Die neue
offizielle Bonus-Legende

Die Suche nach Grenolin

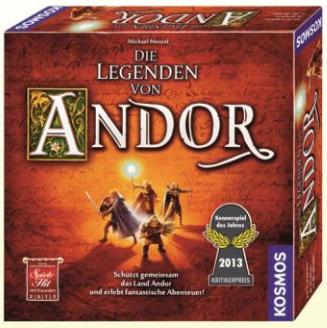
von Dorothea Michels
und Matthias Miller

Diese Legende spielt zur Zeit als die Helden ihre Reise von den Nebelinseln nach Hadria antreten wollen.
Doch ein plötzlicher allzu früher Wintereinbruch hindert sie daran.

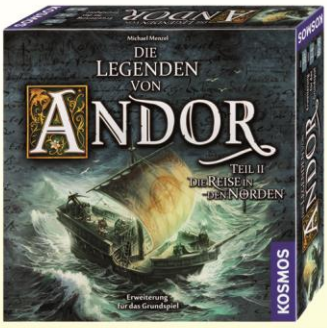
Und dann...

...nein. Warum sollten wir das verraten?!
Erlebt es einfach selbst!

Für diese Legende benötigt ihr das **Grundspiel** und die Erweiterung **Die Reise in den Norden**.



+



Am Ende dieses PDFs findet ihr eine Karte der Nebelinseln, die euch als Aufbauhilfe dienen wird. Wann und wie ihr diese Karte benötigt, erfahrt ihr rechtzeitig auf den Legendenkarten.

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

O1

Diese Legende besteht aus 18 Karten:
O1, O2, O3, O4, O5, O6, Z, 2 Karten "Die Nixe Irja", 2 Karten "Grenolins Entführer", 2 Karten "Die Ewigen Feuer", 1 Karte "Portale der Zeit", 2 Karten "Eis", 1 Karte "Der Unbekannte Krieger", 1 Karte "Warx"

Diese Legende spielt auf dem Nord-Spielplan.

- Legt den **"Nixenstaub"** offen neben den Spielplan. Mischt verdeckt die beiden anderen **Gaben des Nordens** und erwürfelt anschließend mit 2 weißen Würfeln ihre Positionen.
- Führt danach alle übrigen Anweisungen auf der **Checkliste "Nord-Spielplan"** aus.
- Das **Schiff** erhält sofort den Ausbau **Bugfigur.**
- Legt **2 Eisen**, **3 Ewige Feuer**, den **Markierungsring** und den **Sturmschild** bereit.
- Stellt die Figuren **"Unbekannter Krieger"**, **"Warx, der König der Nerax"** und **"Irja, die Nixe"** bereit.
- Sortiert aus den **Nord-Kreaturenplättchen** folgendes Plättchen aus: *"1 Nerax auf IV, 1 Arrog auf I"*.
- Legt von den übrigen 9 Nord-Kreaturenplättchen **verdeckt je 1** Plättchen an die Felder **P**, **R**, **S**, **T**, **U**, **V** und **W**.
- Sortiert aus den **Schneeplättchen** die 9x "Feuerholz", die 2x "Kälteeinbruch" und **1** "Ewiges Feuer" aus. Mischt die übrigen 28 Schneeplättchen und legt sie **verdeckt** neben dem Spielplan bereit.
- Zieht **1** der beiden Karten "Grenolins Entführer" und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Die andere Karte kommt unbesehen aus dem Spiel.
- Legt die Karte "Die Nixe Irja 1" so neben die Legendenleiste, dass der Pfeil **bei 2 Helden an Q** und **bei 3 und 4 Helden an R** zeigt.
- Legt **1 Sternchen** auf den Buchstaben **Z.**

Lest weiter auf Legendenkarte O2. →

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

O2

- Stellt alle **Heldenfiguren** auf die Schiffstafel und das **Holzschiff** auf das Meeresfeld mit der **schwarzen 6**.

Die Helden standen an der Reling der Aldebaran und schauten nach Norden auf die fernen Leuchtfeuer, die sie weit weit am Horizont entdeckt hatten und die den Weg nach Hadria wiesen.
Ihre Gedanken kreisten noch immer um den Kampf gegen die Mächte des Meeres, über die sie so ruhmreich gesiegt hatten, als das knirschende Geräusch von aneinander reibendem Eis ihre Blicke auf das Meer zurücklenkte. Die von Norden herantreibenden Eisschollen wurden dichter und dichter und verlangsamten die Fahrt der Aldebaran.
"Wir hätten auf Merrik hören und auf den Nebelinseln bleiben sollen", meinte einer der Helden. "Diese Masse an Eisschollen, und dann noch so ungewöhnlich nah an der Küste... Das hätte Warnung genug sein müssen."

Nehmt nun die Aufbauhilfe zur Hand (letzte Seite des PDFs dieser Legende).
Verteilt die bereitgelegten 28 Schneeplättchen **verdeckt** auf den im Bild angezeigten Meeresfeldern.

Lest danach weiter auf Legendenkarte O3. →

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

O3

Nicht nur die Eisschollen bereiteten den Helden Sorgen. Der plötzliche Wintereinbruch hatte auch den Frost auf die Nebelinseln gebracht. Die Bewohner verkrochen sich vor der eisigen Kälte, und das rege Treiben in den Städten kam zum Erliegen.

Deckt das **Muschelsymbol** auf Feld **91**, das **Holzsymbol** auf Feld **100** und das **Willenspunktesymbol** auf Feld **114** jeweils mit 1 **roten X** ab. Vorerst können die Helden keine Muscheln oder Holzstämme ablegen und in Gold, Willenspunkte oder Ruhm tauschen oder auf Feld 114 ihre Willenspunkte erhöhen. Die 3 Felder dürfen wie gewohnt betreten werden. Auf Feld 91 können Stärkepunkte und Ausrüstung gekauft werden. **Legt** 1 Gor auf Feld 100. Der Gor kostet bei Sonnenaufgang **keinen** Ruhm und kann nicht angegriffen werden. Legt 1 Nord-Kreaturenplättchen verdeckt auf Feld 91 und 1 Wrack verdeckt auf Feld 114. Diese Plättchen können **nicht** durch das Betreten des Feldes, mit Hilfe eines Fernrohrs oder der Sonderfähigkeit von Helden aufgedeckt werden.

Als wäre all das noch nicht schlimm genug, erreichte ein Falke die Helden mit einer beunruhigenden Nachricht: Grenolin, der Barde, war entführt worden und wurde an einem unbekannten Ort gefangen gehalten.
Wer sollte nun die ruhmreichen Taten der Helden besingen? Und wer sonst als die Helden wäre in der Lage, Grenolins Gefängnis zu finden?

Lest weiter auf Legendenkarte O4. →

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

O4

Sehr wichtig: In dieser Legende erhalten die Helden nach dem Sieg über eine Kreatur keinen Ruhm!

Als Belohnung können die Helden nur Gold und/oder Willenspunkte wählen. Legt zur Erinnerung 1 Sternchen neben die Kreaturenanzeige oder deckt die Ruhmsymbole ab (z.B. mit Geröllplättchen).

Stellt die Figur **Grenolin** an den Buchstaben **Z**.

Aufgabe:
Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.
Die Helden müssen Grenolin finden und befreien, bevor der Erzähler den Buchstaben Z erreicht.

"Wer auch immer Grenolin entführt hat, musste das Meer überqueren", sagte einer der Helden. "Vielleicht hat er dabei eine Spur im Schnee hinterlassen."

Die Helden müssen das **Schneeplättchen "Ruhm +1"** finden **und** aktivieren. Dann wird sofort die Karte "Grenolins Entführer" vorgelesen.

Steht ein Held auf dem Schiff oder an Land benachbart zu einer Eisscholle (Schneeplättchen), kann er für 1 Stunde auf der Tagesleiste die **Aktion "Eisscholle erkunden"** nutzen und 1 angrenzendes Schneeplättchen **aufdecken**. Aktiviert wird das Plättchen dadurch **nicht**. Schneeplättchen können **nicht** mit Hilfe eines Fernrohrs aufgedeckt werden.

Lest weiter auf Legendenkarte O5. →

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

O5

Ihr könnt Felder mit Schneeplättchen **nicht** einfach **passieren** sondern müsst **anhalten** und das Plättchen sofort **aktivieren**. Bewegt ein Held das Schiff auf ein Schneeplättchen (egal, ob offen oder verdeckt), **kostet** ihn das je nach Heldenanzahl **Willenspunkte**:
bei **2 Helden = 2**, bei **3 Helden = 3**, bei **4 Helden = 4**.
Legt zur Erinnerung 1 Sternchen auf das **Holzschiff**.

Wichtig: Die Schneeplättchen **"Eis"** (12x), **"Ewiges Feuer"** (3x) und **"Portal"** (3x) haben in dieser Legende eine **andere Bedeutung** als auf dem Hadria-Spielplan. Sobald ihr das erste Mal ein solches Plättchen **aufdeckt**, lest die entsprechende Karte "Portale der Zeit", "Die Ewigen Feuer 1" oder "Eis 1" vor.
Hinweis: Durch das Aufdecken der "Ewigen Feuer" kommen der Gor und das Kreaturen- bzw. Wrackplättchen von den Feldern 91, 100 und 114 ins Spiel.

Skeptisch schaute der Held auf die kunstvoll geschnitzte Bugfigur und dann auf das Eis im Wasser. "Lasst uns umkehren. Die Aldebaran wird das nicht lange durchhalten wenn wir weiterfahren."
Nachdenklich meinte ein anderer Held: "Wenn wir den Bug der Aldebaran mit Eisen aus Silberhall verstärken, könnten wir das Eis gefahrloser durchbrechen."

Legt im Spiel mit 2 Helden **1 Eisen** und im Spiel mit 3 oder mehr Helden **2 Eisen** auf Feld **91**.
Ein Held, der mindestens 4 Stärkepunkte besitzt, kann ein Eisen auf seiner Heldentafel tragen.

Lest weiter auf Legendenkarte O6. →

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

O6

Steht das Schiff am Steg an Feld 100 **und** tragen die Helden das Eisen von Feld 91 auf ihren Heldentafeln oder haben es auf Feld 100 abgelegt, werden die Schiffsbauer aus Werftheim den Bug der Aldebaran verstärken. Das gilt als **Schiffsausbau** und kostet die Gruppe entsprechend viel Gold. Dann wird das Eisen auf die Schiffstafel an den Bug des Schiffes gelegt.
Hinweis: Die 2 Eisen zählen zusammen als 1 Schiffsausbau und können nur zusammen angebaut werden.
Wichtig: Sobald das Schiff mit dem Eisen verstärkt ist, kostet es die Helden **keine** Willenspunkte mehr, wenn sie das Schiff auf ein Schneeplättchen bewegen. Nehmt dann das Sternchen vom Holzschiff.

Stellt **1 Nerax** auf **I** und **1 Meerestroll** auf **IV**. Würfelt mit 1 roten Würfel. Stellt je nach Augenzahl **1 Gor**...
...bei 1 und 2 auf Feld **73**; ...bei 3 und 4 auf Feld **105**;
...bei 5 und 6 auf Feld **108**.

Deckt ein Heldenwappen auf. **Dieser** Held **erhält 1 Stärkepunkt** und legt seinen Zeitstein auf den Hahn im Sonnenaufgang-Feld. Deckt ein weiteres Wappen auf. **Dieser** Held **erhält 2 Stärkepunkte**.
Die **Gruppe** erhält **3 Gold, 8 Willenspunkte** und **1 angeschlagenen Schild**.
Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, beginnt.

Wenn ihr den **Schwierigkeitsgrad verringern** wollt, stellt **Merrik** auf die Schiffstafel. Nur mit Merrik an Bord kann die Aldebaran Klippen passieren.

Die Legenden Von Andor

Die Suche nach Grenolin

Die Nixe Irja 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

*Hinweis: Sollte zeitgleich ein Kreaturenplättchen aktiviert werden, wird die Karte "Die Nixe Irja 1" **zuletzt** vorgelesen.*

Ein Plätschern war zu hören, und plötzlich tauchte Irja, die Nixe, zwischen den Eisschollen auf. "Ich kann euch helfen", sagte sie leise.

Stellt **Irja** auf das Meeresfeld mit dem Holzschiff. Legt den **Nixenstaub** in die Kajüte der Schiffstafel. Er darf **nicht** aus der Kajüte entfernt werden. Der Nixenstaub kann in dieser Legende **nicht** nach den sonst üblichen Regeln eingesetzt werden.
Jeder Held kann ab sofort die **Aktion "Irja bewegen"** nutzen und sie für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Meeresfelder weit bewegen (auch mehrmals). Irja kann über Klippen und Schneeplättchen bewegt werden oder dort stehenbleiben. Sie geht nie an Land. Irja deckt keine Schneeplättchen auf und kann sie auch nicht aktivieren.

Nur ein Held, der **an Bord** des Schiffes steht, kann **1x pro Tag** den Nixenstaub einsetzen. Das ist keine Aktion und kostet auch keine Stunden. Der Held kann dann immer zwischen 2 Möglichkeiten wählen:

1. Irja **steht** auf dem Feld eines **offen** liegenden **"Eis"**-Plättchens: Das "Eis" darf vom Spielplan genommen und auf ein Nord-Kreaturenplättchen neben der Legendenleiste gelegt werden. Die Gruppe muss dafür **keinen** Ruhm abgeben.
   Hinweis: Die Funktion der "Eis"-Plättchen erfahrt ihr, sobald ein solches Plättchen aufgedeckt und die Karte "Eis 1" vorgelesen wurde.

Lest weiter auf der Karte "Die Nixe Irja 2". →

Die Legenden Von Andor

Die Suche nach Grenolin

Die Nixe Irja 2

Diese Karte wird nach der Karte "Die Nixe Irja 1" aufgedeckt und vorgelesen.

2. Irja **steht** auf dem Feld einer Kreatur: Der Held, der den Nixenstaub einsetzt, würfelt mit **1 schwarzen** Würfel und **versetzt** die Kreatur von Irjas Feld auf das Meeresfeld mit der passenden Würfelzahl.
   Hinweis: Kreaturen dürfen auch auf Felder mit Wracks versetzt werden.
   Anschließend führt der Held die entsprechende Auswirkung aus:

6 8 Der Held **verliert** 2 Willenspunkte.	10 12 Der Held deckt **1 beliebiges** Schneeplättchen auf.

Sobald bei Sonnenaufgang die Kreatur an der Reihe ist, die auf das Feld mit dem schwarzen Würfel versetzt wurde, rückt diese Kreatur entlang der gestrichelten Linie bis zu dem Feld mit der römischen Zahl vor. Dabei gilt auch weiterhin die Regel, dass bei gleichen Kreaturen **auf demselben Seeweg** immer die zuerst bewegt wird, die **näher** an der Küste steht.

Nachdem ein Held **eine** der beiden Möglichkeiten von Irjas Hilfe genutzt hat, wird der Nixenstaub auf die Rückseite und bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite gedreht.

Ein Held an Bord des Schiffes erhält nun noch den **Sturmschild.** Steht kein Held an Bord, legt den Schild in die Kajüte. Die Funktion des Sturmschildes könnt ihr im Begleitheft auf Seite 6 nachlesen.

Die Legenden Von Andor

Die Suche nach Grenolin

Eis 1

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das erste Schneeplättchen "Eis" **aufgedeckt** wurde.

Um ein Schneeplättchen "Eis" zu aktivieren, muss das Schiff auf dieses Feld bewegt werden.

Deckt die Karte **"Eis 2"** auf und legt sie **offen** neben den Spielplan. Lest dann hier weiter.

Wurde ein "Eis" aktiviert, gibt es für die Helden zwei Möglichkeiten:

1. Das Eis wird auf ein freies Feld der Karte "Eis 2" gelegt. Die Gruppe erhält den abgebildeten Bonus, ***oder...***
2. Das "Eis"-Plättchen wird auf ein beliebiges der Nord-Kreaturenplättchen an der **Legendenleiste** gelegt. Das **kostet** die Gruppe **1 Ruhm**.
   Mit Hilfe des "Eis" könnt ihr verhindern, dass ein Kreaturenplättchen aktiviert wird.
   Sobald **3 "Eis"** auf einem Kreaturenplättchen liegen, wird es unbesehen entfernt (aus dem Spiel).

Wichtig: Erreicht der Erzähler ein Kreaturenplättchen, auf dem "Eis" liegt, jedoch nicht genug, um das Plättchen zu entfernen, kommt das "Eis" aus dem Spiel, und das Kreaturenplättchen wird wie gewohnt ausgeführt. Die Gruppe erhält **keinen Ruhm zurück** und darf das "Eis" auch **nicht** nachträglich auf die Karte "Eis 2" legen.
Das Kreaturenplättchen auf Feld 91 kann nicht entfernt werden.

Wollen oder können die Helden ein "Eis" weder auf die Karte noch auf ein Kreaturenplättchen legen, kommt das "Eis" ungenutzt aus dem Spiel.

Die Legenden Von Andor

Die Suche nach Grenolin

Eis 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Wurde ein Schneeplättchen "Eis" **aktiviert**, dürft ihr es auf diese Karte legen.
Die **Gruppe** erhält dann **sofort und einmalig** den abgebildeten Bonus, der beliebig unter den Helden aufgeteilt werden darf.
Einmal abgelegte "Eis"-Plättchen dürfen bis zum Ende der Legende nicht wieder entfernt werden.

Die Legenden Von Andor

Die Suche nach Grenolin

Die Ewigen Feuer 1

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das erste Schneeplättchen "Ewiges Feuer" **aufgedeckt** wurde.

Wichtig: Die 3 Schneeplättchen "Ewiges Feuer" werden im Gegensatz zu allen anderen Plättchen **sofort aktiviert** wenn sie **aufgedeckt** wurden, auch ohne das Schiff auf das jeweilige Feld zu bewegen.

Stellt jetzt und immer wenn ein Schneeplättchen "Ewiges Feuer" aufgedeckt wurde, 1 Ewiges Feuer auf das **Sonnenaufgang-Feld** und legt das aktivierte **Schneeplättchen** "Ewiges Feuer" dazu.

Die Feuer werden bei Sonnenaufgang auf die 3 Hauptstädte gestellt. Dann wird in der entsprechenden Stadt das rote X entfernt. Von da an kann der jeweilige Bonus der Stadt wieder genutzt werden. Außerdem wird der Malus der Stadt ausgeführt:
Feld 91: Führt das Nord-Kreaturenplättchen aus.
Feld 100: Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position des Gors.
Feld 114: Würfelt mit 1 schwarzen Würfel und legt das Wrack verdeckt auf das entsprechende Feld. Liegt dort bereits ein Wrack, wird das neue im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld mit schwarzem Würfelsymbol gelegt. Das gilt auch, wenn ein Wrack durch ein anderes Kreaturenplättchen ins Spiel kommt.

Legt den Markierungsring auf das Brunnensymbol im Sonnenaufgang-Feld. Bei jedem Sonnenaufgang, wenn das Brunnensymbol an die Reihe kommt, gilt ab sofort die auf der nächsten Karte genannte Reihenfolge.

Deckt die Karte "Die Ewigen Feuer 2" auf und legt diese offen neben den Spielplan. →

Die Legenden Von Andor

Die Suche nach Grenolin

Die Ewigen Feuer 2

Diese Karte wird nach der Karte "Die Ewigen Feuer 1" vorgelesen.

1. Ewiges Feuer aufstellen. Steht ein Feuer auf dem Sonnenaufgang-Feld, stellt es auf eine Hauptstadt, auf der ein **rotes X** liegt. Stehen mehrere Feuer auf dem Sonnenaufgang-Feld, wird bei jedem Sonnenaufgang immer nur **1** davon aufgestellt.

2. Bonus erhalten. Legt das **Schneeplättchen** "Ewiges Feuer" auf ein freies der folgenden Felder. Die **Gruppe** erhält **sofort und einmalig** den abgebildeten Bonus.

3. Rotes X entfernen und Malus ausführen. Entfernt das rote X von der Stadt, auf die ihr das Feuer gestellt habt und führt sofort den Malus aus.

4. Brunnen auffrischen.

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

Grenolins Entführer

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das Schneeplättchen "Ruhm +1" **aktiviert** wurde.

Die Helden hatten auf einer der Eisschollen eine Spur entdeckt, und alle wussten, wer diese hinterlassen hatte. Doch noch ehe einer von ihnen aussprechen konnte, was sie dachten, tauchte die dunkle Gestalt aus dem Wasser auf: Warx, der König der Nerax.

Die Gruppe **erhält** den 1 Ruhm des Schneeplättchens.
Legt **Grenolin** auf das Meeresfeld mit der **Klippe** nordwestlich neben **IV** und stellt **Warx** dazu.
Legt **Sternchen** auf die Meeresfelder **I** und **schwarze 8**.

Legendenziele:
Warx muss besiegt werden, um Grenolin zu befreien.
Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Legt die Karte "Warx" **offen** neben den Spielplan und das Schneeplättchen "Ruhm +1" auf Feld 1 der Karte.
Die Helden müssen **3 Kämpfe** gegen Warx gewinnen, um Grenolin zu befreien. Die Kämpfe dürfen an verschiedenen Tagen stattfinden.
Ein Kampf gegen Warx verläuft wie der Kampf gegen Kreaturen. Warx nutzt immer 5 weiße Würfel (gleiche Werte addieren). Er hat je nach Kampf **5**, **7** oder **10** **Willenspunkte** und folgende **Stärkepunkte**:
2 Helden = **24**, 3 Helden = **30**, 4 Helden = **36**.
Haben die Helden in einem Kampf Warx besiegt, rückt das Ruhmplättchen sofort um **1 Feld nach unten**.
Warx wird anschließend **im Uhrzeigersinn** auf das nächste Meeresfeld mit Sternchen versetzt.
Haben die Helden den 3. Kampf gewonnen, rückt der Erzähler sofort auf den Buchstaben "Z" vor.

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

Warx

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

1 – 5

Warx hat **5** Willenspunkte.

Vor Warx´ Würfelwurf dürft ihr **1** Ruhm **abgeben**, um einen Heldenwürfel auf die gegenüberliegende Seite zu drehen.
Dreht ihr keinen Würfel, **erhaltet** ihr 1 Ruhm.

2 – 7

Warx hat **7** Willenspunkte.

Ihr **dürft** 1 Ruhm **abgeben**. Dann darf jeder Held seine Würfel **auf einmal** werfen. Ein Helm bringt **keinen** Vorteil. An der Ballista dürfen 2 Würfel addiert werden. Wirft **keiner** eurer Helden seine Würfel auf einmal, **erhaltet** ihr 1 Ruhm.

3 – 10

Warx hat **10** Willenspunkte.

Ihr dürft 1 oder 2 Ruhm **abgeben**. Dann hat Warx im Kampf 1 oder 2 Würfel **weniger**.
Kämpft Warx mit 5 weißen Würfeln, **erhaltet** ihr 1 Ruhm.

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

Grenolins Entführer

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das Schneeplättchen "Ruhm +1" **aktiviert** wurde.

Die Helden hatten im Eis eine Spur entdeckt, die bis in die Berge reichte. Dort erhob sich nun eine dunkle Gestalt. Die Helden erfuhren nie, wer diesen Unbekannten Krieger als Söldner angeheuert hatte. Doch wenn sie Grenolin retten wollten, war er ihr Gegner.

Die Gruppe **erhält** den 1 Ruhm des Schneeplättchens und sofort 1 weiteren Ruhm hinzu.
Würfelt mit 1 roten Würfel und lest die Auswirkung:

⚀ ⚁ ⚂	Legt **Grenolin** auf Feld **75**.
⚃ ⚄ ⚅	Legt **Grenolin** auf Feld **112**.

Stellt den **Unbekannten Krieger** zu Grenolin.

Legendenziele:
Der Unbekannte Krieger muss besiegt werden.
Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Der Kampf gegen den Unbekannten Krieger verläuft wie der Kampf gegen Kreaturen. Der Krieger nutzt **immer 2** schwarze Würfel (gleiche Werte addieren). Er hat **13 Willenspunkte** und folgende **Stärkepunkte**: 2 Helden = **18**, 3 Helden = **22**, 4 Helden = **26**. Sobald der Krieger besiegt wurde, rückt der Erzähler auf "Z".

Besonderheit: Gewinnen die Helden eine Kampfrunde und ist der Unbekannte Krieger noch **nicht** besiegt, erhält er sofort wieder **1 Willenspunkt hinzu**.

Lest weiter auf "Der Unbekannte Krieger". →

Die Legenden von Andor

Die Suche nach Grenolin

Der Unbekannte Krieger

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Die Gruppe darf Ewige Feuer, die durch Aktivieren der entsprechenden Schneeplättchen **auf die Hauptstädte** gestellt wurden, auf die passenden Felder dieser Karte versetzen. Das kostet die **Gruppe** je **3 Willenspunkte**. **Jeder** Bonus neben einem **Feuer** kann in jeder Kampfrunde gegen den **Unbekannten Krieger einmal** genutzt werden. Die Gruppe entscheidet **vor** der Reaktion des Gegners, ob sie einen Bonus nutzt.
Wichtig: Nach jeder Kampfrunde, die die Helden **nicht gewonnen** haben, **erhält** die Gruppe **1 Ruhm**.

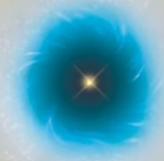
Steht hier ein Feuer, dürft ihr in jeder Kampfrunde **1 Ruhm abgeben**. Dann **erhält** die Gruppe **1 Stärkepunkt**.

Steht hier ein Feuer, dürft ihr in jeder Kampfrunde **1 Ruhm abgeben**, um euren **Kampfwert** um 2 Punkte zu **erhöhen**.

Hat der **Unbekannte Krieger mindestens** 3 Willenspunkte und steht hier ein Feuer, dürft ihr vor jeder Kampfrunde **1 Ruhm abgeben**. Dann verliert der Krieger sofort **2 Willenspunkte**.

Die Legenden Von Andor

Die Suche nach Grenolin



Portale der Zeit

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das erste Schneeplättchen "Portal" **aufgedeckt** wurde.

Um ein Schneeplättchen "Portal" zu aktivieren, muss das Schiff auf dieses Feld bewegt werden.

Der Held, der das "Portal" aktiviert, nimmt das Plättchen vom Spielplan und legt es auf ein freies kleines Ablagefeld seiner Heldentafel.
Der Held darf das "Portal" zu einem beliebigen Zeitpunkt abgeben (aus dem Spiel), um seinen Zeitstein um bis zu 3 Stunden zurückzusetzen.

Sobald das "Portal" auf einer Heldentafel liegt, gilt es als **kleiner Gegenstand**. Es darf weitergegeben und mit einem Falken verschickt werden.
Ein Held darf mehrere "Portale" besitzen und auch mehrere auf einmal einsetzen.

Die Legenden Von Andor

Die Suche nach Grenolin

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

... Warx oder der Unbekannte Krieger besiegt wurden und...
... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist.

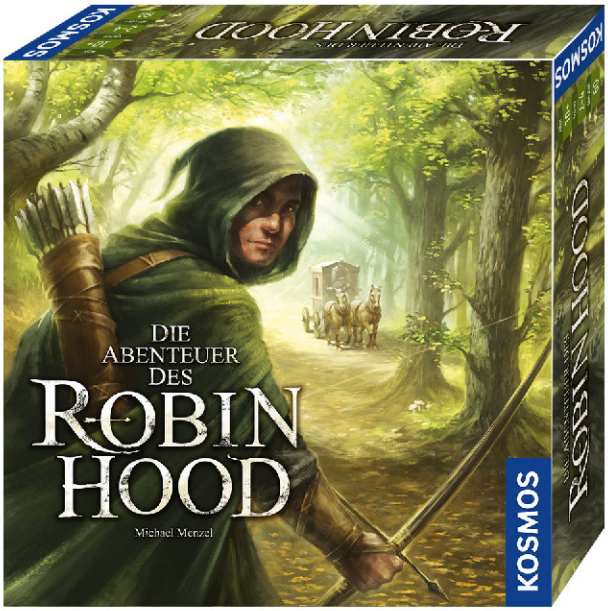
Die Helden hatten es trotz aller Widrigkeiten geschafft und Grenolin befreit. Das Lied, das der Barde nun anstimmte, um vom Ruhm der Helden zu berichten, war weit über das hadrische Meer hinaus zu hören.
Die letzten Eisschollen schmolzen im warmen Sonnenlicht, und langsam setzte sich die Aldebaran wieder in Bewegung. Auch wenn die vergangenen Tage für alle sehr aufregend gewesen waren, hatten die Helden ihr eigentliches Ziel nie aus den Augen verloren: Hadria.

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

... Warx oder der Unbekannte Krieger nicht besiegt wurden oder...
... der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist.

Die Suche nach Grenolin

Das neue Spiel von
ANDOR-Erfinder
Michael Menzel



Erscheint
Frühjahr 2021

die-abenteuer-des-robin-hood.de