

DE LEGENDEN VAN

ANDOR

Andreas Kälber en Christoph Kling

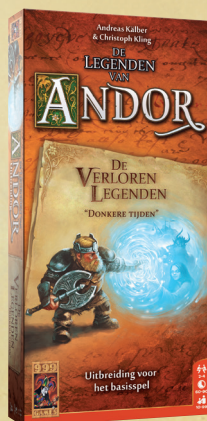
DE TROLLENMARS

De helden hadden net een duister hoofdstuk van de donkere tijden doorstaan als het volgende al op hen wachtte. Ze stonden met hun bondgenoten namelijk tegenover een overmacht aan trollen. Ze moesten met beleid aan de slag. Maar was het wel hun taak om zich in de trollenoorlog te mengen?

Deze bonuslegende speelt zich af tussen “Vreemd vaderland” en “De laatste schaduw” uit *Donkere tijden*. Om deze te kunnen spelen, heb je het basisspel en de uitbreiding *De Verloren Legendes – Donkere tijden* nodig.



+



DE
LEGENDEN
VAN
ANDOR

De verloren Legendes
"Donkere tijden"

De Trollemars



Deze legende bestaat uit 16 kaarten:
A1, A2, A3, A4, B, F, I, N1, N2, 1 kaart "De hoeder van de tijd", 1 kaart "Speurtocht", 1 kaart "Het licht van de berg", 3 kaarten "Horde trollen", 1 kaart "Moeilijkheidsgraad verhogen"

Voer eerst de aanwijzingen op de Checklist uit.

Verwijder lotsbestemmingskaarten 1, 3, 5 en 7 uit de stapel. Schud de resterende lotsbestemmingskaarten en leg die naast het speelbord.

Leg verder het volgende speelmateriaal klaar:

- 3 rode X-en, de markeerring, 5 pijlfiches, 2 boerfiches, de toren, 8 schaduwfiches en de 4 giften van de schilddwergen
- De speelstukken "Harthalt", "Wachters van de Boom der Liederen", "Schilddwergen", "Reuzentrol", "Trollenopperhoofd", "Krankzinnige trol" en "Wardrakteider"
- Gedekt en geschud: 3 geneeskrachtige kruiden, 6 perkamentrollen, 6 edelstenen (3x 2 en 3x 4), 8 rood ijzerstenen, 8 rotsblokken, 6 locatiefiches

Overige voorbereidingen:

- Leg de grote tegel "Brandurs kamp" (0) op veld 0 en de grote tegel "Erlouths tent" (72) op veld 72.
- Leg de grote tegel "Kamp van de trollen" op veld 39. Zodra een monster veld 39 betreedt, wordt het direct op een vrij vat gezet en kan er niet meer tegen worden gevochten. Zet monsters waarvoor geen vrij vat beschikbaar is onder de vaten op veld 39. Om het kamp van de trollen (veld 39) te kunnen betreden of passeren, heeft een held ten minste 14 wilskrachtpunten nodig. Buiten helden en monsters kan niemand veld 39 betreden.

Lees nu verder op legendekaart A2. →

DE
LEGENDEN
VAN
ANDOR

De verloren Legendes
"Donkere tijden"

De Trollemars



- Leg 1 sterfiche op elk van de letters B, F, I en N.
- Zet de toren op veld 17.
- Dobbel met een rode (tiental) en een heldendobbelsteen (eenheid) de locaties van 2 geneeskrachtige kruiden.
- Leg 2 pijlfiches zo op het speelbord dat de nieuwe pijlrichtingen als volgt lopen:
 - Van veld 16 naar veld 17
 - Van veld 61 naar veld 64
- Neem nog 3 pijlfiches en bedek daarmee (achterkant naar boven) de op het bord gedrukte pijlen die van velden 16, 17 en 61 wegleiden. Monsters op veld 17 bewegen niet verder.
- Schud de 3 kaarten "Horde trollen" en leg er steeds 1 van met de pijl aan elk van de letters B, C en D. Zodra de verteller één van deze letters bereikt, wordt de betreffende kaart voorgelezen. Andere legendekaarten hebben voorrang.

Er was niet veel tijd verstreken sinds de overwinning op de bondgenoten van Rudnar. Rudnar zelf had zich nog niet laten zien. Melkart riep de helden bij zich. Er wachtte iemand op hen bij de boom der liederen. Wie zou dat kunnen zijn?

Opdracht:

Ga naar de Boom der Liederen (veld 57) om uit te zoeken wie naar de helden heeft gevraagd en waarom. Komt een held op veld 57 aan, lees dan direct verder op legendekaart "De hoeder van de tijd".

Lees nu verder op legendekaart A3. →



In het kamp was de stemming gespannen. In de voorbije nacht ontstond oproer toen een verrader op de vlucht werd gesnapt, die de twee machtige schilden van Brandur en Harthalt had gestolen. De twee waren direct met maar weinig begeleiders in de achtervolging gegaan en waren al een tijd afwezig. De mensen waren zonder leiding.

- Leg de kaart "Speurtocht" open naast het speelbord en leg locatiefiche 40 er op het bovenste vrije veld op (negeer de bijbehorende tekst). ♣
- Draai nu het bovenste locatiefiche om en leg het op het erop aangegeven veld.

Zodra een held een veld met een locatiefiche bereikt, wordt het op het bovenste vrije veld van de kaart "Speurtocht" gelegd en wordt de bijbehorende tekst voorgelezen. Draai daarna het volgende locatiefiche om en leg het op het betreffende veld. Dit gaat zo door totdat alle locatiefiches zijn verdeeld.

Opmerking: trekken de spelers locatiefiche 33/34, dan beslissen ze zelf of ze het op veld 33 of 34 leggen.

Opdracht:

Zoek Brandur en Harthalt. Verzamel daartoe alle locatiefiches op de kaart "Speurtocht" en voer de betreffende aanwijzingen erop uit. Alle locatiefiches moeten op de kaart "Speurtocht" liggen, voordat de verteller letter N bereikt.

Lees nu verder op legendekaart A4. →



De grote trol was vertrokken, maar hij zou met versterking terugkeren. De mensen hadden een blokkade op de marktbrug gebouwd. Met Brandur en Harthalt ontbraken de twee belangrijkste legerleiders van de dappere mensen. Voor hun terugkeer mochten de trollen de blokkade niet doorbreken.

- Zet **1 gor** op elk van de velden 27 en 46, **1 skral** op elk van de velden 26 en 61 en **1 trol** op elk van de velden 44 en 64.
- Leg de **8 rotsblokken** gedekt op de marktbrug (tussen 38 en 39). De volgorde is niet van belang. Zolang deze geblokkeerd is, kan niemand de brug oversteken. ♣
- Leg de markeerring om het bronsymbool van het zonsopgangsveld. Elke keer dat dit symbool wordt uitgevoerd, worden zoveel rotsblokfiches van het speelbord verwijderd als het aantal **door monsters bezette vaten**.

Opdracht:

Zorg ervoor dat de blokkade niet wordt doorbroken voordat de verteller letter F bereikt.

Iedere held start met **2 krachtpunten**. De groep krijgt **4 goud**. In oplopende rangvolgorde mag iedere held 1 van de "**Giftten van de schilddweren**" nemen. Leg de overige giften op veld 0.

Iedere held kiest één van de volgende velden waarop hij de legende begint: **0, 17, 38, 72**

De held met de hoogste rang begint.

Lees voor een extra uitdaging nu verder op de kaart "Moeilijkheidsgraad verhogen". →



Duisternis viel over het land en de zon werd vaal. Niemand wist waar de schaduwen vandaan kwamen. Maar waar ze verschenen drukten ze zwaar op het gemoed van alle levende wezens.

Leg nu 2 schaduwfiches op elk van de letters C, D, E en F van het legendespoor. Zodra de verteller zo'n letter bereikt, dubbelen de spelers met een rode (tiental) en een heldendobbelsteen (eenheid) de locaties van de schaduwfiches en leggen ze deze op de zo bepaalde velden. Licht er al een schaduwfiche op een gedubbeld veld, dubbel dan opnieuw. Legendekaarten worden pas daarna geactiveerd.

- Betreedt een held een veld dat een schaduwfiche bevat of aan een veld met een schaduwfiche grenst, dan moet hij zijn beweging beëindigen en verliest hij direct 1 wilskrachtpunt. Een held mag op deze manier niet naar 0 wilskrachtpunten dalen.
- Een monster dat op een veld met een schaduwfiche staat, wordt op het schaduwfiche gezet. Vanaf nu beweegt het niet meer zolang het schaduwfiche niet wordt verwijderd. Dit geldt niet voor de grote trollen en monsters in het leger van de trollen (dit wordt later verduidelijkt).

De helden konden in Cavern slechts met behulp van edelstenen tegen de schaduwen vechten. Misschien helpen die ook nu verder.

Opdracht:

Ga naar de mijn (veld 71). Lees zodra een held op veld 71 aankomt verder op legendekaart "Het licht van de berg".



Als er nu geen rotsblokfiches op de marktbrug liggen, hebben de spelers de legende verloren.

Met vereende krachten hadden de trollen de blokkade op de marktbrug doorbroken!

Doe de markeerring nu om de verteller.

Verwijder alle rotsblokken en de grote tegel "Kamp van de trollen" (39) van het speelbord en zet alle monsters die in het kamp staan direct op veld 39. Deze vormen nu het leger van de trollen. In het leger mogen bij uitzondering meerdere monsters staan. Monsters in het leger kunnen niet worden aangevallen. Andere monsters die het veld met het leger zouden betreden, springen er niet overheen, maar worden in het leger gezet. Elke keer dat de verteller beweegt, marcheert het leger van de trollen in de richting van de oude wachttorens. Verplaats daartoe alle monsters in het leger van de trollen 1 veld via de pijl.

Zet nu **1 gor** op veld 55 en **1 wardrak** op veld 52.

Vanaf nu is het mogelijk om de grote trollen in het leger aan te vallen. Andere monsters op hetzelfde veld mogen niet worden aangevallen.

Elke grote trol in het leger van de trollen heeft in een gevecht voor elk gewoon monster op hetzelfde veld extra krachtpunten: bij **2 helden = 1**, bij **3 helden = 2**, bij **4 helden = 3 krachtpunten**.

Doel van de legende:

Versla de 3 grote trollen. Zet de verteller op N zodra alle 3 grote trollen zijn verslagen.



De beslissing moest nu bij de oude wachttorenen vallen. Alleen als het zou lukken om de onverbiddelijke leiders van de horden te verslaan, hadden de mensen een kans. Harthalt was de eerste held van Andor! Met het vuurschild had hij grootse daden verricht. Het zilverkleurige vuur verzwakte echter niet alleen de monsters.

Het leger van de trollen beweegt nu niet meer. Dobbel elke keer dat de verteller beweegt met een zwarte dobbelsteen en lees de gevolgen onderaan deze kaart. Dobbel indien nodig opnieuw.

Markeer het speelstuk **Harthalt** met een sterfiche.

- Om het vuurschild in te zetten, verwijdert een held het sterfiche en een monster naar keuze (geen grote trol) op Harthalts veld van het speelbord.
- Alle helden op Harthalts veld dalen dan direct naar 3 wilskrachtpunten. Het roodijzeren schild beschermt de eigenaar ervan tegen het wilskrachtpuntenverlies.

6 of 10:
De strijd woedde en de tijd leek voorbij te vliegen.
 Leg een **rode X** op het hoogste nog vrije uur (geen overuur). Dit uur is de rest van de legende niet meer beschikbaar. Het blijft wel mogelijk om overuren te maken.

8: *De aanval van de trollen trof de helden hard.*
 Iedere held werpt 1 helden-dobbelsteen en verliest direct het gedubbelde aantal **wilskrachtpunten**.

12: *De helden teerden op hun laatste reserves.*
 De groep helden verliest direct zoveel **krachtpunten** als het aantal deelnemende helden.



De helden hebben de legende tot een **goed einde** gebracht als...

- ... de 3 grote trollen zijn verslagen en...
- ... alle helden hun lotsbestemming hebben volbracht en...
- ... Harthalt is gevonden en...
- ... Brandurs kamp is verdedigd.

De laatste grote trol was nauwelijks verslagen als vanuit het oosten hoorndklanken te horen waren. Brandurs troepen waren teruggekeerd. Met vereende krachten lukte het de mensen om de rest van het leger van de trollen te verslaan. De oude wachttorenen had grote schade geleden. Overal lagen wrakstukken. Nadat de laatste monsters waren verslagen of gevlucht, keken de helden naar Brandur, die zich tot een geketende man wendde: "Door jouw verraad konden we de beslissende slag tegen de trollen niet voeren! Je hebt ons verplicht om ons kwetsbaar op te stellen. Door jou hebben we grote verliezen moeten nemen. En nu heb je er ook nog voor gezorgd dat het sterrenschild verloren is gegaan." Hij stopte even en sloot zijn ogen. Dan sprak hij op onverwacht koude toon: "Ik vervloek je, Rudnar! Moge je geen vrede vinden zolang je die niet wordt verleend!"

Lees nu verder op legendekaart N2. →

De legende is **mislukt** als...

- ... de 3 grote trollen niet zijn verslagen of...
- ... **niet** alle helden hun lotsbestemming hebben volbracht of...
- ... Harthalt **niet** is gevonden of...
- ... Brandurs kamp **niet** is verdedigd.



De avond na de slag werden in stilte de doden herdacht die op het veld in de schaduw van de oude wachttorens het leven hadden gelaten. Ook Melkart was met een paar wachters gekomen. Ze hadden bij het opruimen geholpen en woonden nu ook de feestelijkheden bij. Eén van de helden meende onder de wachters een kleine gebochelde gedaante te herkennen, die hem grinnikend toeknikte. De hoeder van de tijd leek tevreden te zijn met het verloop van de gebeurtenissen. De helden hadden hun lotsbestemming volbracht en hun bijdrage aan de trollenoorlog geleverd. Eindelijk hadden ze nu ook een idee wie Rudnar was. Het was nu zaak om hem op te sporen.

Brandur trad naar voren en sprak de mensen toe: "De trollen zijn verslagen. Er zal een dag komen dat ze opnieuw zullen toeslaan. Dat is echter niet vandaag. Want vandaag is de dag van de overwinning! De overwinning van de mensen die via de Grijze Bergen in dit land aankwamen. Nu zijn we werkelijk gearriveerd. Eindelijk hebben we tijd om dit land tot ons thuis te maken en hier een rijk te stichten waar een ieder in vrede en welvaart kan leven." De omstanders knikten en applaudisseerden. Brandur sloot zijn rede met de volgende woorden af: "Vrienden, laten we een nieuw verguld en vredig tijdperk inluiden!" Terwijl de menigte nog joelde, waren de helden zich ervan bewust dat ze nog een laatste taak te volbrengen hadden om de duisternis voorgoed te verdrijven...



In een kamer van de boom der liederen zat een klein mannetje op een kruk. Twee guitige ogen keken onder de capuchon door. "We hebben elkaar nog niet ontmoet, maar toch kennen we elkaar al", zei de vreemdeling met een krakende stem. "Men noemt mij de hoeder van de tijd en ik neem die taak serieus. Ik waardeer het werk van de wachters daarbij zeer." Hij knikte Melkart bemoedigend toe. Dan ging hij verder: "Ik neem de tijd anders waar dan jullie je kunnen voorstellen. Ik weet dat duistere samenzweringen uit een verre toekomst jullie hiernaartoe hebben gebracht." De held haakte daarop in: "Dan weet je ook dat we de tijdlijn moeten bewaken. Vertel me: brengen we die door onze daden niet zelf in gevaar?" De gebochelde glimlachte wijs. "Verleden en toekomst zijn onbelangrijk. Jullie zijn nu hier en zo onderdeel van deze tijd. Het was jullie lotsbestemming om deze dagen hier te zijn. En nu is het zaak om jullie lotsbestemming te volbrengen."

Iedere held, behalve die met de laagste rang, krijgt een lotsbestemmingskaart en leest die hardop voor. De held met de hoogste rang begint, gevolgd door die met de op één na hoogste rang, enzovoort. Verwijder de overige lotsbestemmingskaarten uit het spel. ♣

Opdracht:

Alle helden met een lotsbestemmingskaart moeten hun lotsbestemming volbrengen.

Zodra alle helden hun lotsbestemming hebben volbracht, worden de Wachters van de Boom der Liederen op veld 57 gezet. Zie de bijlage voor de functie ervan.



In de verte merkte de held een gedaante op, maar het was een gor!
Zet 1 gor op het veld.

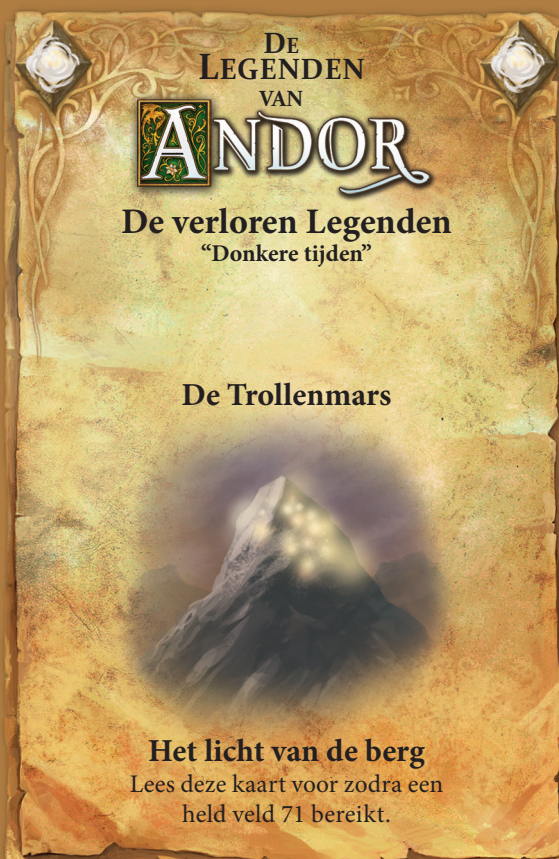
De held kwam iemand uit Brandurs troepen tegen: "Ik zal de terugweg veilig stellen."
Leg een boerfiche op het veld. Staat daar een monster, leg het dan op het vrije veld met het eerstvolgende lagere nummer.

De sporen leidden verder. De held zag echter een struik geneeskrachtige kruiden.
De held krijgt nu het derde geneeskrachtige kruid.

De sporen leidden verder. Maar voordat de held de achtervolging kon inzetten, sprong een gor op hem af.
Zet 1 gor op het veld.

Iemand kwam de held tegemoet: "Het vuurschild is teruggekomen. Maar van het sterrenschild ontbreekt elk spoor. De verrader is nog op vrije voeten."
Leg een boerfiche op het veld (zie boven).

Daar was Harthalt! "De verrader is nog niet gepakt", kuchte hij. "Brandur heeft me voor de slag teruggestuurd. Hij zoekt verder naar het sterrenschild."
Zet Harthalt op het veld. Zie de bijlage voor de functie ervan.



Sommige dwergen verkondigden dat de berg zelf tegen de duisternis leek te strijden. Op veel plekken kwam het licht van de juwelen naar de oppervlakte. Met uitzicht op vlot verkregen rijkdom boden een paar hebzuchtige dwergen hun diensten aan in ruil voor de edelstenen.

Leg 1 gedekte edelsteen op elk van de velden 60, 61, 62, 65, 66 en 67, en daarnaast 1 gedekte rood ijzersteen op elke edelsteen. Zodra een held het veld met een edelsteen betreedt, mag hij daar het rood ijzersteen omdraaien. Deze kan met de actie "Vechten" worden verwijderd. Daartoe moet de gevechtskracht ten minste zo hoog zijn als het getal op het fiche. Zodra het rood ijzersteen is verwijderd, mag de edelsteen worden opgepakt.

- Als een edelsteen op een veld ligt dat aan een monster grenst, loopt dat bij zonsopgang niet via de pijl, maar naar het veld met de edelsteen.
De edelsteen gaat dan direct uit het spel. Grenzen er 2 edelstenen aan een monster, dan loopt het naar de meest waardevolle.
- Staat een held op een veld met een schaduwfiche, dan mag hij een edelsteen afgeven om het fiche te verwijderen. Beide gaan dan uit het spel.
- Een held mag bij de mijn (veld 71) edelstenen afgeven om de schilddwergen te rekruteren. Daar is de volgende totaalwaarde voor nodig: bij **2 helden** = 6, bij **3 helden** = 8, bij **4 helden** = 10. ♣ Zodra de vereiste hoeveelheid op veld 71 ligt, zetten de spelers de schilddwergen erbij. Zie de bijlage voor de functie ervan. Verwijder de gebruikte edelstenen uit het spel.



Vanuit het zuiden marcheerte de reuzentrol, om in het kamp van de trollen op zijn veel kleinere soortgenoten te stuiten.

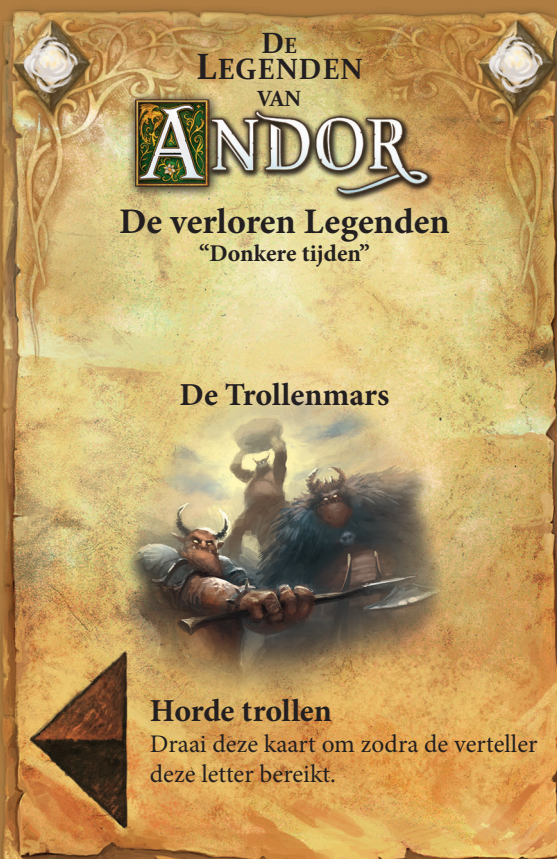
Zet de **Reuzentrol** nu op veld 37 en **1 skral** op veld 41.

Als het trolsymbool van het zonsopgangsveld wordt afgehandeld, bewegen **eerst** de grote trollen en daarna de gewone trollen.

Aan de andere kant van de rivier had de reuzentrol er meteen ook andere monsters op uit gestuurd, die nu in de richting van Brandurs kamp oprukten.

Zet nu **1 gor** op veld 33 en **1 skral** op veld 30.

De reuzentrol heeft dezelfde basiseigenschappen als een gewone trol. Als hij is verslagen, wordt hij op veld 80 gezet. De spelers krijgen er echter geen beloning voor! Verder heeft hij **20 krachtpunten** en **20 wilskrachtpunten**.



De bloeddorstige krankzinnige trol marcheert door het Waakzame Woud en slaat met zijn machtige bijl het kreupelbos neer.

Zet de **Krankzinnige trol** nu op veld 53.

Als het trolsymbool van het zonsopgangsveld wordt afgehandeld, bewegen **eerst** de grote trollen en daarna de gewone trollen.

Nog meer monsters doorkruisten het woud om zich bij de krankzinnige trol te voegen.

Zet nu **1 skral** op veld 63 en **1 trol** op veld 54.

De krankzinnige trol heeft dezelfde basiseigenschappen als een gewone trol. Als hij is verslagen, wordt hij op veld 80 gezet. De spelers krijgen er echter geen beloning voor! Verder verliest hij in 1 gevechtsronde **ten hoogste 6 wilskrachtpunten**. Is de gevechtskracht van de helden meer dan 6 groter, dan vervalt het resterende wilskrachtpuntenverlies.

De krankzinnige trol krijgt daarnaast het aantal wilskrachtpunten dat er in een gevechtsronde bij hem is afgetrokken in de volgende ronde als tijdelijke **krachtpunten** bij. Dit heeft steeds uitsluitend betrekking op de direct voorgaande gevechtsronde (in de derde gevechtsronde worden uitsluitend de in de tweede gevechtsronde afgetrokken wilskrachtpunten opgeteld, enzovoort).

DE
LEGENDEN
VAN
ANDOR

De verloren Legendes
"Donkere tijden"

De Trollenmars



Horde trollen
Draai deze kaart om zodra de verteller deze letter bereikt.

De trollen hadden geen koningen of vorsten. Maar een paar van hen achtten zich slimmer en wilden de anderen leiden. Het trollenopperhoofd reed op een grote wardrak en droeg een hoorn waarvan velen dachten dat het de afgebroken hoorn van de machtige oertrol was. Als hij erop blies, sidderden de berghellingen en alle monsters deden nieuwe kracht op.

Zet het **Trollenopperhoofd** op de **wardraker** en zet het samengestelde spelstuk op veld **69**.

Als het trolsymbool van het zonsopgangsveld wordt afgehandeld, bewegen **eerst** de grote trollen en daarna de gewone trollen.

Het gevolg van het trollenopperhoofd rukte snel op.

Zet nu **1 trol** op veld **68** en **1 wardrak** op veld **70**.


Het trollenopperhoofd heeft dezelfde basiseigenschappen als een gewone trol. Als hij is verslagen, wordt hij op veld 80 gezet. De spelers krijgen er echter geen beloning voor! Verder versterkt hij alle monsters die op hetzelfde of een aangrenzend veld staan. Elk van die monsters krijgt er zoveel wilskrachtpunten bij als het tiental van het nummer van het veld waar het zich bevindt.

Trollenopperhoofd en wardraker gelden samen als **één** monster. Om het te verslaan, moet eerst de wardraker worden verslagen. Dit werkt als een gevecht tegen een gewone wardrak. Verwijder die van het speelbord zodra deze verslagen is. Er is geen beloning en de verteller beweegt niet. Zet het trollenopperhoofd daarna direct met een rood voetje op het veld.

DE
LEGENDEN
VAN
ANDOR

De verloren Legendes
"Donkere tijden"

De Trollenmars



Moelijkheidsgraad verhogen

Leg deze kaart open naast het speelbord. Elke keer dat dit symbool  op een legende kaart te zien is, kunnen de spelers hier de moeilijker variant opzoeken en steeds beslissen of ze die willen gebruiken. Lees altijd eerst de kaarten van het gewone spel en daarna de spelregelaanvullingen voor de moeilijke variant.

A1:

Leg 2 willekeurige "Giften van de schilddwerfen" terug in de doos.

A3:

Schud **locatiefiche 40** door de andere.

A4:

Verwijder nu 2 rotsblok fiches van het speelbord.

De hoeder van de tijd:

Iedere held krijgt een lotsbestemmingskaart.

Het licht van de berg:

Om de schilddwerfen te rekruteren, is de volgende totaalwaarde nodig: bij **2 helden** = 8, bij **3 helden** = 10, bij **4 helden** = 12.