ANDOR



Diese Legende spielt auf der Spielplanseite mit dem Fluss. Sie ist für zwei bis vier Helden gedacht.

Es werden die folgenden Vorbereitungen getroffen:
- Die Ereigniskarten, Nebelplättchen und Brunnen werden ausgelegt.
- Die Positionen der Hoffnungssteine und Pilze werden mit zwei Würfeln als Zehner und Einer ermittelt.
- Sporne und Sporneplättchen werden bereitgelegt, dazu zwei 2er- und ein 4er-Holz, die Felsenplättchen, die Ruinengeister und Heilkräuter.
- Dazu kommen: 2 Gors, 2 Gorlets, 2 Kreideskrale, 2 Sumpftrolle, 2 Wachtrolle, der Trollkönig, die 4 besonderen Trolle und die 4 Azturia-Plättchen.
- Die Fahrende Händlerin wartet auf Feld 540.
- Die Legendenkarten werden bereitgelegt.
- Der Erzähler kommt auf das Legendenfeld A, auf das Feld N wird ein Stern gelegt.
- Legt zwei Sterne auf den Hahn des Sonnenaufgangs. Bei den ersten zwei Sonnenaufgängen werden, bevor der Erzähler bewegt wird, die Legendenkarten **"Hahn Eins"** und **"Hahn Zwei"** gelesen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2. ==>



Diese Legende spielt direkt nach der Legende 7 des fernen Landes.

Die Helden haben zusammen mit dem Trollkönig Tranuk besiegt. Zwischen Menschen und Trollen herrscht eine Atempause.
Doch bald kommen beunruhigende Nachrichten aus Azturien. Die Kreaturen kommen zurück und bedrohen die Heimstätten der Azturia. Und ein Gerücht macht die Runde, von seltsamen, nie zuvor gesehenen, trollähnlichen Wesen.

Der Trollkönig ist schon wieder durch das Portal nach Azturien zurück, um nach seinem Volk zu sehen.

Die Helden wollten sich eigentlich eine Ruhepause gönnen, doch jetzt packen sie doch ihre Sachen und machen sich auf den Weg zurück nach Azturien.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A3. ==>

ANDOR

ANDOR

Die anderen Trolle

A1

Die Helden kehren durch das Portal nach Azturien zurück, in großer Sorge um seine Bewohner. Viele Azturia haben sich vor den Kreaturen versteckt.

Die Helden erscheinen auf dem Feld 599.
Sie beginnen mit je 1 Stärke- und 7 Willenspunkten.
Sie können drei Gold und eine Wasserflasche frei vergeben, zwei Helden dazu noch zwei Stärkepunkte, drei Helden einen Stärkepunkt.
Die Azturia-Plättchen werden verdeckt auf die Felder 505, 506, 509 und 511 gelegt. Nur wenn ein Held ein Plättchen auf dem Feld 523 ablegt, darf er es umdrehen und bekommt die Bonuspunkte gutgeschrieben.
Muss der Azturia danach das Feld wieder verlassen, gehen die Stärkepunkte des Helden für immer verloren.
Jeder Held kann einen Azturia mit sich führen, bei zwei Helden auch zwei. Kommt ein Azturia mit einer Kreatur auf einem Feld zusammen, ist die Legende sofort verloren und es wird die Karte "N" gelesen.

Aufgabe 1:
Die Helden müssen alle Azturia auf das Feld 523 und in Sicherheit vor allen Kreaturen bringen, bevor der Erzähler "N" erreicht hat.
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A4. ==>

ANDOR

Die anderen Trolle

A2

Die Kreaturen haben die Zeit ohne die Helden und den Trollkönig genutzt, um sich im Land auszubreiten.

Zwei Gors kommen aus den Wäldern des Nordens, den Feldern 556 und 561.

Zwei Gorlets laufen im Süden in Richtung der Brücke. Sie starten auf den Feldern 535 und 536.

Zwei drei Kreideskrale klettern herab von den Felsen des Flusses, den Feldern 544 und 553.

Alle Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang entsprechend der aktuellen Ereigniskarte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A5. ==>

ANDOR

ANDOR

Die anderen Trolle

Hahn zwei

Der Trollkönig hat sich in einer der Burgruinen niedergelassen, sie soll einmal zur Königsburg eines neuen Trollreiches auf der linken Flusseite werden. Seine beiden Wachen stehen an seiner Seite.

Der Trollkönig steht auf dem Feld 542, seine beiden Wachen daneben auf den Feldern 541 und 545. Alle drei bewegen sich vorerst nicht.

Der Trollkönig kennt die Sage von den vier Trollen, die im Verborgenem leben. Er will sie finden.

Auf den Zinnen der Turmruine sitzt eine Krähenschar. Der Trollkönig ruft sie an und bittet sie, nach den verschollenen Trollen zu suchen. Sie willigen ein. Laut kreischend erheben sie sich und fliegen über die Felsen und den Fluss hinweg nach Nordosten.

Jetzt, wo der Trollkönig wieder im Lande ist, kommen auch die Sumpftrolle zum Vorschein.

Die Sumpftrolle kehren auf ihren Felder 548 und 549 zurück und bleiben dort bis zum Spielende stehen. Wer an ihnen vorbeikommen will, muss sie besiegen.

ANDOR

Die anderen Trolle

Die vier Trolle

Die Krähen kommen zurück und landen unter lautem Gekrächze auf der Turmruine. Sie haben sie gefunden, die verschollenen, seltsamen, anderen Trolle, versteckt im Lande der Azturia !
"Dann ist das da also auch Trollland !",
ruft der König und schickt sofort seine Wachen los:
"Geht und findet sie !"

Beide Wachtrolle setzen sich mit dem nächsten Sonnenaufgang in Bewegung in Richtung der Ruinenstadt (Feld 523).

Die laute Krähenschar aber blieb nicht unbemerkt von den Azturia. Sie konnten sich denken, wonach die Vögel suchten: nach den vier seltsamen, aber harmlosen Trollen, die sich seit langem schon in Azturien versteckt hielten.

Es geht jetzt weiter mit der Karte **"Die vier Trolle"**.

ANDOR

ANDOR

Die anderen Trolle

A5

Die Krähen sind wieder in der Luft und berichten dem Trollkönig, dass seine Trolle in Bedrängnis geraten. Das macht ihn rasend vor Wut. Er greift sich seinen Kampfstab und stampft los.

Ab dem nächsten Sonnenaufgang bewegt er sich wie alle anderen Kreaturen in Richtung der Ruinenstadt. Er nutzt rote Würfel, besitzt 13 Willenspunkte und 20 Stärkepunkte bei zwei Helden, 25 bei drei Helden und 30 Stärkepunkte bei vier Helden.

Aufgabe 3:
Die Helden müssen den Trollkönig besiegen, bevor der Erzähler "N" erreicht.

ANDOR

Die anderen Trolle

Hahn eins

Die Azturia kennen die Eigenheiten der vier Trolle:
Der Waldtroll verbirgt sich im Wald bei der Turmruine.
Der Felstroll lebt allein in den Klippen am Flussufer.
Der Schattentroll versteckt sich im Dunkel einer Ruine.
Der Zwergtroll zeigt sich nur am frühen Morgen.

Alle vier bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang.
Auf das Feld 519 werden die 2er- und 4er-Hölzer gelegt und dahinter der Waldtroll aufgestellt.
Die Hölzer müssen vor einer Begegnung mit ihm auf ein anderes Waldfeld geräumt werden.
Auf das Feld 529 werden die drei Felsenplättchen gelegt und der Felstroll dahinter aufgestellt. Sie müssen "im Kampf" geräumt werden, bevor ein Held den Felstroll erreichen kann.
Der Schattentroll erscheint nur in den Stunden 8 bis 10 auf dem Feld 515. Er wird dort hingelegt und nur aufgestellt, wenn ein Held das Feld "nach 7" betritt.
Der Zwergtroll wird auf das Feld 508 gelegt und nur aufgestellt, wenn ein Held es in den Morgenstunden 1 bis 2 betritt, und verschwindet in Stunde 4 wieder.
Es kann immer nur ein Held zur Zeit eines der vier Trollverstecke betreten. Immer dann wird die Karte **"Überzeugungsarbeit"** gelesen.

ANDOR

ANDOR

Die anderen Trolle

Überzeu-
gungsarbeit

Diese Wesen sind anders als die kraftstrotzenden, Keule schwingenden, agressiven Trolle. Aber ihren Rückzugsort widerstandslos aufgeben, das wollen sie auch nicht. Doch die Helden wissen, dass der Trollkönig keine Ruhe geben wird, solange "seine" vier Trolle noch auf dem Gebiet der Azturia leben, rechts des Flusses. Sie müssen die vier also "überzeugen", sich eine neue Heimat zu suchen.

Wald-, Fels- und Schattentroll haben die Werte eines Sumpftrolls, der Zwergtroll eines Kreideskrals. Um sie zum Verlassen ihres Verstecks zu bewegen, muss ein Held eine einzige Kampfrunde gewinnen. Dann ergibt sich der Troll seinem Schicksal und macht sich sofort auf den Weg in ein neues Versteck auf der anderen Flussseite. Die Figur wird vom Feld genommen, für seinen Rückzug gibt es keinen Bonus und der Erzähler wird nicht versetzt.

Aufgabe 2:
Die Helden müssen alle vier Trolle zum Rückzug auf die linke Flusseite bewegen, bevor der Erzähler "N" erreicht.

ANDOR

Die anderen Trolle

N

Die Legende ist gewonnen, wenn
=> alle Azturia unbehelligt in der Ruinenstadt (Feld 523) stehen,
=> alle vier anderen Trolle die rechte Flusseite verlassen haben
=> und der Trollkönig besiegt wurde
bevor der Erzähler das Feld "N" erreicht hat.

Die Azturia können wieder in Frieden leben. Der Trollkönig zieht sich auf die linke Flusseite zurück und gründet dort sein Trollreich, und seine vier neuen Untertanen haben sich neue Verstecke gesucht. Niemand weiß wo.

Wurde eine der Aufgaben nicht gelöst, ist die Legende verloren.

Die Helden müssen einen neuen Anlauf nehmen, den Azturia ein friedliches Leben zu ermöglichen.

ANDOR

ANDOR

Die anderen Trolle

Überzeu-
gungsarbeit

Diese Wesen sind anders als die kraftstrotzenden, Keule schwingenden, agressiven Trolle, und tragen keine Waffen. Aber ihren Rückzugsort widerstandslos aufgeben wollen sie auch nicht. Doch die Helden wissen, dass der Trollkönig keine Ruhe geben wird, solange "seine" vier Trolle noch auf dem Gebiet der Azturia leben, rechts des Flusses. Sie müssen die vier also "überzeugen", sich eine neue Heimat zu suchen.

Wald-, Fels- und Schattentroll haben die Werte eines Sumpftrolls, der Zwergtroll eines Kreideskrals. Um sie zum Verlassen ihres Verstecks zu bewegen, muss ein Held eine einzige Kampfrunde gewinnen. Dann ergibt sich der Troll seinem Schicksal und macht sich sofort auf den Weg in ein neues Versteck auf der anderen Flussseite. Die Figur wird vom Feld genommen, für seinen Rückzug gibt es keinen Bonus und der Erzähler wird nicht versetzt.

Aufgabe 2:
Die Helden müssen alle vier Trolle zum Rückzug auf die linke Flusseite bewegen, bevor der Erzähler "N" erreicht.

ANDOR

Die anderen Trolle

N

Die Legende ist gewonnen, wenn
=> alle Azturia unbehelligt in der Ruinenstadt (Feld 523) stehen,
=> alle vier anderen Trolle die rechte Flusseite verlassen haben
=> und der Trollkönig besiegt wurde
bevor der Erzähler das Feld "N" erreicht hat.

Die Azturia können wieder in Frieden leben. Der Trollkönig zieht sich auf die linke Flusseite zurück und gründet dort sein Trollreich, und seine vier neuen Untertanen haben sich neue Verstecke gesucht. Niemand weiß wo.

Wurde eine der Aufgaben nicht gelöst, ist die Legende verloren.

Die Helden müssen einen neuen Anlauf nehmen, den Azturia ein friedliches Leben zu ermöglichen.