kreaturen des Legendenwettbewerbs benötigt.
- * Bei jedem Sonnenaufgang werden anstelle der Büffel die Skrale bewegt. Auch in der Kampftabelle gelten die Büffel-Werte für die Skrale.
- * Die Legendenkarten werden sortiert und bereitgelegt.
- * Auf die Felder B, D, F, H und N kommen Sterne.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ==>



Der scheinbar endlose Winter schlägt ganz Andor in seinem Bann. Und nicht nur die Menschen und Zwerge leiden unter der Kälte, auch die Kreaturen sehnen sich nach Wärme.

Lange schon liegt das Land in eisiger Stille, kaum jemand wagt sich hinaus in Schnee und Eis, und auch von den Kreaturen ist kaum etwas zu sehen.

Doch dann macht sich plötzlich Unruhe breit, und Gerüchte fliegen umher wie verwehte Schneeflocken: Die Kreaturen sollen sich heimlich zusammenrotten.

König Brandur ist besorgt und ruft die Helden zu sich: "Geht hinaus und spricht mit den Menschen. Findet heraus, ob eine neue Gefahr heraufzieht für Andor."

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ==>



*Alle Helden starten in der Burg.
Kaum haben sie die schützenden Mauern verlassen,
weht ihnen ein eisiger Nordwind entgegen.
Die Wege sind verschneit, und es ist niemand
außer ihnen unterwegs.*

Aufgabe 1:

**Die Helden müssen Gildas Wirtshaus (Feld 72),
die Bauernhöfe auf den Feldern 24 und 28
und den Fischer (Feld 32) besuchen, bevor der
Erzähler "B" erreicht hat.**

Die Helden starten mit einem Stärke- und sieben
Willenspunkten, drei weitere Stärkepunkte werden
frei verteilt.

Bei vier Helden wird ein Trinkschlauch auf das Feld
32 gelegt, bei dreien ein zweiter auf das Feld 28 und
bei zwei Helden ein dritter auf dem Feld 24.



Haben die Helden bis jetzt noch nicht die vier Orte
Wirtshaus, Bauernhöfe und Fischerkate besucht,
ist die Legende sofort verloren und es wird die
Karte "N" gelesen.

Ansonsten geht es weiter.

Es werden aufgestellt:

- zwei Gors auf den Feldern 26 und 27,
- zwei Skrale auf den Feldern 44 und 45.

*Dichte weiße Schwaden steigen vom Flußbett auf.
Die Sonnenstrahlen schieben sich nur mühsam durch
den Nebel.*

Aufgabe 2:

**Die Burg muss vor den Kreaturen geschützt
werden.**



*In der eisigen Kälte gefrieren Stein und Bein.
Unten am Fluß heulen die Orks.*

Es werden aufgestellt:

- zwei Gors auf den Feldern 34 und 35,
- ein Skral auf dem Feld 46,
- ein Troll auf dem Feld 49.



*In der kalten Luft knirschen und knacken die
Brustpanzer der Skrale bei jeder Bewegung.*

Immer mehr Kreaturen bedrohen die Burg:

- zwei Gors auf den Feldern 29 und 30,
- ein Skral auf dem Feld 40,
- ein Troll auf dem Feld 50.

Ist ein Feld schon von einer Kreatur besetzt, wird die neue Kreatur auf das nächste freie Feld in Pfeilrichtung gesetzt.



Aus dem Atem der riesigen Trolle steigen Dampfschwaden auf und gefrieren in der klirrend kalten Luft.

Noch einmal werden Gors und Trolle aufgestellt:
- zwei Gors auf den Feldern 36 und 38,
- ein Troll auf dem Feld 51.



Die Legende "Eine unheilvolle Allianz" ist gewonnen, wenn die drei Aufgaben gelöst wurden:

- (1) Die vier Orte wurden rechtzeitig besucht.
- (2) Die Rietburg wurde gegen die Kreaturen verteidigt.
- (3) Tanghorn-Gor, Grauskral und Banator wurden besiegt.

Die Helden haben Andor einmal mehr gerettet.

Wurde nur eine der Aufgaben nicht erfüllt, ist die Legende verloren.

Aber die Helden können einen neuen Versuch starten, Andor vor den Kreaturen zu retten.



Die Luft in der Gaststube ist rauchgeschwängert und voller Bierdunst. Der Held kämpft sich durch die laute Menge hindurch zum Thresen. Gilda hat alle Hände voll zu tun, um einen Humpen nach dem anderen zu füllen. Doch sie nickt ihm zu, und er fragt sie, was denn so im Wirtshaus alles erzählt wird.

"Es braut sich etwas zusammen.", antwortet sie mit ernster Mine. "Erst schienen sich alle Kreaturen zurückgezogen zu haben, doch jetzt tauchen die ersten Gors, Skrale und Trolle wieder auf und scheinen die Rietburg auszuspähen. Zwei Gors haben wir schon entdeckt unten am Fluss. Das verheißt nichts Gutes. Die Leute glauben, die Kreaturen halten die Kälte nicht mehr aus und wollen die Burg stürmen. Wenn ihr noch mehr erfahren wollt, dann sucht Reka. Ich habe gehört, sie hat sich in ganz Andor umgesehen und weiß wieder einmal am besten Bescheid."

Um Reka zu finden und mehr über die Bedrohung zu erfahren, müssen die Helden das Schneepflättchen mit dem Edelstein finden. Dort wird dann die Hexenfigur aufgestellt und die Karte "Reka 1" gelesen.

Zwei Gors werden auf die Felder 31 und 33 gestellt.



Der Held steht vor der Fischerkate. Auf den Reetdach liegt eine dicke Schneeschicht, so dass man das Haus aus der Entfernung kaum entdecken kann. Nur der rauchende Schornstein weist darauf hin, dass hier Menschen wohnen.

Der Held klopft an die Tür. Der obere Teil der zweigeteilten Tür öffnet sich einen Spalt und der Fischer sieht heraus: "Wer da ?" Doch dann erkennt er den Helden und öffnet die ganze Tür: "Komm' schnell rein."

Bei einem heißen Tee berichten der Fischer und seine Frau, was sie gesehen haben: "Ein Troll steht auf der anderen Seite der Holzbrücke und beobachtet, was hier vor sich geht."

Ein Troll wird auf das Feld 48 gestellt.



Das Bauernhaus sieht verlassen aus, aus dem Schornstein steigt kein Rauch. Die Fenster sind vereist und auf das Klopfen reagiert niemand.

Der Held muss unverrichteter Dinge gehen.



Eine dünne Rauchfahne steigt aus dem Schornstein.

Auf das Klopfen an der Haustür hin öffnet der Bauer und schaut argwöhnisch heraus. Dann erkennt er den Helden und winkt ihn hinein.

"Ich bin nur kurz hier, um nach dem Rechten zu sehen.", brummt er. "Das Feuer im Kamin muss immer mit kleiner Glut brennen, damit das Haus nicht zufriert. Frau und Kinder sind in der Burg geblieben."

Auf die Frage nach den Kreaturen sagt er: "Als ich herkam, habe ich einen Skral gesehen, der stand direkt hinter der Steinbrücke."

Ein Skral wird auf das Feld 39 gestellt.



Reka ist beunruhigt:

"Ich habe mich lange umgehört und umgesehen. Viele Kreaturen sammeln sich, Gors, Skrale und Trolle. Es ist so, als habe sie jemand gerufen. Doch ich weiß noch nicht genau, wer oder was dahintersteckt. Ich brauche noch eine Nacht, um das herauszufinden."

Reka wird auf den Hahn des Sonnenaufgangsfeldes gestellt. Als letzte Aktion beim nächsten Sonnenaufgang wird mit zwei Würfeln (Zehner und Einer) bestimmt, auf welchem Feld Reka wieder erscheint. Dort wird sie wieder aufgestellt.

Sobald einer der Helden das neue Feld erreicht, wird die Karte "Reka 2" gelesen.

Der Held darf den gefundenen Edelstein einstecken und beim Händler eintauschen.



Reka ist wieder zurück. Sie berichtet:

"Ich habe jetzt die entlegendsten, verstecktesten Orte an den Rändern Andors durchwandert, immer auf der Hut vor den Kreaturen."

Die Gors, die Skrale und die Trolle haben sich an drei verschiedenen Stellen versammelt. Sie wurden zusammengerufen von ihren neuen Anführern: dem Tanghorn-Gor, dem Grauskral und Banator, dem Steppenriesen. Ich bin mir sicher, dass sich die drei verabredet haben, aus drei Richtungen zur Rietburg zu marschieren und sie zu stürmen.

Alle Kreaturen leiden unter der bitteren Kälte. Am meisten die Gors, und ohne einen Anführer werden sie sich schnell wieder in ihre Verstecke flüchten."

Lest jetzt weiter auf der Karte "Die Allianz". ==>



Der Tanghorn-Gor steht auf dem Feld 31, der Grauskral auf dem Feld 65, und Banator erscheint auf Feld 55.

Alle drei bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang. Werden sie besiegt, gibt es weder Schadens- noch Willenspunkte, der Erzähler wird nicht weitergesetzt.

Aufgabe 3:

Alle drei Anführer, der Tanghorn-Gor, der Grauskral und Banator, müssen besiegt werden, bevor der Erzähler "N" erreicht hat.

Betritt ein Held das Feld eines der drei Anführer, wird die entsprechende Karte "Tanghorn-Gor", "Grauskral" oder "Banator" gelesen.



Der Tanghorn-Gor hat 12 Willenspunkte und nutzt schwarze Würfel, gleiche Würfelwerte werden addiert.

Er hat

- 8 Stärkepunkte bei zwei Helden,
- 10 Stärkepunkte bei drei Helden und
- 12 Stärkepunkte bei vier Helden.

Wird er besiegt, wird ein Kreuz auf das Gorsymbol des Sonnenaufgangsfelds gelegt. Beim nächsten Sonnenaufgang werden alle Gors vom Spielfeld genommen, nur der Gor, der der Rietburg am nächsten steht, bleibt stehen. Sind mehrere Gors gleich weit von der Burg entfernt, bleibt der auf der niedrigsten Feldnummer stehen. Dann wird das Kreuz wieder entfernt. Der letzte Gor läuft ab dem nächsten Sonnenaufgang wieder weiter in Pfeilrichtung.

Neue Gors werden nicht mehr aufgestellt.



Der Grauskral hat 16 Willenspunkte und nutzt schwarze Würfel, gleiche Würfelwerte werden addiert.

Er hat

14 Stärkepunkte bei zwei Helden,
17 Stärkepunkte bei drei Helden und
20 Stärkepunkte bei vier Helden.

Wird er besiegt, wird ein Kreuz auf den Büffel des Sonnenaufgangsfelds gelegt (symbolisch für die Skrale). Die Skrale auf dem Spielfeld setzen einen Sonnenaufgang aus, dann wird das Kreuz wieder entfernt. Danach marschieren sie bei jedem neuen Sonnenaufgang weiter in Pfeilrichtung.

Neue Skrale werden nicht mehr aufgestellt.



Banator besitzt 20 Willenspunkte.

Er nutzt schwarze Würfel, gleiche Würfelwerte werden addiert.

Er hat

18 Stärkepunkte bei zwei Helden,
24 Stärkepunkte bei drei Helden und
30 Stärkepunkte bei vier Helden.

Wird er besiegt, hat das keine Auswirkungen auf die Trolle auf dem Spielfeld. Sie marschieren bei jedem Sonnenaufgang weiter in Pfeilrichtung. Auch neue Trolle kommen ggf. neu hinzu.