

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms Der Trollkönig



Diese Legende besteht aus 10 Karten:
A1, A2, A3, G, N,
3 Karten "Das Geheimnis der Bewahrer"
1 Karte "Der Dieb", 1 Karte "Varkurs Macht"

Nach König Brandurs Tod und dem Sieg über Tarok, den Drachen, herrschte nun Thorald über Andor und hatte die Helden zu Fürsten ernannt.

Die Wochen und Monate vergingen, Kreaturen zogen weiter durch das Land, und erste Gerüchte über den legendären Sternenschild waren zu hören.

An einem kalten Morgen waren die Helden im ganzen Land verstreut, als eine dunkle Gestalt die Taverne betrat und eine Geschichte begann, an die sich heute kaum noch ein Mensch erinnern kann.

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Ihr benötigt die Erweiterung **Der Sternenschild**. Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 6 Runensteine, 3 Heilkräuter
- 1 beliebiges Pergament
- die Hexe, den Dunklen Magier Varkur
- die Legendenkarte "Der Dieb"
- die 3 Legendenkarten "Das Geheimnis der Bewahrer"
- die Legendenkarte "Varkurs Macht"

Aus der Erweiterung "Der Sternenschild":

- den Dunklen Tempel, den Dieb Ken Dorr
- die 4 Gaben der Andori, die Baumstämme
- die 3 Wölfe, das Wolfssymbol, die 3 Wolfskarten

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.

>>>>

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms Der Trollkönig



Stellt den Held mit dem höchsten Rang auf die Taverne (Feld 72) und alle anderen Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.

Als die dunkle Gestalt die Taverne betrat, sprang der Held auf, die Waffe kampfbereit erhoben: "Varkur!" Eisige Stille breitete sich aus. "Was suchst Du hier?!"

Der Dunkle Magier hob die Hände, schaute in die versteinigerten Gesichter der Menschen und sagte: "Seid unbesorgt, ich komme als Freund. Andor ist in großer Gefahr, und ich kann Euch helfen."

Zorn spiegelte sich in den Augen des Helden. "Du wirst niemals ein Freund Andors sein, und der einzige Mensch, dem Du jemals hilfst, bist Du selbst!"

Varkur trat einen Schritt näher. "Ich weiß, Ihr wollt mir nicht glauben. Geht zum Baum der Lieder und fragt die Bewahrer nach der Prophezeiung, die sie seit den Tagen der Trollkriege verwahren und dem Geheimnis, das sie versuchen zu verbergen. Doch Ihr könnt der kommenden Bedrohung nur mit mir zusammen begegnen, und ein solches Bündnis widerstrebt mir genauso wie Euch. Nun geht. Beeilt Euch, und verliert keine Zeit! Ich werde hier auf Euch warten."

Stellt den Dunklen Magier Varkur auf die Taverne (Feld 72) und legt ein Sternchen auf den Baum der Lieder (Feld 57).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.

>>>>

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms
Der Trollkönig



Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder 2, 9, 17, 21 und 22, **Skrale** auf die Felder 23, 43 und 48 und einen **Wardrak** auf Feld 33.
- Legt **Sternchen** auf G und N.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position **aller 6 Runensteine** und von 2 der 3 Heilkräuter.
- Erwürfelt mit einem roten Würfel, wann die Wölfe ins Spiel kommen. Dazu legt ihr das Wolfssymbol auf das erwürfelte Feld der Legendenleiste. Erst wenn der Erzähler dieses Feld erreicht, wird die Karte "Die Wölfe kommen" vorgelesen.

Aufgabe:

Der Held mit dem **höchsten** Rang muss **vor dem ersten Sonnenuntergang** den Baum der Lieder (Feld 57) erreichen. Sobald der Held seinen Zug auf Feld 57 beendet hat, wird die Legendenkarte "Der Dieb" aufgedeckt und vorgelesen.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte** und **5 Gold**. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Ein kalter Wind wehte dem Helden entgegen, als er Varkur den Rücken kehrte und die Taverne verließ...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms
Der Trollkönig



Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn das gestohlene Pergament jetzt nicht am Baum der Lieder (Feld 57) ist. Wurde das Pergament zurückgebracht, lest jetzt bitte weiter.

Der Trollkönig zog immer tiefer in das Gebirge, und bald würde er den Dunklen Tempel erreicht haben. Als er sah, dass die Helden ihm folgten, versperrte er ihnen den Weg.

Legt Baumstämme im **Wert von 8** (2x Wert 2, 1x Wert 4) auf das Feld 66.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Baumstämme entfernen, um ins Gebirge zu gelangen. Ein Held kann das Feld mit den Baumstämmen nicht passieren sondern nur **betreten**, um einen Stamm einzusammeln. Die Stämme werden auf die Stärkepunteleiste der Heldentafel gelegt, so dass sie **links** neben den Holzstein passen, der die Stärkepunte anzeigt. Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn **alle** diese Stämme links neben den Holzstein seiner Stärkepunteleiste passen. Der Held kann die Stämme beliebig weit tragen und auf einem Feld seiner Wahl wieder ablegen. Wölfe und Kreaturen können ein Feld mit Baumstämmen ungehindert passieren, die Helden oder Varkur jedoch nicht. Solange ein Held die Baumstämme trägt, können andere Helden oder Varkur das Feld passieren, die Stärke des Helden wird im Kampf jedoch um die Punktezah, die durch die Stämme abgedeckt ist, reduziert.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms Der Trollkönig



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...der Trollkönig besiegt wurde und...
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Die Helden waren für kurze Zeit ein Bündnis mit Varkur eingegangen, um Andor zu schützen. Der Trollkönig war besiegt und die Gefahr abgewendet. Der Dunkle Magier verschwand so unverhofft wie er vor wenigen Tagen in der Taverne erschienen war, und keiner der Helden zweifelte daran, dass sie Varkur schon bald wieder als Feinde gegenüberstehen würden.

Fan-Legende "Das Geheimnis des Verlassenen Turms - Der Trollkönig" | Autor: Mithrandir

Diese Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...der Trollkönig nicht besiegt wurde oder...
...die Burg nicht verteidigt wurde.
Die Helden waren für kurze Zeit ein Bündnis mit Varkur eingegangen, um Andor zu schützen, doch sie hatten den Trollkönig nicht aufhalten können. Der Dunkle Magier verschwand so unverhofft wie er vor wenigen Tagen in der Taverne erschienen war und wurde niemals wieder gesehen. Zahllose Trolle hinterließen eine Spur der Zerstörung und brachten Andor an den Rande des Untergangs.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms Der Trollkönig



Der Dieb

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Held mit dem **höchsten** Rang zum ersten Mal seinen Zug auf Feld 57 beendet.

Mit den letzten Sonnenstrahlen des Tages erreichte der Held den Baum der Lieder, und die Bewahrer begrüßten ihn mit großer Freude. "Die Fürsten Andors sind uns immer willkommen", sagte Melkart. "Was führt Euch zu uns?" Der Held erzählte von seiner Begegnung mit Varkur. "Der Dunkle Magier bringt oft Unheil über Andor und seine Menschen, aber jetzt sagt er die Wahrheit. Es gibt diese Prophezeiung, aber Ken Dorr, der Dieb, hat ein paar der wertvollsten Schriftrollen aus unserem Archiv gestohlen, und ich fürchte, er hat auch diese alte Prophezeiung genommen. Ihr müsst sie uns zurückbringen."

Stellt die Figur Ken Dorr auf Feld 39 und legt ein Pergament dazu. Bei **jeder** Bewegung des Erzählers bewegt sich Ken Dorr mit dem Pergament 1 Feld weit am rechten Flussufer nach Süden. Erreicht Ken Dorr das Feld 37, verlässt er mit der nächsten Bewegung des Erzählers Andor, und die Legende ist sofort verloren.

Aufgabe:

Haltet Ken Dorr auf, und bringt das gestohlene Pergament zurück zum Baum der Lieder, bevor der Erzähler den Buchstaben G der Legendenleiste erreicht hat. Sobald das Pergament auf Feld 57 abgelegt wurde, wird die Legendenkarte "Das Geheimnis der Bewahrer 1" vorgelesen.

Um Ken Dorr das Pergament abzunehmen, muss der Dieb besiegt werden. Ken Dorr hat 6 Stärke- und 6 Willenspunkte und würfelt mit 2 roten Würfeln.

Der Erzähler wird nach dem Sieg über Ken Dorr nicht bewegt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms
Der Trollkönig



Das Geheimnis der Bewahrer 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das gestohlene Pergament auf Feld 57 abgelegt wurde.

Einer der Helden war zum Baum der Lieder zurückgekehrt und übergab Melkart das Pergament. Der Bewahrer las die alte Prophezeiung:

"Das letzte Feuer ist verloschen, die dunkle Macht ist dir ein Freund, so kommt ein alter Feind aus alter Zeit und wird besiegt sein nur in Einigkeit."

Der Held schaute den Obersten der Bewahrer ratlos an.

"Was wisst Ihr über die Trollkriege?", fragte Melkart.

"Die Trolle leben schon immer in Andor", sagte der Held.

"Sie sind riesenhafte und einfältige Geschöpfe, die willkürlich töten und Mensch und Tier quälen. Bereits lange bevor König Brandur nach Andor kam, lieferten sich Euer Volk und die Trolle unerbittliche Kämpfe, die in einer letzten großen Schlacht am Sommerfels ihren Höhepunkt fanden. Diese Schlacht beendete die Trollkriege, und seither gibt es nur noch sehr wenige von ihnen."

Melkart nickte. *"So geschah es vor langer Zeit, doch nur die wenigsten wissen, was aus dem König der Trolle geworden ist."*

"Es gab einen Trollkönig?"

"Oh ja, ein riesenhafter Koloss, größer und stärker als alle Trolle, die je ein Mensch gesehen hatte, und keiner besaß genug Kraft und Macht, ihn zu besiegen."

"Was ist mit ihm passiert?", fragte der Held.

Melkart sah zum Grauen Gebirge. *"Wir konnten ihn nicht besiegen und sperrten ihn im Verlassenen Turm ein. Viel zu lange haben wir dieses Geheimnis gehütet."*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
"Das Geheimnis der Bewahrer 2"**

>>>>

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms
Der Trollkönig



Das Geheimnis der Bewahrer 2
Diese Karte wird nach der Karte "Das Geheimnis der Bewahrer 1" aufgedeckt und vorgelesen.

"Wir kennen diese alte Prophezeiung schon seit vielen Jahren", sagte Melkart. *"Aber die Aufzeichnungen dieser Zeit sind lückenhaft, und lange haben wir vergeblich versucht, die Worte zu deuten. Aber es muss Taroks letztes Feuer sein, das verloschen ist und Varkurs Erscheinen bei Euch die dunkle Macht. Einer unserer Späher berichtet von einem mächtigen Troll in den Bergen, und es gibt keinen Zweifel mehr: Der Trollkönig ist geflohen und auf dem Weg ins Gebirge. Dort gibt es einen Dunklen Tempel, von dem aus er schon früher seine Armeen nach Andor schickte. Wenn er diesen Tempel erreicht, wird er eine noch größere Armee aufstellen, und wir werden ihn dann kein weiteres Mal aufhalten können."*

"Wir werden gegen ihn kämpfen", sagte der Held.

"Das werdet Ihr, doch geht nicht allein. Dieser Gefahr müsst Ihr Euch zusammen mit dem Dunklen Magier stellen. Varkur ist durch und durch böse, aber der Trollkönig kann den Untergang Andors bedeuten. Und dann gehen wir alle unter, auch Varkur. Der Dunkle Magier weiß das, und nur deshalb will er Euch helfen."

Nehmt diese Geschenke von uns, vielleicht können sie Euch nützen", sagte Melkart und gab den Helden zwei kleine Gegenstände.

Die Heldengruppe kann sich jetzt 2 der 4 Gaben der Andori nehmen. Die Fackel und der Hornfalke können nicht gegen den Trollkönig eingesetzt werden.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
"Das Geheimnis der Bewahrer 3"**

>>>>

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms
Der Trollkönig



Das Geheimnis der Bewahrer 3
Diese Karte wird nach der Karte "Das Geheimnis der Bewahrer 2" aufgedeckt und vorgelesen.

Stellt einen Troll auf Feld 67 und den Dunklen Tempel auf Feld 84.

Ziel der Legende:

Der Trollkönig muss besiegt werden bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht. Der Troll hat **12 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 30 Stärkepunkte**, bei **3 Spielern 44 Stärkepunkte** und bei **4 Spielern 58 Stärkepunkte**.

Der Troll beginnt den Kampf mit **3 roten Würfeln**. Sobald er **weniger als 7 Willenspunkte** hat, würfelt er nur noch mit **2 roten Würfeln** weiter. Der Trollkönig **muss gemeinsam mit Varkur** besiegt werden.

Wurde der Troll besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste vorgesetzt.

Der Troll bewegt sich bei **jeder** Bewegung des Erzählers, aber **nicht entlang der Pfeile**, sondern auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl. Erreicht der Troll den Dunklen Tempel auf Feld 84, ist die Legende sofort verloren.

Die Helden müssen auch weiterhin die Burg verteidigen.

Lest jetzt die Legendenkarte "Varkurs Macht" vor.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Geheimnis des Verlassenen Turms
Der Trollkönig



Varkurs Macht

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

Varkur konnte seine Genugtuung kaum verbergen. Lange hatte er auf den Tag gewartet, an dem seine Macht von den großen Fürsten Andors gebraucht würde.

Ein Held kann nun anstelle von **Laufen** oder **Kämpfen** auch die Aktion **Varkur bewegen** wählen. Für eine Stunde auf der Tagesleiste kann die Figur bis zu **2 Felder** weit bewegt werden.

Um mit Varkur gegen den Trollkönig kämpfen zu können, muss der Dunkle Magier auf dem Feld des Trolls stehen. Befindet sich Varkur mit dem Troll in einem Feld, kann die Bewegung des Trolls verhindert werden, wenn die Gruppe so viele Willenspunkte **abgibt** wie Helden zur Gruppe gehören.

Der Dunkle Magier unterstützt die Helden **nur im Kampf** gegen den Trollkönig mit **3 Stärkepunkten**. Die Helden können Varkur 3 verschieden farbige Runensteine geben, in dem sie sie auf ein Feld legen, auf dem Varkur steht. Dann erhält der Dunkle Magier einen schwarzen Würfel, mit dem er die Helden **zusätzlich** im Kampf gegen den Trollkönig unterstützt. Sobald die Runensteine zu Varkur gelegt wurden oder Varkur ein Feld betritt, auf dem ein Runenstein liegt, können die Plättchen mit ihm bewegt werden, dürfen dann aber nicht mehr von einem Helden genommen werden. Gehört der Zauberer zu eurer Gruppe, darf er seine Sonderfähigkeit **nicht** auf Varkurs Würfel anwenden.