

DER VERFLUCHTE TROLL

Butterbrotbärs Fan-Legende zum Fan-Wettbewerb 2026 „Die Trolle des Fernen Landes“.



Anzahl Held*innen: 2–4 getestet, 5/6 theoretisch möglich

Chronologische Einordnung: Zwischen Legende 4 und 5 aus „Das ferne Land“

SPOILER-Warnung: Diese Fan-Legende enthält Spoiler für Legende 6 aus „Das ferne Land“.

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Benötigtes Material:

- „Das ferne Land“:
<https://legenden-von-andor.de/die-legenden-von-andor-das-ferne-land/>
- „Die Trolle des Fernen Landes“:
<https://legenden-von-andor.de/fan-legenden-wettbewerb-2026/>
Gebt dem **Felstroll** und **Schattentroll** je einen **schwarzen Standfuß** (z.B. von den beiden Sumpftrollen, die in dieser Fan-Legende nicht vorkommen). Gebt dem **Waldtroll** und **Zwergtroll** je einen **roten Standfuß** (z.B. von den beiden Wachtrollen, die in dieser Fan-Legende nicht vorkommen).
- Etwaiges Spielmaterial für zusätzliche Held*innen. Für Hausregeln zum Spielen zusätzlicher und/oder 5–6 Held*innen in „Das ferne Land“ siehe „Alle Helden überall“ in der Taverne:
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=11151>

Weitere Informationen:

Diese Fan-Legende wurde erstellt mit UhrMenschs großartiger L^AT_EX-Legendenvorlage:

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=9183>

unter <https://www.overleaf.com/read/drjpkgggnjs#36d4b6>

Zudem wurde Giftknödels Andor-Schriftart verwendet:

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=49601#p49601>



- Diese Legende spielt auf der Spielplanseite, die das Land Azturien und den Fluss zeigt.
- Jede Spieler*in wählt eine **Held*innentafel** mit der dazugehörigen **Held*innenfigur** und erhält in der Farbe der Held*in **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jede Spieler*in legt ihre **Figur** und eine ihrer **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Legt alle **Kreaturen** neben dem Spielplan bereit.
- Legt **3 rote**, **1 grauen** und **1 schwarzen Würfel** sowie den **roten Holzstein** und die **rote Holzscheibe** neben die Kreaturenanzeige.
- Mischt die **Ereigniskarten** und legt sie neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt die **Gegenstände** auf die **Ausrüstungstafel**.
- Legt das **Gold**, die **Sternchen**, die **roten X** und alle übrigen Plättchen neben den Spielplan.
- Legt die **Fahrende Händlerin**, **Flaps Flederfuchs**, den **Schwarzen Ritter mit dem Blumen-Symbol** sowie **Fels-, Schatten-, Wald- und Zwergtroll** bereit.
- Holt den Pfahlbausiedlung-Kartoneinsatz aus dem Schachtelboden und legt die **darunter versteckte Trollhöhle** neben dem Spielplan bereit.
- Stellt die **Erzähler*in** auf den Buchstaben A der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf der Karte A1.



Diese Legende besteht aus 26 Karten:
A1, A2, A3, B, C, E, G, I, N1, N2, Checkliste, Regeln für Sonderrolle, Felsig, Schattig, Waldig 1, Waldig 2, Zwergig, Zwergig in der Höhle, König, König in der Höhle, Zeit zurück, Albtraum, Albtraum der Feuerbezwingerin, Albtraum der Heilerin, Albtraum des Steppenreiters, Albtraum des Bergkriegers

Für jede Held*in, deren Figur auf dem Sonnenaufgang-Feld ist:

- Markiert auf ihrer Held*innentafel ihre Startwerte: Die Holzscheibe kommt auf **7 Willenspunkte**, der Holzstein auf **1 Stärkepunkt**.
- Bestimmt die Position ihrer **Figur**, indem ihr mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Held*innenwürfel (1er-Stelle) würfelt.

Führt die restlichen Spielvorbereitungen aus:

- Spielt die Feuerbezwingerin mit, legt sie ihre 3 Feuerzauber mit der „-2“ Seite nach oben hin.
- Legt 1 der 4 **Turmkarten** verdeckt auf Feld **532** (außer dort ist bereits eine Held*in). Die restlichen kommen neben den Spielplan.
- Mischt die **16 Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise). Ist auf einem Feld eine Held*in, legt dieses Nebelplättchen stattdessen verdeckt zurück in den Vorrat.
- Legt die **4 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt Sternchen auf **B, C, E, G, I und N**.

Lest jetzt weiter auf der Karte A2.





Legt das **Plättchen „Steppenvolk“** auf Feld **523**, und zwar so, dass **der Schild zu sehen** ist. Je nach Anzahl der Held*innen dürft ihr Schildplättchen (die Rückseiten zeigen die Iquar) dazulegen:

2 Held*innen: 2 Schildplättchen

3 Held*innen: 1 Schildplättchen

4 Held*innen: **kein** Schildplättchen

Aufgabe: Die Held*innen müssen das **Steppenvolk verteidigen**. Am Ende der Legende dürfen sich nicht zu viele Kreaturen auf dem Feld des Steppenvolks befinden.

*Tipp: Die Held*innen dürfen jederzeit „die Zelte abbrechen“ und das Steppenvolk mitbewegen.*

Nur im Spiel mit 3+ Held*innen: Legt eine **Sporne** auf Feld **563**.

Stellt **je 1 Gor** auf die Felder **502, 507, 537, 540** and **555**. Stellt einen **Troll** auf Feld **546**.

Flaps Flederfuchs kommt wieder ins Spiel! Stellt ihn zur Held*in mit dem höchsten Rang.

Stellt die **Fahrende Händlerin** zur Held*in auf der höchsten Feldzahl.

Lest jetzt weiter auf der Karte A3. ➔



*Die Fahrende Händlerin Helea erreichte eine Held*in. „Es ist schrecklich!“, rief sie, „Habt ihr den Himmel gesehen?! Die Sterne ... sie sind alle falsch! Das Sternbild des gehörnten Takuri ist weitergewandert. Unsere Sternkundler*innen sagen, diese Bewegung sollte Jahrhunderte dauern. Kann es sein, dass unser Sternenhimmel in der letzten Nacht um Jahrhunderte alterte?“*

Jetzt darf eine einzige Held*in auf dem Feld der Fahrenden Händlerin **1 beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel** erhalten.

Hinweis: Die Schattenklinge kommt in dieser Legende immer zurück auf die Ausrüstungstafel, wenn sie 2x benutzt wurde. Deckt die „Aus dem Spiel“-Regel auf der Tafel mit roten X ab.

Ein Rumoren ertönte in der Ferne. Yafka, eine Sammlerin vom Iquar-Stamm, erkannte: „Trolle!“ „Bitte nicht Alwerons Erbe!“, flüsterte eine alte Azturie, die im neuen Sturmtrutz des Steppenvolks zu Besuch war. „Unser Volk ist nicht bereit!“ „Einen Alweron kenne ich nicht“, meinte eine Späherin vom Yetohe-Stamm, „Was für besondere Trolle des Fernen Landes gibt es denn?“

Ein neuer Tag beginnt ... und zwar mit der Held*in mit dem niedrigsten Rang!



Stellt je 1 **Gorlot** auf die Felder **504** und **534**.

Der Waldtroll erwachte. Die Flora frohlockte. Gefällte Baumstämme erstarkten. Die Waldpilze reiften.

Mischt alle **Pilzplättchens** aus dem Vorrat verdeckt. Erwürfelt die Positionen von ihnen, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Held*innenwürfel (1er-Stelle) würfelt.

Legt **beide 2er-Holzstämme** auf **504**, den **6er-Holzstamm** auf **533** und je 1 **4er-Holzstamm** auf **545** und **563**.

Stellt den **Waldtroll** auf Feld **559**. Für ihn gelten die „**Regeln für Sondertrolle**“.

Kennt ihr die Regeln für den Waldtroll und Brückenbau noch nicht, lest jetzt weiter auf der **Karte „Waldig 1“**.



Stellt je 1 **Kreideskral** auf die Felder **509**, **542** und **553**.

*Eine Explosion erschütterte das Trollhorn, den steilen Felsen, der den Silberfluss für mutige Held*innen überquerbar machte. Lichtstrahlen drangen in eine weitere lange im Dunkeln gelegene Höhle, wie es so viele im fernen Land gab. Die frischen Felsbrocken flogen weit und weckten einen steinigen Gesellen. Dunkle Schatten hingen an ihnen, die ihr Umfeld bedrückten.*

Erwürfelt die Positionen jedes **Felsenplättchens** aus dem Vorrat, indem ihr mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Held*innenwürfel (1er-Stelle) würfelt.

Legt den **Markierungring** auf Feld **547**. Solange er dort liegt, dürfen Held*innen ihre Figuren von Feld **547** in die Höhle (Feld **14**) stellen und umgekehrt. Dies kostet keine Stunde.

Stellt den **Felstroll** auf Feld **566**. Für ihn gelten die „**Regeln für Sondertrolle**“.

Kennt ihr die Regeln für den Felstroll und Felsenplättchen noch nicht, lest jetzt die **Karte „Felsig“**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Der verfluchte Troll

E

Stellt **je 1 Troll** auf die Felder **510** und **540**.

Stellt den Schwarzen Ritter zur Held*in auf der höchsten Felzahl.

*Prinz Thereyn trat zu den Held*innen. „Eine dunkle Macht beeinflusste dieses Land. Ich kann die Schatten förmlich spüren. Doch noch ist die Hoffnung nicht verloren.“*

Legt den Schwarzen Ritter zurück in den Vorrat.

Erwürfelt die Positionen jedes **Hoffungsplättchens** aus dem Vorrat, indem ihr mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Held*innenwürfel (1er-Stelle) würfelt.

Falls er noch nicht im Spiel ist, so stellt den **Schattentroll** auf Feld **20** (in die Höhle). Für ihn gelten die „**Regeln für Sonderetrolle**“.

Aufgabe: Wenn die Erzähler*in den Buchstaben N erreicht, muss eine Held*in in der Höhle stehen oder kein Troll mehr in der Höhle stehen.

Kennt ihr die Regeln für den Schattentroll und die Höhle noch nicht, lest jetzt die **Karte „Schattig“**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Der verfluchte Troll

G

Stellt **je 1 Gorlot** auf die Felder **508** und **558**.

*Die Ruinen von Aztur borgen viele weitere Geheimnisse aus den lange vergangenen goldenen Zeiten des Königreichs. Doch nicht nur die Held*innen waren an Aufzeichnungen aus jenen Zeiten interessiert.*

Erwürfelt die Positionen jedes **Artefakts-Teils** aus dem Vorrat, indem ihr mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Held*innenwürfel (1er-Stelle) würfelt.

Stellt den **Zwergtroll** auf Feld **560**. Für ihn gelten die „**Regeln für Sonderetrolle**“.

Kennt ihr die Regeln für den Zwergtroll und Artefakte noch nicht, lest jetzt die **Karte „Zwergig“**.



Leichter Spielen:

*Der Schwarze Ritter unterstützte die Held*innen.*

Ihr dürft nun eine beliebige **normale Kreatur vom Spielplan entfernen**. Es gibt keine Belohnung und die Erzähler*in läuft nicht.

Stellt 1 Troll auf **529**.

Schwerer Spielen:

An der Südklaue hatten einige Kreaturen einen Überraschungsangriff geplant!

Stellt zudem 1 **Gor** auf **526**, 1 **Gorlot** auf **527** und 1 **Kreideskral** auf **528**.



Stellt jetzt den Schwarzen Ritter auf Feld **14**.

„Hab ich dich!“ Prinz Thereyn trat vor. „Ich spürte deine Macht, Schattenfreund! Was auch immer dein Plan ist, ich werde dich aufhalten.“

Falls jetzt der **Schattentroll** und **mindestens eine Held*in** in der Höhle sind, dreht diese Karte. **Ansonsten lest weiter auf der Karte N2.**



Lest jetzt weiter auf „Zeit zurück“.

Der Prinz jagte den Schattentroll aus der Höhle und stach seine gleißende Klinge in ihn. Der Schatten krabbelte heulend in die Höhle zurück, grinst dann aber triumphierend: „Du hast keine Ahnung von meiner Macht!“ Auf einmal lief die Zeit außerhalb der Höhle rückwärts. Nur die Sterne blieben stehen. Legt den Schwarzen Ritter zurück in den Vorrat. Stellt den Schattentroll nun auf ein anderes Feld: • Stand er auf einer **geraden** Feldzahl, stellt ihn auf die **halbierete** Feldzahl. Beispiel: Stand der Schattentroll auf Feld **20**, stellt ihn auf Feld **10**. • Stand er auf einer **ungeraden** Feldzahl, stellt ihn die um **+1 höhere** Feldzahl. Beispiel: Stand der Schattentroll auf Feld **5**, stellt ihn auf Feld **16**. Steht er danach auf Feld **14**, blockiert er fortan den Eingang und die Legende nahm ein böses Ende.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der verfluchte Troll



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... das Steppenvolk verteidigt wurde, und ...
... der Schattentrollkönig besiegt wurde.

*Doch kein Schatten lungerte mehr in der Höhle. Eine Held*in trat zum Prinzen. „Keine Sorge, wir haben uns darum gekümmert. Komm, sieh.“ Der gehörnte Troll lag am Boden, umgeben von Schatten. Er murmelte: „Ich verstehe jetzt. Schatten, der du durch mich genährt wurdest: Ich fühle nicht den Hass meiner Eltern auf dich. Ich fühle Mitleid. Und ich erlöse dich.“ Er streckte seine Hand aus und berührte den Schatten. Da legte sich etwas Friedliches auf den schattigen Gesichtsausdruck und er löste sich auf. Zu den Held*innen sagte der gehörnte Troll: „Danke. Auf dass wir uns hoffentlich nicht mehr in die Quere kommen.“ Die Held*innen hatten keine Ahnung, was es mit ihm auf sich hatte und wie bald sie ihn schon wiedersehen würden.*

Autor: Butterbrotbär

Teil des Fan-Legenden-Wettbewerbs 2026.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... das Steppenvolk nicht verteidigt wurde, oder
... der Schattentrollkönig nicht besiegt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der verfluchte Troll



Regeln für Sondertrolle

Lest diese Karte, um die Regeln für **Sondertrolle** zu erfahren.

Diese Regeln gelten für den Rest der Legende.
Lasst sie zur Erinnerung offen liegen.

Sondertrolle sind Kreaturen, die wie andere Trolle **beim Troll-Symbol** entlang Pfeile/Pfad laufen (in der Höhle stehen bleiben) und auf Schilde kommen. Wird ein Sondertroll auf das Feld einer normalen Kreatur oder eine normale Kreatur auf das Feld eines Sondertrolls bewegt/gestellt, legt die **Kreatur auf 500** und die **Erzähler*in läuft 1 Buchstabe**. Wird ein Sondertroll auf das Feld eines Sondertrolls bewegt/gestellt, werft ein **blaues Plättchen** und legt:

- bei **blau** oben den **hinzugelaufenen** Troll auf **500**.
- bei **grau** oben den **gestandenen** Troll auf **500**.

In beiden Fällen **läuft die Erzähler*in 1 Buchstabe**. **Sonderfall: Ist einer der beiden Sondertrolle der Trollkönig, legt immer den anderen Troll auf 500.** **Wartet mit Erzähler*innenbewegungen** mitten im Sonnenaufgang oder Vorlesen einer anderen Karte, bis der Sonnenaufgang/die Karte beendet wurde. Wird ein Sondertroll auf das Feld einer Held*in oder eine Held*in auf das Feld eines Sondertrolls bewegt/gestellt, legt die **Held*in auf das Sonnenaufgang-Feld**. Sie kann keine Handlungen vornehmen, bis sie wieder vom Sonnenaufgang-Feld entfernt wurde. Die Legende ist **verloren**, falls alle Held*innen auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen.



Diese Regeln gelten für den Rest der Legende.
 Lasst sie zur Erinnerung offen liegen.

Felder mit **Felsenplättchen** dürfen betreten werden. Eine Held*in, die die **Schattenklinge** trägt, kann sie 1x nutzen (und wie üblich 1 Stärkepunkt bzw. 7 Willenspunkte abgeben), um ein Felsenplättchen von ihrem Feld **aufzunehmen**. Felsenplättchen werden auf der Goldablage getragen und dürfen wie ein Gegenstand auf einem Feld abgelegt werden. Sie können nicht direkt einer anderen Held*in übergeben werden.

Für jede Held*in und jede (auch besondere!) Kreatur **auf dem Feld eines Felsenplättchens** (auch wenn von einer Held*in getragen) oder **angrenzend zum Felstroll** gilt: **Verliert sie eine Kampfrunde, fällt sie sofort auf 0 Willenspunkte.**

Nur der Berkrieger mit einer „1“ ist dagegen immun.

Zur Erinnerung: Held*innen können den steilen Felsen (Feld 547) immer über die Sprungfelder verlassen, egal wie viele Willenspunkte sie haben. Nur zum Betreten des steilen Felsens über ein Sprungfeld müssen sie 12 oder mehr Willenspunkte haben.



Diese Regeln gelten für den Rest der Legende.
 Lasst sie zur Erinnerung offen liegen.

Wenn der **Zeitstein** einer Held*in auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt wird, während **sie und der Schattentroll in der Höhle** stehen, muss sie den **großen grauen Würfel** werfen. Ist auf dem Feld der Held*in diese Würfelzahl aufgedruckt, ist sie sicher. Ansonsten erlebt sie einen Albtraum und muss die **Karte „Albtraum“** vorlesen.

Das gilt auch für Held*innen, die im Laufe der Legende bereits einen Albtraum-Effekt erlitten und wieder abgebaut haben. Held*innen, die aktuell unter einem Albtraum-Effekt leiden, müssen die Karte „Albtraum“ aber nicht vorlesen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der verfluchte Troll



Waldig 1

Lest diese Karten, um die Regeln für den
Waldtroll und **Brückenbau** zu erfahren.

Diese Regeln gelten für den Rest der Legende.
Lasst sie zur Erinnerung offen liegen.

Immer wenn eine Held*in einen **Holzstamm** **aufnimmt**, und immer wenn eine Held*in ihren **Zug beendet**, während sie einen Holzstamm trägt, muss sie einen roten Würfel werfen. Ist die **Würfelzahl strikt kleiner** als die Summe aller Holzstämme, die sie trägt, **läuft der Waldtroll** so viele Felder auf einem kürzesten Weg auf sie zu (auch über Sprungfelder, bei mehreren kürzesten Wegen entscheiden die Spieler*innen).

*Beispiel: Die Held*in trägt 2x 2er-Holz. Wirft sie eine 3, bewegt sich der Waldtroll 3 Felder auf sie zu. Wirft sie eine 4, geschieht nichts.*

Betritt der Waldtroll das Feld einer anderen Kreatur oder Held*in, bleibt er stehen. Von Held*innen auf seinem Feld getragene Holzstämme kommen zurück in den Vorrat.

Eine Held*in, die Holzstämme trägt, kann die **Höhle nicht betreten**.

Liegen ein oder mehrere Holzstämme auf einem Feld angrenzend zum Fluss, darf eine dort stehende Held*in die neue **Aktion „Brücke bauen“** wählen. Das kostet sie eine Stunde auf der Tagesleiste.

Lest jetzt weiter auf „Waldig 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der verfluchte Troll



Waldig 2

Lest diese Karten, um die Regeln für den
Waldtroll und **Brückenbau** zu erfahren.

Diese Regeln gelten für den Rest der Legende.
Lasst sie zur Erinnerung offen liegen.

Aktion „Brücke bauen“:

Die Held*in wählt eine Anzahl Holzstämme von ihrem Feld (min. 1) und legt sie als Brücke auf den Spielplan, sodass ...

- alle verwendeten Holzstämme in einer **geraden Linie** aneinander liegen, ...
- das eine Brückenende eindeutig auf ihrem aktuellen Feld liegt, ...
- das andere Brückenende eindeutig auf einem anderen Feld liegt, sowie ...
- der Fluss zwischen den beiden Feldern fließt.

Solange die Holzstämme dort liegen, sind die beiden **verbundenen Felder angrenzend zueinander**, sowohl für Held*innen als auch für Kreaturen.

Holzstämme, die Teil einer Brücke sind, können nicht aufgenommen werden.

Es dürfen im Laufe der Legende mehrere Brücken gebaut werden, aber pro Aktion nur eine.

Verbindet eine Brücke den steilen Felsen (Feld **547**) mit Feld **513** oder **555**, dürfen alle Held*innen den steilen Felsen von diesem Feld aus betreten, egal wie viele Willenspunkte sie haben.



Diese Regeln gelten für den Rest der Legende. Lasst sie zur Erinnerung offen liegen.

Der Zwergtroll ist ganz gierig auf ... Gold, dachtet ihr? Nein, natürlich auf altes Wissen!

Ein **Artefakt** kann nur aufgenommen werden (wie schon in Legende 4 auf die **Goldablage**), wenn auf seinem Feld **keine Kreatur** steht. Steht eine normale Kreatur (kein Sondertroll) bei einem Artefakt, **bewegt sie es mit sich**.

Liegt ein Artefakt-Teil **angrenzend zum Zwergtroll** (nicht auf einer Held*innentafel), bewegt er sich bei Sonnenaufgang auf dieses Feld statt entlang der Pfeile (bei mehreren angrenzenden Artefakten entscheiden die Held*innen). Das Artefakt kommt zurück in den Vorrat. Liegt nach seiner Bewegung (oder wenn er ins Spiel kommt) ein Artefakt angrenzend zu ihm, bewegt er sich jeweils **direkt weiter**. Bewegt sich der Zwergtroll so auf ein Feld am Flussufer, stellt ihn in den Fluss. Bei seiner nächsten Bewegung schwimmt er direkt zum Trollhorn (Feld 547).

Immer wenn der Zwergtroll ein Feld mit einem Sprungfeld erreicht, stellt ihn auf Feld 13 und lest „**Zwergig in der Höhle**“.



Stellt den Zwergtroll auf Feld 13.

Des Zwergtrolls Augen sahen gut im Dunkeln, doch sein Gegenüber blieb undurchschaubar. „Diese Hörner ... du bist Kol'atz!“, rief er aus. „Der versuchte Thronräuber, der Alwerons Königin ihren ersten Gemahl nahm und den dafür ein Fluch erteilte. Die verfluchte Klinge jener Tat ist zu einem Artefakt vergessener Tage geworden, doch dein Geist hat offenbar überdauert. Wie?“

Ein heiseres Flüstern drang aus dem Schatten: „Mein Los ließ mich leiden, doch nicht sterben. Und ich lernte, daraus Gaben zu ziehen.“ Mit diesen Worten stürzten sich die Schatten auf den Zwergtroll und drangen in ihn ein.

Legt den Zwergtroll auf 500.

Schwerer Spielen: Die **Erzähler*in** läuft 1 Buchstabe (wartet bis nach dem Sonnenaufgang, falls wir gerade mitten darin sind).

Das Geheul des Schattentrolls Kol'atz war landesweit zu hören: „Er war nicht stark genug! Ich brauche einen anderen. Den Erben meines Fluchs!“

Stellt den **Trollkönig** auf Feld 544. Für ihn gelten die „**Regeln für Sondertrolle**“. Kennt ihr die Regeln für den Trollkönig noch nicht, lest jetzt die Karte „**König**“.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der verfluchte Troll



König

Lest diese Karte, um die Regeln für den **Trollkönig** zu erfahren.

Diese Regeln gelten für den Rest der Legende. Lasst sie zur Erinnerung offen liegen.

*Ein mächtiger Troll, gehörnt, gewaltig und goldgierig. Die Held*innen kannten ihn nicht. Er war nur eine Kreatur, an welcher der Schattentroll Interesse hatte. Nach hitzigen Diskussionen kamen sie zum Schluss, dessen Wunsch Folge zu leisten versuchen, sich aber gut auf diese Begegnung vorzubereiten. Vielleicht hatten sie nur eine einzige Chance, die Schleife der Gewalt zu durchbrechen.*

Liegt abgelegtes **Gold angrenzend zum Trollkönig**, läuft er, wenn er sich bewegt, auf das Gold-Feld statt entlang der Pfeile (bei mehreren angrenzenden Gold-Feldern entscheiden die Held*innen). Auf dem Feld des Trollkönigs liegendes Gold kommt zurück in den Vorrat. Liegt nach seiner Bewegung (oder wenn er ins Spiel kommt) Gold angrenzend zu ihm, bewegt er sich jeweils **direkt weiter**.

Tipp: Goldmünzen dürfen jederzeit gegen Goldmünzen gleicher Summe aus dem Vorrat ausgetauscht werden.

Der Trollkönig kann die Sprungfelder nicht nutzen. Steht er auf dem Trollhorn (Feld 547), stellt ihn auf Feld 13 und lest die **Karte „König in der Höhle“**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der verfluchte Troll



König in der Höhle

Lest diese Karte, wenn der Trollkönig die Höhle erreicht.

Stellt den Trollkönig auf Feld 13.

„Was ist denn das für eine Höhle?“, fragte der gehörnte Troll. „Das sieht ja aus wie ...“ „... deine alte Bruthöhle?“, ertönte ein heiseres Wispern. „Ja, hier versuchte einst ein Tor, deine Brutmutter zu stürzen. Hier wurde dieser Tor einst verflucht. Und nun ist dieser Tor bereit, Rache zu üben. Sei mein Leib, der mich ins Lichts des Tages führt und zum Sieg über alle anderen Wesen dieser Welt!“ Mit diesen Worten stürzten sich die Schatten auf den Neuankömmling und drangen in ihn ein.

Nehmt den Schattentroll jetzt aus dem Spiel. Steckt seinen **schwarzen Standfuß** auch noch an den Trollkönig. Ab jetzt dürfen Held*innen mit dem Trollkönig auf demselben Feld stehen.

Stellt den Trollkönig auf Feld 513. Er hat bei 2/3/4+ Held*innen **10/20/30 Stärkepunkte**. Er hat **42 Willenspunkte** und würfelt im Kampf mit **3 roten Würfeln** (Päse werden addiert) sowie dem **großen schwarzen Würfel**, der immer zusätzlich zu seinem Kampfwert addiert wird. Flaps Flederfuchs darf 1 roten Würfel stehlen, nicht den schwarzen.

Legendenziel: Besiegt den Schattentrollkönig, bevor er das Steppenvolk oder die Erzähler*in N erreicht. Stellt die Erzähler*in danach auf N.



Der verfluchte Troll

Zeit zurück

Lest diese Karte jedes Mal, wenn euch die Karte N1 dazu auffordert.

- Legt alle **Zeitsteine** auf das Sonnenaufgang-Feld (guckt für neu dazugelegte, ob sie einen Albtraum-Effekt auslösen, wie auf der Karte „Schattig“ beschrieben).
- **Figuren in der Höhle bleiben dort.** Legt **alle anderen Held*innen aufs Sonnenaufgang-Feld** und **alle anderen Figuren zurück in den Vorrat** (auch Kreaturen von Feld 500 oder von Schilden).
- **Plättchen in der Höhle bleiben dort** (auch von Held*innen in der Höhle getragene). Legt **alle anderen Plättchen in den Vorrat zurück** (auch den Markierungsring, auch von Held*innen auf dem Spielplan/Sonnenaufgang-Feld getragene).
- Mischt alle **Sporne** zurück in den Vorrat (auch ganz aus dem Spiel gekommene).
- Mischt alle ausgelösten **Ereigniskarten** zurück in den Ereigniskartenstapel.
- Mischt die 4 **Turmkarten**.
- Legt alle Gegenstände aus dem Vorrat, die auf der **Ausrüstungstafel** abgebildet sind, auf die Ausrüstungstafel.
- Stellt die **Erzähler*in** zurück auf den Buchstaben A der Legendenleiste.

Aufgabe: Findet einen Weg, diese Zeitschleife zu durchbrechen!

Lest jetzt weiter auf der Karte A1.



Der verfluchte Troll

Albtraum

Jede Held*in liest diese Karte (einzeln), wenn sie einen Albtraum erleidet (siehe Karte „Schattig“).

*Ein furchtbarer Albtraum ereilte die Held*in.*

Die Held*in erleidet nun einen Albtraum-Effekt und erfährt, durch welche Aufgabe sie ihn wieder loswerden kann. Das Loswerden des Albtraum-Effekts ist **kein Legendenziel**.

Aktiviert eine **Held*in aus der Box „Das ferne Land“** diese Karte, erfährt ihr den Albtraum-Effekt auf der entsprechenden Karte:

- „Albtraum der Feuerbezwingerin“
- „Albtraum der Heilerin“
- „Albtraum des Steppenreiters“
- „Albtraum des Bergkriegers“

Wurde der Albtraum-Effekt gelöst, dürft ihr die Karte umdrehen und den entsprechenden Storytext lesen.

Aktiviert eine **andere Held*in** (nicht aus der Box „Das ferne Land“) diese Karte, zieht eine **zufällige Albtraum-Karte** aus diesen vier und beachtet bloß den Albtraum-Effekt und die Aufgabe im gelben Kasten.

*Hinweis: Ihr dürft euch natürlich eine zu dieser Held*in passende Story oder sogar eigene Albtraum-Karten ausdenken.*



Albtraum der Feuerbezwingerin

Lest diese Karte, wenn die Feuerbezwingerin die Karte „Albtraum“ aktiviert.

Magische Blitze umzuckten den Eisernen Turm. Ein blasser junger Magier duellierte sich mit mehreren Zauber*innen. Er schleuderte Meister Lifornus Schatten entgegen, doch Meister Imatus' Flammen absorbierten den Strahl. Hüterin Selarsa beschwor glühende Fesseln auf den Magier, doch der wirbelte herum und spuckte ihr etwas Ätzendes ins linke Auge. Meerestrollen hielten Verstärkung zurück. Ein Meerestroll tötete einen rothaarigen Jungen mit einem einzigen Schlag. Sein Körper kam vor der aus Furcht erstarrten Feuerwächterin zu liegen. Eisige Kälte durchströmte ihre Glieder, als sie Ruten erkannte. Ihre Schuld. Ihre Schuld. Ihre Schuld.

Bis du am **Sieg über einen Troll** beteiligt bist oder deine Figur auf das Sonnenaufgang-Feld legst, ist **4** deine **größtmögliche Anzahl Willenspunkte** (falle auf 4, wenn du mehr hast).

Der Traum wandelte sich. Die Feuerwächterin taute auf. Der röhrende Meerestroll gefror zur Eisskulptur eines Landtrolls. Aus dem toten Ruten wurde ein lebendiger, großer Krieger in einem blauen Umhang, der sich von der Feuerbezwingerin hochheben ließ. Anerkennend musterte er den Troll und grinst: „Hast dir ganz schön Zeit gelassen. Mach dir nichts draus. Hast du das einmal überwinden, klappt es immer wieder.“



Albtraum der Heilerin

Lest diese Karte, wenn die Heilerin die Karte „Albtraum“ aktiviert.

Flammenzungen leckten am rauchverhangenen Himmel. Das brennende Haus sackte zusammen und stürzte in den großen See Ava. Thakkum, die Pfahlbausiedlung der Iquar, sollte Schutz vor Feinden bieten, doch sie hatte Naxia nicht schützen können. Die Heilerin stieß ihren Stab mit aller Kraft in die Brust ihrer Ehefrau. Sie ließ sich nicht vom entfernten Brüllen ablenken, ließ all ihre ganz eigene Form der Heilkraft in Naxia fließen. Blumen sprossen aus den Holzbohlen unter ihr. Doch der Leichnam lag weiterhin leblos da.

Bis eine andere Held*in auf deinem Feld ihre **größtmögliche Anzahl Willenspunkte** hat oder du deine Figur auf das Sonnenaufgang-Feld legst, verlierst du für **jede Stunde**, die du ausgibst, sofort **1 Willenspunkt** (du darfst so auf 0 fallen).

Durch die flimmernde Luft trat ein Steppennomade zur Heilerin. Er zückte ein Bündel Heilkräuter aus seinem Hosensack und drückte es ihr in die zitternden Hände. „Wir trauern später. Leute brauchen unsere Hilfe!“ Der Traum wandelte sich. Naxias Leiche wich langen Reihen von zuckenden Körpern, verletzten, versengten, verlorenen. Die Heilerin hob ihren Stab. Die Heilkräuter glühten in allen Regenbogenfarben. Und die Verletzten heilten alle und jubelten der Heilerin zu.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der verfluchte Troll



Albtraum des Steppenreiters

Lest diese Karte, wenn der Steppenreiter die Karte „Albtraum“ aktiviert.

Der Steppenreiter war wieder ein kleines Kind, verloren vom Rest der Einhorn-Sippe. Die Baumgruppe der 5 Waisen starrte stumm auf ihn herunter. Die Kreaturenhorde war hingegen alles andere als stumm. Blökend und fauchend trampelten Steppenbüffel um die Bäume herum. Das Kind erinnerte sich an die ernste Stimme seiner Mutter. „Bleib still! Das sind keine Steppenechsen, die man streicheln und reiten und mit Stroh füttern kann. Das sind Steppenbüffel, die fressen uns!“ Ein Schluchzer entfloß ihm. Zu laut! Eine riesige dreifingrige Hand langte zwischen den Bäumen hindurch. Der Felltroll brüllte hungrig.

Bis du auf dem Feld eines **Trolls** stehst oder deine Figur auf das Sonnenaufgang-Feld legst, kostet dich **jeder Schritt**, den du mit Stunden bezahlst, **2 Stunden** (statt 1).

Ein einzelner Steppenbüffel stellte sich schützend zwischen den Steppenreiter und den Felltroll. Der Traum wandelte sich. Das kleine Kind war auf einmal wieder ein erwachsener Krieger. Statt sich in den Schatten der Bäume zu drücken, lag er auf dem weichen Körper des lieben Mamoru. Seines Beschützers. Mamoru brummte beruhigend und der Steppenreiter kuschelte sich tiefer in sein warmes Fell.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Der verfluchte Troll



Albtraum des Bergkriegers

Lest diese Karte, wenn der Bergkrieger die Karte „Albtraum“ aktiviert.

Der Bergkrieger schrie wie am Spieß. Er kullerte den verschneiten Hang herunter, verfolgt von einem riesigen Greifenküken, der Vorderteil eines Hühnchens auf den Hinterbeinen eines Kätzchens. Egal wie schnell er rannte, er kam kaum vom Fleck. Erst als er die Versammlung der Grehon-Krieger*innen erreichte, bemerkte er, dass er heute Morgen seine Leinenhosen anzuziehen vergessen hatte. Alle lachten ihn aus.

Bis du **alleine eine Kreatur besiegst** oder deine Figur auf das Sonnenaufgang-Feld legst, musst du jeweils **1 Gold abgeben, um einen Kampf zu beginnen** oder einem beizutreten.

Zwei Grehon-Kriegerinnen traten hervor. „Keine Sorge, tapferer Bergkrieger. Gemeinsam sind wir stärker.“ Sie packten ihn unter den Schultern und schleuderten ihn hoch in die Luft. Mit seinen Adlerraugen erspähte der Bergkrieger, wie die beiden das Greifenküken zurückschlugen. Der Traum wandelte sich. Mit einem Plumps landete der Bergkrieger an einem goldenen Sandstrand. Leise rauschte das warme Meer. Neben ihm lag der Handelszweig Garz in knallpinken Badehosen und nippte an einem ebenso knallpinken Drink. „Ein Wellness-Wochenende mit mir, das ist der Traum, häh?“, grinst er. „Komm, eine Massage steht an.“

ÄNDERE HELD*INNEN

- Held*innen, die **kein großes Ablagefeld** haben, dürfen die **Schattenklinge** auf der Goldablage tragen. Sie können mit ihr Felsenplättchen aufnehmen, sie aber nicht im Kampf nutzen.
- Vergesst bei den „**restlichen Spielvorbereitungen**“ **auf A1** held*innenspezifisches Spielmaterial nicht: Der **Fährtenleser** erhält Rabe/Messer/Horn; Der **Seher** wirft seine Würfel neu; Legt den **Knochen-Golem** auf Feld **500**; Stellt **Wassergeist/Feuertakuri/Sabri** zu ihrer Held*in; Die **Takuri-Hüterin** erhält die tulgorische Steinflöte und legt den Marker auf +0; Der **Steppennomade** wählt seine Pulver; Legt den Eiskristall des **Eis-Dämons** mit der blauen Seite oben hin; Die **Runenmeisterin** dreht ihre Runenscheibe auf die 1; ...
- Kommt der **Hautwandler als Bär** auf das Sonnenaufgang-Feld, wird er zum Menschen.

REGELSPECIFIZIERUNGEN

- Wie üblich gilt: Sollte ein Plättchen oder eine Figur ins Spiel kommen, von denen es **nicht mehr genug im Vorrat gibt**, geschieht stattdessen nichts (außer bei Spornen).
- Beim **Auswürfeln** mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Held*innenwürfel (1er-Stelle) sind **500er-Felder** auf dem Spielplan gemeint, nie zweistellige Felder der Höhle.
- Wird der **Markierungsring entfernt**, sind Held*innen in der Höhle dort **eingeschlossen**, bis der Markierungsring wieder hingelegt wird. Flaps Flederfuchs, Falken und die Fahrende Händlerin Helea dürfen dennoch immer die Höhle betreten/verlassen.
- „**Flaps Flederfuchs kommt wieder ins Spiel!**“ geschieht, selbst wenn Flaps sich mit dem „-3“ Pilzplättchen eine Magenverstimmung holte.
- **Aufs Sonnenaufgang-Feld gelegte Held*innen** können keine Handlungen vornehmen, nicht einmal per Falken Plättchen verschicken. Ihr Zeitstein wird auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Direkt bevor eine Held*in auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt wird, darf sie freie Handlungsmöglichkeiten vornehmen, z.B. um Gegenstände auf ihrem Feld abzulegen.
- Erreichen zu viele Kreaturen das Feld des Steppenvolks, stellt die Erzähler*in auf N und lest N1. Die Legende nimmt aber nicht automatisch ein böses Ende.
- Betritt die Erzähler*in einen Sternchen-Buchstaben erneut, lest diese Legendenkarte erneut.
- Mit „**Sprungfeld**“ sind die 12-Willenspunkte-Verbindungen zwischen Landfeldern und dem steilen Felsen (Feld **547**) gemeint. Die Bezeichnung stammt aus „Die letzte Hoffnung“.
- **Ereigniskarte 6** ignoriert Sondertrolle.



Ich versuche mich hier erstmals in einer meiner Fan-Legenden an gendergerechter Sprache („die Held*in“), wobei ich bei kanonisch weiblichen Heldinnen beim generischen Femininum („die Feuerbezwingerin“) und bei kanonisch männlichen Helden beim generischen Maskulinum („der Steppenreiter“) bleibe. Grundsätzlich gilt: Geschlecht ist gleich. Regeln gelten für Held*innen aller Geschlechter, egal in welcher Form diese Regeln formuliert wurden.

„Gerne dürft ihr mir sagen, welche Formulierungen für euch besser passen und was ihr davon haltet. Sollte jemand damit ein Problem haben, bitte ich entweder meine Legende nicht zu spielen oder es einfach zu ignorieren. An einer anderen Stelle (also nicht im Thema zu dieser Legende) bin ich gerne bereit, über diese Thematik zu diskutieren!“

– Kar éVarin zu seiner Legende „Noch kälter“ zum letzten Fan-Legenden-Wettbewerb 2023:

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=25&t=9596>

LEGENDE GEWONNEN? LUST AUF MEHR?



Die verschwundene Krone.

Ein Dieb im Norden, zu rettende Tulgori im Süden und die Rietburg in Gefahr. Fan-Legende über alle drei Trilogie-Pläne gleichzeitig.

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=5&t=6445>



Zeit entzweit.

Zeitportale verbinden Herbst-Andor und Winter-Andor. Fan-Legende über zwei Spielpläne zum „Kreaturen des Ava“ Wettbewerb 2023.

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=25&t=9655>



Thoralds Trunkener Traum.

Wilde Fan-Legende mit Plättchenbewegung, Held*innenverdopplung und Erzählerkampf. Von BBB, Schlafende Katze und TroII.

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=5&t=10208>



Im Schatten des Winters.

Winterliche Abenteuer mit dem Santa Gor. Die vierte Fan-Legende der Tavernengemeinschaft, perfekt für gemütliche Adventsabende.

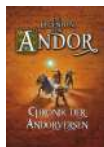
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=5&t=11859>

Eine Übersicht über meine Fan-Kreationen (sowie die anderer Andori) ist hier:

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=116297#p116297>

Schaut auch auf meiner GitHub Page vorbei:

<https://butterbrotbaer.github.io/>



Chronik der Andorversen.

Chronologisch sortiertes Material von den offiziellen „Die Legenden von Andor“-Internetauftritten. Wann spielte „Das ferne Land“ wohl?

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=10314>



Alle Helden überall.

Fan-Spielvariante, um alle offiziellen Andor-Held*innen in (fast) allen offiziellen Andor-Legenden spielbar zu machen.

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=11151>



Das Erbe des Wunderkindes.

Sammlung von Fan-Geschichten aus dem bärig gebutterten Andorversum. Von Magischen Held*innen, Danwaren und allerlei anderen.

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=10516>



Der Ewige Rat.

TroII's unvergleichbar episches Werk dazu, wie es nach L17 weitergehen könnte. Mein liebstes Andor-Fic, wärmstens zu empfehlen.

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=26&t=11465>

Das Andor-Wiki.

Fan-Verzeichnis zahlreicher wichtiger und weniger wichtiger Informationen zum Andorversum.

<https://die-legenden-von-andor.fandom.com/de/>

Fan-Karte des bekannten Andorversums.

Allerlei spannende Diskussionen zur andorischen Geographie.

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=8967>

