Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Vorbereitungen 1

Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem Spielaufbau beginnt.

Dies ist der erste Teil der Geschichte um die **Trolle des fernen Landes** und die **Heilung des Trunkenen Trolls** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse in „Der Büffel, die Schlange und der Greif“ an. Die Legende spielt auf der **Rückseite** des Spielplans („Fluss“) und benötigt neben dem Spiel **„Das Ferne Land“** die Erweiterung **„Neue Helden“**.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Legt **3 rote, 1 grauen** und **1 schwarzen Würfel** bereit.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
- Legt das **Gold**, die **Sternchen** und die **roten X** neben den Spielplan.
- Legt die **4 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Verteilt mit Ausnahme der **Schattenklinge** alle **Gegenstände** auf der **Ausrüstungstafel**.
- Stellt **alle Kreaturen** des „Fernen Landes“, die **Fahrende Händlerin**, den **Flederfuchs** und aus der Erweiterung „Neue Helden“ die Figuren des **Trunkenen Trolls** und der **Heldin Kheela** sowie die Figuren **Zwergtroll**, **Felstroll** und **Waldtroll** neben dem Spielplan bereit.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 2“. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Vorbereitungen 2

Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Stellt den **Erzähler** auf den Buchstaben A der Legendenleiste.
- Legt **1 der 4 Turmkarten** verdeckt auf Feld 532. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.
- Erwürfelt jetzt die Positionen der 3 verdeckten **Pilzplättchen**, indem ihr mit einem roten Würfel und mit einem Heldenwürfel würfelt. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle an, der Heldenwürfel die 1er-Stelle der gesuchten Feldzahl. Addiert zu diesem Ergebnis 500.
- Legt die **Nebelplättchen**, die **Ereigniskarten**, das Plättchen **„Steppenvolk“**, die **Kräuter**, die **Ruinengeister**, die **Felsenplättchen**, **alle Holzstämme**, die **Azturia-Plättchen**, die **Hoffnungssteine**, **alle Sporneplättchen**, die **beiden Iquar-Plättchen**, die **Artefakt-Teile** sowie die Karte **„Beben“** neben dem Spielplan bereit.
- Sollte Tenaya (Teyan) im Spiel sein, erhält sie ihre 3 Feuerzauber und legt sie mit der „-2“ Seite nach oben auf ihre Heldentafel.
- Sortiert die **Legendenkarten** der Legende nach Alphabet, so dass oben „A1“ liegt und unten „N2“. Gibt es Legendenkarten ohne Buchstaben, legt ihr sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben C, E, J** und **N**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein unerwartetes Zwischenspiel... 1.“ →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Ein unerwartetes Zwischenspiel 1

Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

Die Helden des Fernen Landes standen versammelt nahe des Portals südlich der Fernebene und warteten gespannt auf die Ankunft des Trosswagens, der jeden Moment aus den blauen Flammen hervorfahren sollte. Sie waren auch nicht alleine an diesem Ort, denn ein Teil des Steppenvolkes hatte sie bis hierhin begleitet, nachdem die Helden den Bewohnern des Landes von der Dringlichkeit berichtet hatten, mit welcher die Helden an diesen Ort geführt worden waren. Nur worum es genau ging, dessen waren sie sich noch nicht bewußt...

Es dauerte dann auch nicht mehr lange, bis der Wagen endlich eintraf und den Hang am Westrand des Hextals hinunterfuhr. Es handelte sich um ein sehr großes Gefährt, dass von zwei überaus stämmigen Pferden gezogen wurde, die trotzdem sichtlich Mühe mit dem Wagen hatten. Dies alles deutete auf eine schwere Last hin, welche die Tiere ziehen mussten.
Der Wagen wurde von zwei Personen begleitet, welche Tenaya und Grent sogleich wiedererkannten, denn sie hatten schon des öfteren gemeinsam mit ihnen für das Wohl des Landes Herausforderungen gemeistert.
Tenaya begrüßte Chada und Thorn mit einer kurzen Umarmung, während Grent gleich mit seiner ersten Frage begann:
„Nachdem uns euer Falke erreicht hatte, haben wir uns so schnell wie möglich auf den Weg gemacht. Was gibt es, wobei ihr unsere Hilfe benötigt?“ wollte der Bergkrieger wissen und versuchte einen ersten Blick auf den Inhalt des Wagens zu werfen. Er konnte jedoch lediglich eine mächtige Gestalt erkennen, die auf der Ladefläche lag.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein unerwartetes Zwischenspiel... 2“. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Ein unerwartetes Zwischenspiel 2

Diese Karte wird nach der Karte „Ein unerwartetes Zwischenspiel 1“ aufgedeckt.

„Eine höchst seltsame Krankheit verbreitet sich im Rietland“, antwortete Chada. „Eine Krankheit, die deshalb so seltsam ist, weil offenbar nur Trolle von ihr betroffen sind. Die Menschen und Zwerge und auch alle anderen Wesen und Kreaturen zeigen keinerlei Anzeichen, also vermuten wir, dass wir gegen diese Krankheit immun sind.“
„An für sich würde uns das nicht sonderlich bekümmern“, gab Thorn zu. „Aber es gibt in unseren Landen einen Troll, dessen Wohl uns doch - so seltsam das für euch vielleicht auch klingen mag - am Herzen liegt.“ Nun traten alle Helden an den Wagen heran und sie sahen, dass auf der Ladefläche ein mächtiger Troll lag. Und ihm war deutlich anzumerken, dass er sehr geschwächt war und nur noch wenige Lebensgeister in sich trug.
„Wir kennen ihn nur als den Trunkenen Troll“, sagte die Bogenschützin, „und er ist - wenn man so will - ein fester Bestandteil unserer Welt. Wir können uns Andor einfach nicht ohne ihn vorstellen. Und nachdem wir schon gesehen haben, wie einige der anderen Trolle dieser Krankheit erlagen, mussten wir etwas unternehmen. Von einer kundigen Hexe erfuhren wir, dass wohl das einzige, was gegen diese Krankheit helfen würde, ein Elixier aus dem Blut anderer Trolle sein dürfte. Aber es müssten ganz spezielle Trolle sein: Trolle, welche in ihrem Innern die Essenz des Landes bewahren.“
„Und solche Trolle hofft ihr hier bei uns zu finden?“ fragte Grent.
„Ja, darum sind wir hier. Wir müssen einige dieser Trolle aufspüren und etwas von ihrem Blut einsammeln. Eine hier lebende Heilerin kann uns dann bei der Herstellung des Elixiers helfen. Und hoffentlich wird das genügen, um diese seltsame Krankheit zu besiegen.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein unerwartetes Zwischenspiel 3“. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Ein unerwartetes Zwischenspiel 3

Diese Karte wird nach der Karte „Ein unerwartetes Zwischenspiel 2“ aufgedeckt.

„Aber wo gibt es denn solche Trolle?“ wollte Tenaya wissen. „Wir leben schon seit einiger Zeit in diesem Land, sind aber noch keinem dieser Wesen begegnet.“
„Ihr solltet die Azturia um Rat fragen!“ mischte sich nun einer ihrer Begleiter aus dem Steppenvolk ein. „Sie kennen sich in diesem Land natürlich besser aus. Vielleicht gibt es unter ihnen Kundige in den hiesigen Legenden oder sie haben Schriften dazu angefertigt. Seit den Geschehnissen um den Oron und den Trollkönig vor einiger Zeit halten sich einige von ihnen im Süden des Landes auf. Es dürfte nicht schwer werden, sie zu finden.“
Also hatten die Helden des Fernen Landes eine neue Aufgabe. Und während Chada und Thorn den Trunkenen Troll in ihre Obhut gaben und sich durch das Portal zurück ins Land der Steppe und von dort aus ins Rietland aufmachten, taten sie alles, um ein Elixier zur Heilung der Krankheit zu finden. Sie durften keine Zeit verlieren...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

A 1

Dieser Teil der Geschichte besteht aus den Legendenkarten A1, A2, A3, A4, C, E1, E2, J, N1, N2, Vorbereitungen 1&2, Ein unerwartetes Zwischenspiel 1-3, 3x Trolle des fernen Landes, Der Waldtroll, Der Zwergtroll 1&2, Der Felstroll 1&2

Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert aus den **Ereigniskarten** die Karten **2** und **24** aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Ereigniskarten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt das Plättchen „Steppenvolk“ auf Feld **558** und zwar so, dass **kein** Schild zu sehen ist. Stellt außerdem **alle Helden** und **Flaps**, den Flederfuchs, sowie den **Trunkenen Troll** ebenfalls auf das entsprechende Feld.
- Stellt die **Fahrende Händlerin** auf das Feld **524**. Mit Ausnahme der Schattenklinge können bei der Händlerin wie gewohnt Stärkepunkte und alle übrigen Gegenstände für je 2 Gold gekauft werden.
- Mischt die **4 Azturia-Plättchen** und verteilt drei von ihnen verdeckt auf den Feldern **533**, **536** und **545**. Das vierte Plättchen kommt neben den Spielplan.
- Mischt die **3 Karten „Trolle des fernen Landes“** und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

Aufgabe 1:
Die Helden müssen nach den Trollen suchen, welche die Essenz des Landes in sich tragen. Diese finden sie durch die Hilfe der Azturia.

Wenn ein Held ein Feld mit einem Azturia-Plättchen betritt, darf er das Plättchen auf den Bereich auf seiner Heldentafel legen, auf den auch Pilze, Gold und Kräuter gelegt werden. Außerdem wird dann die **oberste Karte** des Stapels „Trolle des fernen Landes“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

A 2

„Es wird jedoch nicht genügen, nur das Blut der Trolle zu erlangen", hatte Chada noch hinzugefügt, kurz bevor sie und Thorn sich von den anderen Helden verabschiedet hatten. „Sowohl das Blut als auch der kranke Troll müssen zu der Heilerin gebracht werden, damit diese mittels eines Rituals das Elixier zubereiten kann. Wie wir bereits erfahren haben, soll in den Ruinen nordwestlich von Sturmtrutz eine solche Heilerin leben. Haltet Ausschau nach ihr!"

Aufgabe 2:
Die Helden müssen den Tross bestehend aus dem Steppenvolk und dem Trunkenen Troll bis nach Sturmtrutz (Feld 523) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N" auf der Legendenleiste erreicht.

Ein Held kann das **Steppenvolk** (und damit auch den **Trunkenen Troll**) mit seiner Figur mitbewegen. Je nach Anzahl der Helden im Spiel kostet es mehr oder weniger Stunden auf der Tagesleiste.
2 Helden: Pro Feld 2 Stunden
3 Helden: Pro Feld 3 Stunden
4 Helden: Pro Feld 4 Stunden
Hinweis: Wenn in der Legende ab jetzt vom „Steppenvolk" gesprochen wird, sind damit immer gleichzeitig sowohl das Steppenvolk als auch der Trunkene Troll gemeint, da beide nur im Verbund bewegt werden.

Sehr wichtig: Das Steppenvolk kann nur auf dem „Pfad" bewegt werden. Der „Pfad" ist der lange Weg mit Feldzahlen, die einen Unterstrich haben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

A 3

Wenn ein Held ein Azturia-Plättchen auf dem gleichen Feld ablegt, auf dem sich auch das Steppenvolk befindet, darf er das Plättchen umdrehen und erhält den angezeigten Wert als dauerhafte Stärkepunkte. Sollte das Steppenvolk das Feld 523 noch nicht erreicht haben, darf der Held das Volk so viele Felder weit bewegen, wie er durch das Azturia-Plättchen Stärkepunkte erhalten hat. Der Held wird dabei mitbewegt.

- Legt ein verdecktes **Sporneplättchen** auf das Feld **521** und legt ein **rotes X** auf das Spornesymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. **Wichtig:** In dieser Legende kommt die Mutterspore nicht ins Spiel. Und bei Sonnenaufgang werden (außer durch Ereigniskarten) auch keine weiteren Sporne auf dem Spielplan verteilt.

Die Anwesenheit des Steppenvolks hatte zu einer großen Ansammlung von Kreaturen rund um die Fernebene geführt, die sich auf einen Angriff vorbereiteten.

- Stellt **Gors** auf die Felder **542**, **549**, **559** und **565** und **Gorlots** auf die Felder **554** und **567**.
- Legt bei **2 Spielern 2 Iquarplättchen** und bei **3 Spielern 1 Iquarplättchen** auf Sturmtrutz (Feld **523**) und dreht sie auf die Schildseite.

Aufgabe 3:
Die Helden müssen den Tross mit dem Trunkenen Troll beschützen. Sobald eine Kreatur das Feld mit dem Steppenvolk betritt, wird sie auf einen Schild auf Feld 523 gestellt. Ist kein Schild mehr frei, ist die Legende sofort verloren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →

Die Legenden Von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

A4

Wichtig: Betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Azuria-Plättchen oder steht ein Held, der ein Azuria-Plättchen auf seiner Heldentafel liegen hat, das Feld einer Kreatur, kommt das Azuria-Plättchen aus dem Spiel und die Legende ist damit **sofort verloren**.
Erreicht ein Held mit dem Steppenvolk das Feld 523, wird es auf die Seite gedreht, auf der ein **Schildsymbol** abgebildet ist. Ab jetzt darf eine Kreatur zusätzlich das Feld 523 betreten oder dazugestellt werden, ohne dass die Legende damit verloren ist.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Verteilt **1 Stärkepunkt**, **1 Gold** und einen **Trinkschlauch** auf die Heldengruppe. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Die Legenden Von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

C

Weitere Kreaturen machten Jagd auf das Steppenvolk.

Stellt **Gors** auf die Felder **541** und **553** und einen **Gorlot** auf das Feld **535**.

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

E 1

Ein Troll und ein Kreideskral näherten sich von Nordosten her. Ab jetzt mussten nicht mehr nur das Steppenvolk, sondern auch die Ruine Sturmtrutz von den Helden beschützt werden.

Stellt einen **Troll** auf das Feld **505** und einen **Kreideskral** auf das Feld **519**.

Wenn eine Kreatur das Feld 523 betritt, wird sie auf einen Schild gestellt. Ist kein Schild mehr frei, ist die Legende **sofort verloren**.

Da die Helden mit der Suche nach den Trollen des Fernen Landes sehr beschäftigt waren, erfreute es sie, als eine Frau aus dem Steppenvolk zu ihnen kam und ihnen berichtete, dass die Heilerin, die sie suchten, sich zur Zeit in Orons Wacht aufhielt. Was sie genau dort suchte, konnte sie ihnen nicht sagen, aber die Helden waren fürs erste erleichtert, nicht noch nach ihr Ausschau halten zu müssen.

Stellt die **Heilerin** (die Figur Kheela) auf das Feld **510**.

Aufgabe (Legendenziel):
Die Helden müssen die Heilerin nach Sturmtrutz (Feld 523) begleiten und das gesammelte Blut der Trolle zu ihr auf das gleiche Feld bringen.

Wichtig: Die Heilerin kann nicht mit einer Kreatur auf dem gleichen Feld stehen (*Ausnahme*: Feld 523). Sollte dies passieren, kommt die Heilerin aus dem Spiel und die Legende ist damit **sofort verloren**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

E 2

Ein Held kann die Figur der Heilerin jederzeit mit seiner Figur mitbewegen (ähnlich wie ein Iquarplättchen). Das geht auch im Vorbeigehen und kostet einen Helden keine weitere Stunde auf der Tagesleiste.

Wenn die Helden sowohl die Heilerin zum Feld 523 begleitet als auch die drei Bestandteile des Elixiers (das Blut der Trolle) auf dem gleichen Feld abgelegt haben, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgesetzt und die Karte N1 aufgedeckt und vorgelesen.

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

J

Weitere Azturia wollten den Helden helfen, den kranken Troll bis nach Sturmtrutz zu bringen. Ihre Unterstützung würde den Helden auch im Kampf gegen die Kreaturen nützen.

Einer der Helden erhält das **vierte Azturia-Plättchen** und legt es auf den Bereich, auf den auch Pilze, Gold und Kräuter gelegt werden.
Wichtig: Der Held darf nicht auf dem gleichen Feld wie das Steppenvolk stehen.

Zur Erinnerung: Wenn ein Held das Azturia-Plättchen zum Steppenvolk bringt und es auf dem gleichen Feld ablegt (unabhängig davon, ob sich dieses bereits auf Feld 523 befindet oder nicht), so darf er es umdrehen und erhält den angezeigten Wert als dauerhafte Stärkepunkte. Sollte das Steppenvolk Sturmtrutz noch nicht erreicht haben, darf der Held dieses um die gleiche Anzahl Felder bewegen, wie er Stärkepunkte durch das Azturia-Plättchen erhalten hat.
Das Plättchen kommt anschließend aus dem Spiel.

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

N1

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn …
… die Helden das Blut der drei Trolle zur Heilerin gebracht haben …
… und das Steppenvolk erfolgreich beschützt wurde.

Die Helden übergaben der Heilerin das gesammelte Blut der drei Trolle und diese verlor keine Zeit damit, das Elixier herzustellen. Nachdem es vollbracht war, verabreichte sie dem Trunkenen Troll ein wenig des Tranks. „Es sollte nicht lange dauern, bis es wirkt", verprach die Heilerin. Doch nach kurzer Wartezeit beschlich die Helden ein unangenehmer Verdacht...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn …
… die Helden es nicht geschafft haben, das Blut der Trolle einzusammeln und es der Heilerin zu bringen …
… und das Steppenvolk nicht beschützt wurde.

All die Mühen der Helden waren am Ende vergebens. Sie konnten zusehen, wie der Trunkene Troll immer schwächer und schwächer wurde. Und schließlich vermochten sie nur noch um ihn zu trauern...

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle

N2

„Es scheint nicht zu wirken“, sagte einer der Helden, nachdem bei dem Trunkenen Troll keine Anzeichen einer Genesung erkennbar waren.
„Ja, ich sehe es!“ gab die Heilerin zu. „Offenbar war es doch nicht genügend Blut für eine Heilung. Oder aber es ist so, wie ich es mir anfangs gedacht habe: Es fehlt noch ein wichtiger Bestandteil.“
„Soll das etwa bedeuten, dass wir mit all unseren bisherigen Anstrengungen nochmal von vorne beginnen müssen?“ fragte der Held.
„Nein! Das Blut, das ihr mir gebracht habt, reicht glücklicherweise noch für ein weiteres Elixier. Doch dieses Mal, so fürchte ich, werdet ihr nach einem weiteren Troll des Fernen Landes Ausschau halten müssen. Und bei diesem handelt es sich wahrlich um einen sehr aussergewöhnliches Wesen.“
Die Helden lauschten gespannt. Dies klang nach einer weiteren großen Herausforderung für sie.
„Man nennt ihn den Schattentroll. Wie sein Name schon verrät, ist er ein Wesen der Dunkelheit, dass sich - soweit ich weiß - nur zu besonderen Zeiten zeigt. Daher werdet ihr sicherlich große Mühen haben, ihn aufzuspüren.
Aber lasst uns zunächst eine Unterkunft für unseren Kranken bereitmachen. Denn auch wenn das bisherige Elixier nichts zu seiner Heilung beitgetragen hat, so hat es die Krankheit zumindest etwas aufgehalten. Das gibt uns Zeit, das letzte Trollblut einzusammeln.“

Diese Geschichte wird mit der Legende „Tage der Dunkelheit“ fortgesetzt.

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Trolle des fernen Landes

„Wir wissen um die Existenz dieser besonderen Trolle“, sagte einer der Azturia in dem kleinen Lager, nachdem der Held den Bewohnern des Landes kurz nach seinem Eintreffen von ihrem Vorhaben bezüglich der Zubereitung eines speziellen Elixiers mittels Trollblut erzählt hatte, „und ihr habt Glück, dass wir sogar den Aufenthaltsort von einer dieser besonderen Kreaturen kennen.
Im Uferwald nahe der Nordgrenze des Landes streift ein als Waldtroll bekanntes Wesen umher und verbirgt sich zwischen den mächtigen Bäumen. Man könnte den Waldtroll seinem Aussehen nach als wandernden Baum bezeichnen, der nicht ohne Grund diese Gestalt besitzt. Er fungiert nämlich als Beschützer des Waldes. Niemand traut sich, in seiner Anwesenheit Bäume dort zu fällen, denn er kann sehr rachsüchtig bei jedem Schaden an dem Land werden. Unglücklicherweise hat ein schwerer Sturm in den letzten Tagen große Schäden angerichtet und zahlreiche Bäume entwurzelt, daher wird es für euch schwer werden, den Waldtroll überhaupt erst zu erreichen. Nur wenn es euch gelingt, euch durch das Unterholz zu kämpfen und die Stämme zur Seite zu schaffen, die euch auf eurem Weg behindern, werdet ihr zu ihm vorstoßen können.“

Der Held kann das Azturia-Plättchen auf seine Heldentafel legen, auf den Bereich, auf den auch Pilze, Gold und Kräuter gelegt werden.
Zur Erinnerung: Wenn ein Held das Plättchen auf dem Feld mit dem Steppenvolk ablegt, darf er das Plättchen umdrehen und erhält die angezeigte Zahl als dauerhafte Stärkepunkte. Zusätzlich darf er gegebenenfalls das Steppenvolk um die Anzahl an Felder auf dem „Pfad“ bewegen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Waldtroll“. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Trolle des fernen Landes

„Ja, wir haben von diesen besonderen Trollen gehört“, erzählte einer der Azturia den Helden. „Die Legenden um diese Wesen sind ein bedeutender Bestandteil der Geschichte dieses Landes.“
„Tatsächlich berichtete uns die fahrende Händlerin, die kürzlich in unserem Lager vorbei geschaut hat, davon, dass sie in den Ruinen von Aztur, höchstwahrscheinlich im Kronhort selbst, auf einen seltsamen, griesgrämigen Zwergtroll gestoßen ist“, fuhr ein anderer Azturia fort. „Auch wenn man es bei seinem Anblick im ersten Moment nicht glauben mag, so handelt es sich bei ihm um ein wahrlich uraltes Geschöpf, das bereits in den frühen Tagen Azturiens durch das Land zog. Sicherlich wird es nicht leicht werden, ihn in den dichten Nebeln zu finden, welche die nördlichen Ruinen zur Zeit durchziehen... und sicherlich noch schwerer, ihn dazu zu bringen, euch etwas von seinem Blut zu überlassen. Aber versucht es ruhig!“

Der Held kann das Azturia-Plättchen auf seine Heldentafel legen, auf den Bereich, auf den auch Pilze, Gold und Kräuter gelegt werden.
Zur Erinnerung: Wenn ein Held das Plättchen auf dem Feld mit dem Steppenvolk ablegt, darf er das Plättchen umdrehen und erhält die angezeigte Zahl als dauerhafte Stärkepunkte. Zusätzlich darf er gegebenenfalls das Steppenvolk um die Anzahl an Felder auf dem „Pfad“ bewegen.

Mischt die **Nebelplättchen** und verteilt sie verdeckt auf den Feldern der Ruinen von Aztur (Felder **501** bis **516**).
Wenn ein Held das Feld mit dem Nebelplättchen, welches den **Ruinengeist** zeigt, aufdeckt und aktiviert, wird die Karte „Der Zwergtroll 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Trolle des fernen Landes

„Es ist nicht leicht, den Felstroll aufzuspüren“, berichtete einer der Azturia den Helden, nachdem sie ihnen von ihrem Vorhaben bezüglich der Heilung des Trunkenen Trolls mittels eines Elixiers aus dem Blut besonderer Trolle berichtet hatten.
„Wie ihr schon richtig gesagt habt, ist auch er ein fester Bestandteil unserer Welt und wirklich sehr, sehr alt. Daher bewegt er sich auch nur selten vom Fleck, was wohl die einzige Möglichkeit wäre, ihn überhaupt zu entdecken. Was wir wissen... oder zumindest wurde es uns von vereinzelten Reisenden so berichtet, hält er sich überwiegend rund um die Südklaue an der Rundung des Flusses auf. Jedenfalls ist er dort zuletzt gesichtet worden...was leider auch schon eine Weile zurückliegt.“
„Aber wie schaffen wir es, ihn dazu zu bringen, dass er sich überhaupt bewegt?“ fragte einer der Helden. „Wir haben ja nicht die Zeit, sämtliche Felsen umzudrehen oder dagegen zu schlagen, in der Hoffnung, den Felstroll dabei aufzuscheuchen.“
„Habt ihr die erneuten Beben bemerkt, die in den letzten Tagen unser Land erschüttert haben?“ fragte der Azturia.
Dumme Frage, dachten die Helden. Natürlich waren ihnen die Erschütterungen nicht entgangen, so wie damals vor der Ankunft des Erben Alwerons. Aber laut sprachen sie dies nicht aus.
„Wenn wieder einmal ein solches Beben den Boden erzittern lässt, dann haltet euch an der Südklaue auf. Höchstwahrscheinlich kann dies dazu führen, dass der Felstroll aufgescheucht wird. Die Beben kündigen sich meistens durch leichtere an und sind oftmals ein Anzeichen dafür, dass ein stärkeres folgt. Wenn es also zu einem leichten Beben kommt, geht zur Südklaue. Vielleicht habt ihr Glück.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Felstroll 1“. →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Der Waldtroll

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

Legt den **6er-Holzstamm** auf das Feld **561** und je einen **2er-** und einen **4er-Holzstamm** auf die Felder **556** und **562**.
Sollte auf einem dieser Felder ein Held stehen, so wird dieser in Pfeilrichtung auf das nächste Feld versetzt.
Hinweis: Kreaturen ignorieren die Holzstämme.

Aufgabe:
Die Helden müssen die Holzstämme aus dem Weg räumen und den Weg zum Waldtroll frei machen. Erst dann können sie ihn bekämpfen und versuchen, sein Blut einzusammeln.

Steht ein Held auf einem Feld mit einem Holzstamm, kann er den Stamm einsammeln. Die Stämme werden auf die Stärkepunkteleiste der Heldentafel gelegt - und zwar so, dass sie links neben den Holzstein passen. Ein Held kann auch mehrere Holzstämme gleichzeitig tragen, wenn alle diese Stämme links neben den Holzstein auf der Stärkepunkteleiste passen.

Wenn die Helden die Holzstämme von mindestens **zweien der drei Felder** (556, 561 oder 562) entfernt und sie auf einem beliebigen anderen Feld (*Ausnahme*: Feld 560) abgelegt haben, wird die Figur des Waldtrolls auf das Feld 560 gestellt.
Der Waldtroll würfelt mit dem **schwarzen Würfel** und besitzt bei **2 Helden = 10**, bei **3 Helden = 14** und bei **4 Helden = 18 Stärkepunkte**. Sein Kampfwert muss nur einmal übertroffen werden. Anschließend ist er verwundet und zieht sich tiefer in den Wald zurück. Die Helden konnten aber einiges von seinem harzigen Blut einsammeln.
Nutzt eines der 3 verbliebenen Artefakt-Teile, um das Blut des Waldtrolls darzustellen und legt es auf ein freies kleines Ablagefeld auf die Heldentafel eines Helden, der an dem Kampf beteiligt war.

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Der Zwergtroll 1

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

Der Held, der das Nebelplättchen mit dem Ruinengeist aktiviert hat, legt das Geister-Plättchen auf das Feld, auf dem er steht (anstatt auf seine Heldentafel), und stellt die **Figur des Zwergtrolls** dazu.

„Passt doch auf, wo du hintrittst!" rief ein kleines Wesen wütend, als sich der Held gerade durch den dichten Nebel zwischen den Ruinen vorwagte. Es war nicht so, dass das Geschöpf, auf das er gestoßen war, so klein war, dass er es übersehen hatte. Vielmehr hatte es sich im Nebel am Rande eines Mauerrestes versteckt.
„Man sollte kaum glauben, dass so große Kerle und Furien so tollpatschig herumlaufen können!" sagte das kleine Wesen, unzweifelhaft als der gesuchte Zwergtroll erkennbar.
Der Held entschuldigte sich bei ihm für das Versehen, beinahe auf ihn draufgetreten zu sein, und kam anschließend recht bald zum Grund seines Hierseins zu sprechen.
„Wärst du so freundlich, uns etwas von deinem Blut zu überlassen? Wir wollen einem Artgenossen von dir dabei helfen, eine wohl todbringende Krankheit zu überstehen."
„Das könnt ihr vergessen, ihr Blutsauger! Erst mich beinahe in den Boden stampfen und dann noch etwas von mir haben wollen..." Der Zwergtroll funkelte den Helden erst wütend an, schaute dann aber kurz darauf leicht versöhnlich zu ihm auf.
„Andererseits... wenn ihr mir bei etwas helft, können wir noch einmal darüber reden!"
„Was verlangst du von uns?"
„Du bist ja schon dem Geist begegnet, der hier in den Ruinen herumspukt. Wenn du und deine Gefährten mir helft, ihn zu vertreiben, dann spende ich gerne etwas von meinem Blut."

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Zwergtroll 2". →

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Der Zwergtroll 2

Diese Karte wird nach der Karte „Der Zwergtroll 1“ aufgedeckt.

„Die magischen Steine, die ihr überall im Land finden könnt, besitzen eine gewisse Macht, welche die Ruinengeister förmlich anzieht“, sagte der Zwergtroll. „Wenn ihr einen dieser Steine herbeischafft, wird das den Ruinengeist vertreiben.“

Erwürfelt jetzt die Positionen der **4 verdeckten Hoffnungssteine**, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel und mit einem Heldenwürfel würfelt. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle an, der Heldenwürfel die 1er-Stelle der gesuchten Feldzahl. Addiert zu diesem Ergebnis 500.

Aufgabe:
Die Helden müssen einen der Hoffnungssteine einsammeln und ihn auf dem Feld ablegen, auf dem sich der Ruinengeist und der Zwergtroll aufhalten.

Wenn ein Held einen der Hoffnungssteine einsammelt und ihn auf dem Feld mit dem Ruinengeist ablegt, so kommt der Hoffnungsstein aus dem Spiel (ohne dass dabei seine Fähigkeit eingesetzt wird) und das Plättchen mit dem Ruinengeist wird statt dessen auf das Ablagefeld des Helden gelegt, wo es nach den bekannten Regeln bis zum Ende der Legende liegen bleibt. (Dass der Ruinengeist nach dem Anlocken mit dem Hoffnungsstein nicht mehr von dem Helden ablassen wird, hatte der Zwergtroll den Helden als Rache für das „Beinahe auf ihn treten“ verschwiegen.)
Anschließend erhalten die Helden etwas Blut des Zwergtrolls. Nutzt eines der 3 verbliebenen Artefakt-Teile, um das Blut des Zwergtrolls darzustellen und legt es auf ein freies kleines Ablagefeld auf der Heldentafel des Helden, der den Ruinengeist angelockt hat.

Die Legenden von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Der Felstroll 1

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

Der Held kann das Azturia-Plättchen auf seine Heldentafel legen, auf den Bereich, auf den auch Pilze, Gold und Kräuter gelegt werden.
Zur Erinnerung: Wenn ein Held das Plättchen auf dem Feld mit dem Steppenvolk ablegt, darf er das Plättchen umdrehen und erhält die angezeigte Zahl als dauerhafte Stärkepunkte. Zusätzlich darf er gegebenenfalls das Steppenvolk um die Anzahl an Felder auf dem „Pfad“ bewegen.

Verteilt die **Felsenplättchen** verdeckt auf den Feldern **527**, **528** und **529** und legt die Karte **„Beben“** so an die Legendenleiste, dass der untere kleine Pfeil auf den nächsten Buchstaben oberhalb des Erzählers zeigt.
Beispiel: Der Erzähler steht auf dem Buchstaben C. Die Karte „Beben“ wird so an die Legendenleiste gelegt, dass die beiden Pfeile auf die Buchstaben D und F zeigen.

Aufgabe:
Die Helden müssen den Felstroll aufspüren, indem sie während eines Bebens an der Südklaue Ausschau danach halten, ob er sich bewegt. Anschließend müssen sie versuchen, das felsige Blut des Trolls einzusammeln.

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Felsenplättchen **steht** und die Karte „Beben“ aktiviert wird (der Erzähler auf einen Buchstaben bewegt wird, auf den einer der beiden Pfeile zeigt), dann darf der Held zunächst das Plättchen umdrehen. Zeigt es die Zahl „6“, wird der Felstroll auf das gleiche Feld gestellt und das Plättchen entfernt. Bei einer anderen Zahl wird lediglich nur das Plättchen entfernt.

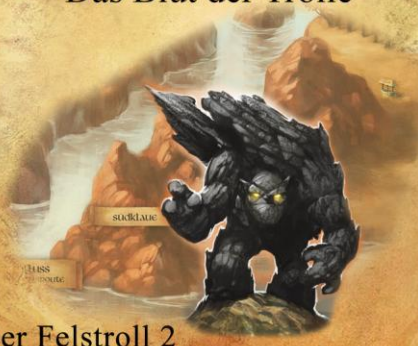
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Felstroll 2“. →

Die Legenden Von Andor

5. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Trolle des fernen Landes

Das Blut der Trolle



Der Felstroll 2

Diese Karte wird nach der Karte „der Felstroll 1“ aufgedeckt.

Nach dem Aufdecken des Plättchens führt der Held die Anweisungen auf der Karte „Beben“ aus (unabhängig davon, ob der Felstroll entdeckt wurde oder nicht).
Helden, die auf anderen Feldern stehen als auf den drei Feldern an der Südklaue, werden von dem Beben nicht beeinflusst.
Es dürfen während eines Bebens auch mehrere Helden auf Feldern mit Felsenplättchen stehen und anschließend die Plättchen umdrehen.

Wichtig: Sollten beide Beben ausgelöst worden sein, ohne dass der Felstroll aufgespürt wurde (das Plättchen „6“ nicht umgedreht worden sein), so schiebt die Karte „Beben“ an den nächsten kommenden Buchstaben.
Im oben genannten Beispiel würde der untere Pfeil der Karte dann auf den Buchstaben G deuten, der obere Pfeil auf den Buchstaben I.

Wenn der Felstroll auf einem der Felder an der Südklaue steht, können die Helden ihn angreifen. Er besitzt bei **2 Helden = 10**, bei **3 Helden = 14** und bei **4 Helden = 18 Stärkepunkte** und würfelt mit **2 roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Um sein Blut zu erhalten, müssen die Helden seinen Kampfwert nur **einmal übertreffen**.

Nutzt nach einer gewonnen Kampfrunde eines der 3 verbliebenen Artefakt-Teile, um das Blut des Felstrolls darzustellen und legt es auf ein freies kleines Ablagefeld auf der Heldentafel eines Helden, der den Felstroll bekämpft hat.