



Diese Legende spielt sowohl auf dem Spielplan im Land der Steppe, als auch auf dem Spielplan im Fernen Land. Die Legende startet auf dem Spielplan im Land der Steppe.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgenden Material neben dem Spielplan bereit:

- Legt 1 Wurfmesser und 1 Fernglas auf das Feld 433.
- Legt 1 Portalplättchen auf das Feld 426.
- Legen **Sternchen auf B, C, G und N** der Legendenleiste.

Es war geschafft. Auch wenn die Kreatur am Himmel und das vermeintliche Schicksal von Arpex den Helden Sorgen bereiteten, war es ihnen gelungen das Volk der Steppe gemeinsam mit den Prinzen Azturiens und Alwerons Erbe zu retten. Eine Sache galt es allerdings noch zu erledigen. Sie mussten Orweyn, den jüngsten der vier Prinzen von Azturien, der vor langer Zeit für den Untergang seiner einstigen Heimat gesorgt und auch im Land der Steppe für Unruhen gesorgt hatte, seiner gerechten Strafe zuzuführen. Doch wo war dieser abgeblieben? Gerade, als sich die Helden nach ihm umsahen, vernahmen sie alle einen durchdringenden Schall. Dieser hallte von den Bergen hinab, wo sie gerade noch sehen konnten, wie Orweyns Geist in dem Portal, welches ins ferne Land führte verschwand.

Stellt alle Helden auf das Feld 433.



Therenin, der älteste der Prinzen wandte sich den Helden zu: „Geht ihm nach und führt ihm seiner gerechten Strafe zu! Ich und die anderen werden nachkommen, sobald hier alles sicher ist.“

Aufgabe:

Ihr müsst alle Helden vor dem Ende des ersten Tages auf das Feld 426 bewegen.

Jeder Held startet mit 10 Willenspunkten und 3 Stärkepunkten. Verteilt außerdem einen verdeckt gezogenen Hoffnungstein auf die Gruppe.



Als der erste Held das Portal betrat und abermals ins Land der Steppe gelangte, jagte ihm ein Schaudern über den Rücken. Der Himmel über Azturien hatte sich verdunkelt und als er sich umsah, erblickte er den Geist Orweyns. Dieser stand am Rande des Hextals und wirkte gerade einige Zauber, als ein Portal entstand und sich eine schwarze schattenhafte Gestalt aus ihr erhob. Der Held sah mit Schrecken dabei zu, wie sich nach und nach ein riesiger Schattentroll an Ort und Stelle abbildete. Orweyn drehte sich zu den Helden um und seine Stimme hallte durch ganz Azturien: „Seht! Das ist der Geist des einstiegenen Trollkönigs Alweron, dessen Stärke weit größer war, als das aller anderen Trolle. Sein Körper mag fort sein, doch seine Seele steht hier vor euch und nun werde ich mit Hilfe seiner Kraft dafür sorgen, dass ihr mir zu, letzten Mal in die Quere gekommen seid!“ Zweifelsohne mussten sie den dunklen Plan von Orweyn vereiteln, doch was war mit den zurückgebliebenen Azturiern im Sturmtrutz geschehen?

Führt erneut die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgenden Material neben dem Spielplan bereit:

- Legt ein Sternchen auf das Feld 523.
- Stellt Orweyn und den Schattentroll auf Feld 599.

Stellt alle Helden auf das Feld **501**.

Aufgabe:

Ihr müsst einen der Helden vor dem Ende des zweiten Tages auf das Feld 523 bewegen.



Der Held erreichte den Platz inmitten der alten Festung. Er schien verlassen. Alles war still, nur ein kalter Wind säuselte, ehe er stimmen hörte und sich etwas in den Gemäuern regte. Zu seiner Erleichterung traten einige der Azturier aus den Ruinen vorsichtig hervor und begrüßten den Helden sogleich voller Freude.

„Was ist hier passiert?“, fragte der Held. Die alte Azturie führte ihn hinauf auf eine Mauer, von wo aus sie das Schauspiel beobachten konnten.

„Orweyn ist wahnsinnig geworden. Er zieht die Trolle dieser Lande zu sich, um die Seele dieses Schattentrolls zu verstärken und euch damit zu bezwingen.“

In diesem Augenblick bemerkte der Held, dass sich allerhand Trolle über all im fernen Land, wie besessen zum Portal aufmachten.

Stellt Kreaturen auf die folgenden Felder:

Trolle auf 550 und 542
Wachtrolle auf 513 und 521
Sumpftrolle auf 535 und 548

Besessene-Trolle-Regel:

Die Trolle ignorieren den üblichen Wegverlauf entlang der Pfeile. Stattdessen bewegen sie sich immer so entlang der Felder, dass sie den kürzest möglichen Weg zu Feld 599 zurücklegen.

Besessene Trolle stellen außerdem keine Gefahr für das Volk der Azturier da und können daher das Feld 523 passieren, ohne, dass die Legende endet.



Das war jedoch nicht alles. Aus den Wäldern und in den Flussgebieten tauchten Gorlots und Kreideskrale auf, die sich langsam auf den Weg zum Sturmtrutz machten.

Stellt Kreaturen auf die folgenden Felder:

- Gorlots auf 512, 516 und 551
- Kreideskrale auf 502 und 538

Vorbereitung:

- Markiert den Troll auf Feld mit einem Sternchen.
- Stellt Orweyn und den Schattentroll auf Feld 599

Die Helden mussten den dunklen Plan Orweyns vereiteln und das Volk der Azturier beschützen.

Legendenziel:

Die Helden müssen den Schattentroll besiegen, bevor alle besessenen Trolle das Feld 599 erreichen und das Steppenvolk beschützen. Sollte eine Kreatur das Feld des Steppenvolkes betreten, ist die Legende sofort verloren.



„Haltet ein!“, rief eine vertraute Stimme zu den Helden. In der Entfernung konnten die Helden einige Gestalten ausmachen. Es waren die drei Prinzen. Sie hatten es hierher zurück geschafft. Therenin trat vor und wandte sich an einen der Helden: „Gottseidank, ihr seid noch am Leben und wie ich sehe treibt unser Bruder erneut nichts als Unheil. Erklärt uns die Geschichte später. Jetzt ziehen wir erstmal unseren kleinen Bruder zur Rechenschaft!“

Stellt die drei Schwarzen Ritter auf Feld 524 und je einen Gorlot auf die Felder 502, 504 und 534.

Für die Schwarzen Ritter gelten die gleichen Regeln, wie in Legende 5 aus dem Grundspiel. Lies dazu Legende 5, Karte A3 —>



Nehmt das Sternchen vom Troll ab.

Der erste Troll erreichte das Hextal, doch was nun geschah, hatten die Helden nicht erwartet. Der Troll, der vor der schattenhaften Gestalt stand, begann sich langsam aufzulösen. Sein Körper zerfiel zu feinem Staub, als ein bläulicher Schimmer, vielleicht seine Seele in die Silhouette des Schattentrolls hineinfuhr. Mit Entsetzen mussten die Helden dabei zusehen, wie der Schatten pulsierte und wenige Sekunden später noch größer wurde als zuvor.

Schattentroll-Regel:

Der Schattentroll besitzt von sich aus 30 Willenspunkte, 7 Stärkepunkte und würfelt mit 3 schwarzen Würfeln. Für jeden Troll, der das Feld 599 erreicht, erhält er 3 zusätzliche Willenspunkte hinzu. Dabei spielt es keine Rolle um welche Art von Troll es sich handelt.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn..
...der Schattentroll besiegt wurde, bevor alle bessenen Trolle das Feld 599 erreicht haben und..
...das Volk der Azturier erfolgreich verteidigt wurde.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn..
...der Schattentroll nicht besiegt wurde, bevor alle bessenen Trolle das Feld 599 erreicht haben oder..
...das Volk der Azturier nicht verteidigt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Der Schatten eines alten
Feindes**

N2

Ein dröhnender Schrei hallte durch das Land, als der Schattentroll vor den Helden zusammenfiel und am Boden verpuffte. Die Helden hatten es geschafft den Schatten des alten Trollkönigs Alweron zu besiegen. Und Orweyn, der einstige Prinz, der auf seinem Weg zu Ruhm und Macht viel Unheil hinterlassen hatte, musste sich nun vor seinem Volk verantworten. Ohne Ausweg sah er sich nun den Helden und den Überresten der Azturier gegenüber, die dafür sorgen würden, dass sein Geist nie mehr dunkles über die Welt bringen würde.