



Die LEGENDEN VON ANDOR

Der Erbe Alwerons

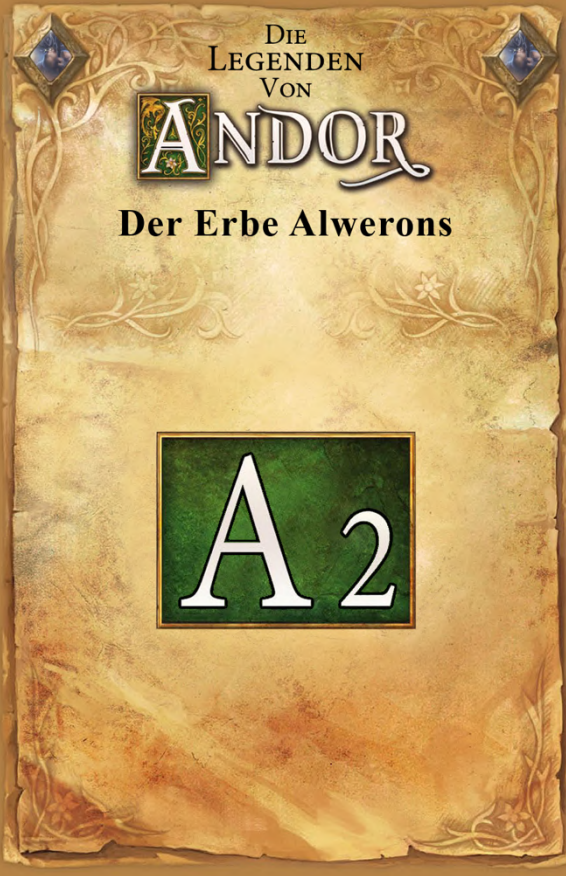
A1

Diese Legende besteht aus 19 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, C1, C2,
G, N1, N2, Verschüttet 509, Verschüttet 522,
Verschüttet 542, Im Schattenreich, Der Oron naht

Dies ist eine Solo-Legende. Anstatt eines klassischen Helden spielst du den Trollkönig. Sie spielt auf der Spielplanseite, die den Fluss zeigt.

- Der Trollkönig hat die Farbe **braun**. Gib seiner Figur einen **braunen Standfuß**. Lege außerdem **3 Würfel**, **2 Holzscheiben** und den **Holzstein** der Farbe bereit. Lege eine Holzscheibe auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Lege **3 rote**, **1 grauen** und **1 schwarzen Würfel** bereit.
- Lege den **roten Holzstein** und die **rote Holzscheibe** der Kreaturen auf **0** Stärkepunkte bzw. Willenspunkte.
- Lege **alle Kreaturen**, die auf der Kreaturenanzeige abgebildet sind, neben dem Spielplan bereit.
- Lege die **4 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder.
- Mische die **16 Nebelplättchen** und lege sie verdeckt auf die Nebelfelder. **Verschiebe** dann das Nebelplättchen von Feld **509** auf Feld **521**.
- Erwürfele die Positionen der 3 verdeckten **Pilzplättchen** und der 4 verdeckten **Hoffnungssteine**, indem du jeweils mit einem roten Würfel (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1er Stelle) würfelst.
- **Sortiere** aus den **Ereigniskarten** die Karten mit den Nummern **11, 16, 17, 20, 22** und **23** aus. Mische die restlichen Karten und lege sie auf das Ablagefeld neben dem Sonnenaufgang-Feld.
- **Sortiere** aus den **Turmkarten** diejenige aus, bei der ein Held einen Stärkepunkt verliert. Lege eine der übrigen Karten verdeckt auf Feld **532**. Die restlichen kommen zurück in die Schachtel.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔



Die LEGENDEN VON ANDOR

Der Erbe Alwerons

A2

- Lege die **kleine Karte „Beben“** verdeckt unterhalb der Kreaturenanzeige bereit.
- Verteile alle **Gegenstände** auf der **Ausrüstungstafel**. Lege die **Schattenklinge** neben dem Spielplan bereit, diese kann in dieser Legende nicht gekauft werden.
- Stelle den **Erzähler** auf den Buchstaben A der Legendenleiste.
- Lege alle **Legendenkarten** dieser Legende bereit.

Lege zusätzlich Folgendes neben dem Spielplan bereit:

- Das **Gold**, die **Sternchen**, den **Markierungsring**, die **roten X**, **2 Ruinengeister**, **2 Kräuterplättchen**, **1 Iquar-Plättchen**, die **5 Holzstämme** sowie verdeckt und gemischt die **9 Sporneplättchen**, **4 Azturia** und **3 Felsenplättchen**.
- Die **3 Schwarzen Ritter**, **Flaps** sowie den **Oron**.
- Die **4 „Trolle des Fernen Landes“**. Gib dem Zwergtroll einen grauen und den anderen jeweils einen roten Standfuß von Figuren, die nicht im Spiel sind.

Weitere Vorbereitungen:

- Nimm den Kartoneinsatz mit der Pfahlbausiedlung aus dem Schachtelboden, sodass die **Trollhöhle** sichtbar wird. Stelle diese neben dem Spielplan bereit.
- Lege **Sternchen** auf die Buchstaben C, G und N der Legendenleiste.
- Lege ein **rotes X** auf Feld **599**. Dieses Feld kann vorerst von keiner Figur betreten werden.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Erbe Alwerons



Die Flammen des Portals wurden undurchdringlich und mit einem Mal war alles weiß und still. Der Trollkönig blickte noch einige Momente auf den Ort, an dem die Menschen gerade noch gestanden hatten. Er hatte ihnen das Versprechen gegeben, das Land Azturien zu beschützen. Der Oron würde bald zurückkehren, wütender denn je. Er musste Vorbereitungen treffen.

Stelle den **Trollkönig** auf Feld **558**. Er zählt in allen Belangen als Held, niemals als Kreatur.

Er startet mit **10 Stärkepunkten** und **11 Willenspunkten**. Markiere diese Werte mit dem braunen Holzstein und der braunen Holzscheibe auf der **Kreaturenanzeige**. Die Kreaturen und der Trollkönig benutzen die Kreaturenanzeige unabhängig voneinander, es dürfen auch zwei Marker auf demselben Feld liegen.

Alle **Gegenstände**, die der Held erhält, werden auf der **Karte „Beben“** gesammelt. Dabei werden sie **neben-einander** gelegt, dürfen aber beliebig gedreht werden. Ruinengeister werden auch dort abgelegt. Der Held kann nur so viele Gegenstände transportieren, wie auf die Karte passen, darf aber jederzeit welche auf seinem Feld ablegen. Für **Gold**, **Kräuter** und **Pilze** gilt die Beschränkung **nicht**, diese werden **neben** der Karte gesammelt.

Wichtig: Bei der **Aktion Laufen** darf sich der Trollkönig für je eine Stunde **immer bis zu 2 Felder** bewegen! Beginnt und beendet er seine Bewegung in der **Höhle**, darf er sich sogar bis zu **4 Felder** bewegen. Für Trinkschläuche gilt diese Regel nicht.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Erbe Alwerons



Auch die Kreaturen hatten mitbekommen, dass der Trollkönig einen Pakt mit den Menschen eingegangen war. Ihre Furcht vor dem Oron war aber so groß, dass sie sich nun gegen den Trollkönig stellten, in der Hoffnung, von dem riesigen Wesen verschont zu bleiben. Dem Trollkönig war bewusst, dass er allein keine Chance hatte. Er musste seine Troll-Horde wieder hinter sich versammeln!

Stelle Kreaturen auf die folgenden Felder:

Gors auf **529, 539, 554** und **561**

Gorlots auf **535** und **546**

Kreideskrale auf **540** und **556**

Troll auf **506**

Im Kampf hat der Trollkönig so viele seiner Würfel verfügbar, wie rote Würfel in der Zeile seiner aktuellen Willenspunkte angegeben sind. Gleiche Würfelwerte kann er im Kampf **addieren**.

Sollte der Trollkönig jemals auf 0 Willenspunkte sinken, ist die Legende **sofort** verloren!

Wichtig: Nach jedem Kampf (unabhängig des Ausgangs) bleibt der rote Holzstein der Kreatur auf seinem Feld liegen und wird **nicht zurück auf 0 Stärkepunkte** verschoben!

Decke das Feuer-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem ein **Sternchen** ab. Decke die Belohnungen für Trolle und Sumpftrolle auf der Kreaturenanzeige jeweils mit einem **roten X** ab.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Erbe Alwerons

A5

Der Kampf gegen Trolle funktioniert wie der gegen andere Kreaturen auch. Ist ein Troll besiegt, gibt es allerdings **keine** Belohnung, der Troll bleibt auf seinem Feld stehen und der Erzähler geht **nicht** weiter. Stattdessen steckst du ein **Sternchen** an die Figur des Trolls.

Trolle mit Sternchen zählen nicht mehr als Kreatur, das heißt, sie dürfen mit Kreaturen auf einem Feld stehen und bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht durch das Troll-Symbol.

Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kannst du die **Aktion „Troll bewegen“** nutzen. Dann darfst du einen beliebigen Troll mit Sternchen **bis zu 4 Felder** weit bewegen. Außerdem dürfen bei Sonnenaufgang, wenn das **Sternchen-Symbol** an die Reihe kommt, **alle Trolle mit Sternchen** jeweils bis zu 4 Felder weit bewegt werden.

Befindet sich ein Troll mit Sternchen auf dem Feld eines Gegners, zählt er im Kampf **14 zusätzliche Stärkekpunkte** für den Helden.

Hinweise: Mit dem entsprechenden Hoffnungsstein kann auch der Stärkekpunktemarkern eines Trolls verschoben werden, an der Belohnung ändert das nichts. Den steilen Felsen können Trolle nutzen, auf Sumpffeldern müssen sie nicht stehenbleiben. Die Höhle können sie betreten und verlassen (dafür müssen sie nicht stehenbleiben).

Aufgabe 1:

Versuche, **möglichst viele Trolle** auf deine Seite zu ziehen!

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Erbe Alwerons

A6

Die geheime Trollhöhle war den Kreaturen kein Geheimnis, daher versuchten einige von ihnen nun, den Thron des Trollkönigs zu erobern. Zumindest seine Wachtrolle waren ihm aber noch treu ergeben und versuchten, das Eindringen der Kreaturen in die Höhle zu verhindern. Zeitgleich musste aber auch das Lager in der alten Burgruine geschützt werden. Wo sonst konnten die verbliebenen Azturia sicher untergebracht werden?

Lege den **Markierungsring** auf Feld **543**. Dort befindet sich der Eingang zur Trollhöhle. Von dort darfst du den Trollkönig in die Höhle auf Feld 14 versetzen und umgekehrt. Die Bewegung wird dabei nicht unterbrochen.

Lege das Iquar-Plättchen mit dem **Schild** nach oben auf Feld **523**. Stelle **Wachtrolle** auf die Felder **3 und 4**.

Die Kreaturen haben in dieser Legende **zwei Ziele**: Die Burgruine (Feld 523) und den Thron des Trollkönigs (Feld 1 in der Höhle). Für jede Kreatur auf dem Pfad gilt: Ist sie **links** des Turms (Feld 532), bewegt sie sich auf die **Höhle** zu, ist sie **rechts** des Turms, bewegt sie sich zur **Burgruine**. Der Turm selbst wird von Kreaturen nicht betreten. Erreicht eine Kreatur die Burgruine, wird sie auf den Schild gestellt. Ist dieser bereits besetzt, ist die Legende **sofort** verloren.

Hinweis: Im Folgenden sind mit freien Feldern/Wegen immer Felder gemeint, auf denen sich keine Kreaturen oder Wachtrolle befinden. Andere Figuren werden dabei ignoriert. Wachtrolle selbst zählen nicht als Kreaturen (können also auch nicht angegriffen werden).

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A7. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Erbe Alwerons



Erreicht eine Kreatur Feld 543, wird sie auf **Feld 14** versetzt. Ist dieses besetzt, wird sie auf das daran angrenzende freie Feld mit der kleinsten Feldzahl gestellt. Gibt es dieses nicht, bleibt sie auf ihrem Feld stehen (nie auf Feld 543). Es kann dadurch zu einem „Stau“ kommen.

Kreaturen in der Höhle können **niemals übersprungen** werden (außer auf Feld 14 wie oben beschrieben). Daher bewegt sich eine Kreatur, die bei Sonnenaufgang in der Höhle ist, 1 Feld auf dem schnellsten **freien Weg** in Richtung Feld 1, auch wenn das ein Umweg ist. Im Zweifel wählt sie das Feld mit der **kleineren** Feldzahl. Gibt es **keinen freien Weg**, bewegt sie sich stattdessen auf das benachbarte freie Feld mit der kleinsten Feldzahl. Geht auch das nicht, bleibt sie stehen. Sollte eine Kreatur Feld 1 betreten, ist die Legende **sofort** verloren!

Immer, wenn eine Kreatur ein Feld in der Höhle betritt, wird sofort der **graue Würfel** geworfen. Ist die gewürfelte Zahl auf dem Feld der Kreatur abgebildet, bewegen sich beide **Wachtrolle** auf schnellstem Weg ein Feld in Richtung der Kreatur. Im Zweifel wählen sie das Feld mit der **größeren** Feldzahl. Zuerst bewegt sich der Wach troll mit dem kürzeren Weg (im Zweifel entscheidet die größere Feldzahl). Betritt ein Wach troll das Feld einer **Kreatur**, kommen der Wach troll und die Kreatur **aus dem Spiel**. Hatte diese Kreatur die Bewegung ausgelöst, bewegt sich der andere Wach troll nicht mehr.

Aufgabe 2:

Verteidige die **Trollhöhle** und die **Burgruine** vor den Kreaturen.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A8. ➔

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Erbe Alwerons



Die Sporne schienen nun zusammenzuarbeiten.

Würfele mit dem **grauen Würfel**. Addiere **515** und lege eine **Sporne** auf das entsprechende Feld.

Mehrere Sporne auf demselben Feld können nicht mehr nacheinander, sondern nur **alle gleichzeitig** angegriffen werden. Für jede Sporne wird der graue Würfel geworfen und 5 addiert. Die Summe dieser Werte ist ihr Kampfwert. Bei einem Sieg erhält der Held alle Belohnungen.

Hinweis: Das Ziel der Muttersporne ist Feld 523.

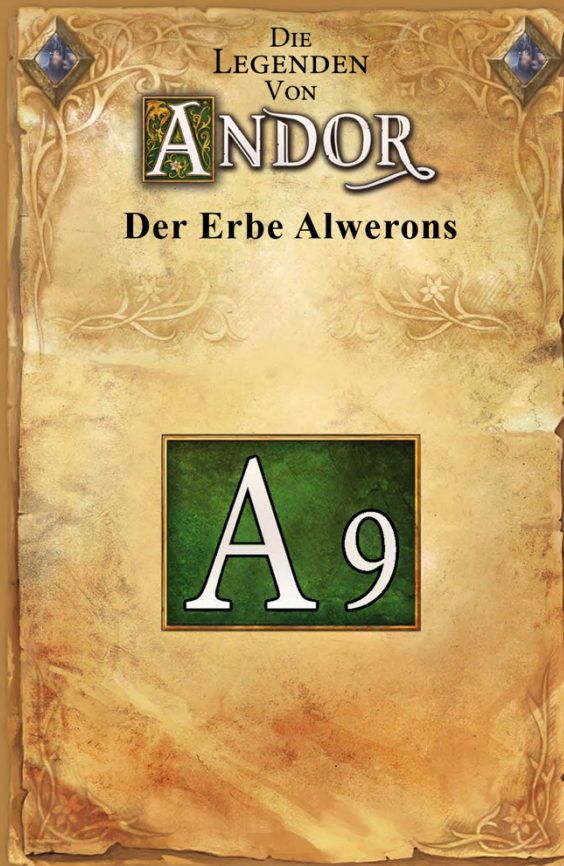
Dass die Fahrende Händlerin das Land verlassen hatte, würde dem Geschäft von Gorz, dem Handelszwerg troll, sehr zuträglich sein. Gerade in diesen rauen Zeiten hatte Gorz aber nichts zu verschenken, denn überall lauerten Gefahren und nirgendwo war man wirklich sicher.

Stelle den **(Handels-)Zwerg troll** auf Feld 551.

Er folgt denselben Regeln wie die Fahrende Händlerin, auch bezüglich Bewegung und Ereigniskarten.

Da die Kreaturenanzeige nur bestimmte Stärkekupunktewerte hat, kann der Trollkönig diese **nur in größeren Schritten** erhalten. Wenn er einen Stärkekupunkt durch Sporne, Nebel oder Hoffungssteine erhalten würde, wird das Plättchen zunächst offen neben die Karte „Beben“ gelegt. Sobald er genug Stärkekupunkte gesammelt hat, kann er die Plättchen abgeben, um seinen Holzstein entsprechend zu verschieben. Steht er auf dem Feld des Handelszwerg trolles, kann er dabei auch je 2 Gold für einen Stärkekupunkt zahlen.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A9. ➔



Die Spuren, die die Beben vor einigen Tagen hinterlassen hatten, waren im gesamten Land zu sehen. Ob dabei auch Aztura verschüttet wurden? Der Trollkönig würde besonders aufmerksam sein.

Lege je ein verdecktes **Felsenplättchen** auf die Felder **509**, **522** und **542**.

Wenn der Held auf einem Feld mit Felsenplättchen steht, wird das Plättchen aufgedeckt (nie anderweitig). Auf diesem Feld kannst du für 1 Stunde auf der Tagesleiste die Aktion „Geröll beseitigen“ nutzen. Dann darfst du **1-3 Willenspunkte** abgeben, um mit ebenso vielen Heldenwürfeln zu würfeln. Entspricht die Summe der gewürfelten Zahlen mindestens der Zahl auf dem Plättchen, war die Aktion erfolgreich. Dann wird das Felsenplättchen neben den Spielplan gelegt und du darfst die entsprechende Karte „**Verschüttet**“ lesen. War die Aktion nicht erfolgreich, geschieht nichts.

Hinweis: Wurfmesser dürfen verwendet werden.

Aufgabe 3:

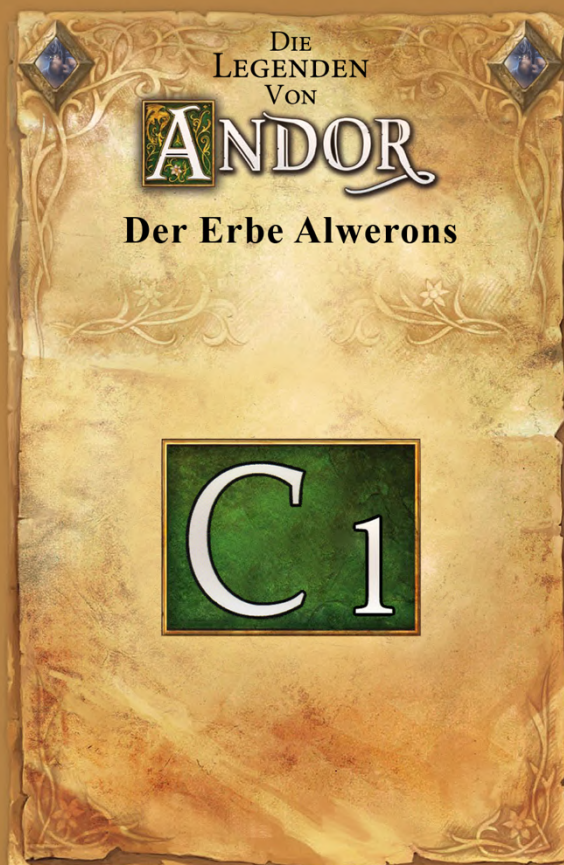
Entferne **alle 3 Felsenplättchen** vom Spielplan, bevor der Erzähler **I** erreicht. Lege als Erinnerung ein rotes X auf den Buchstaben **I** der Legendenleiste.

Der mächtige Alweron hatte damals einen großen Fehler begangen. Alwerons Erbe hatte nun die Chance, die Schuld seines Vorfahren zu begleichen.

Der Held bekommt **5 Gold** und einen **Trinkschlauch**.

Erinnerung: Du kannst dich schnell fortbewegen.

Los geht's!



Immer mehr Kreaturen machten sich auf den Weg.

Stelle Kreaturen auf die folgenden Felder:

Gor auf **565**

Gorlots auf **506** und **566**

Kreideskrale auf **519** und **560**

Trolle auf **503** und **559**

Die Übermacht der Kreaturen war groß. Der Trollkönig würde den Waldtroll um Hilfe bitten müssen, auch wenn dieser sehr zurückgezogen lebte und den Wald nie verließ. Er musste sich etwas einfallen lassen.

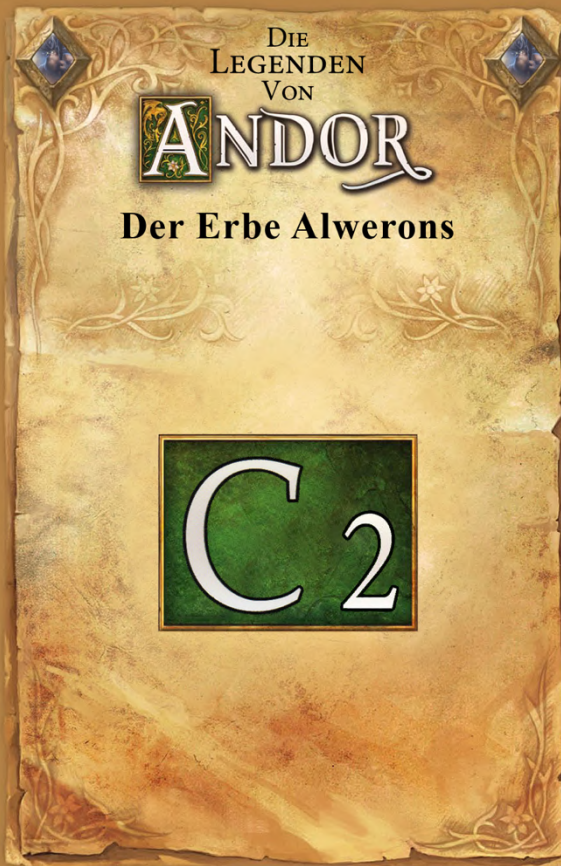
Stelle den **Waldtroll** auf Feld **535**. Lege **Holzstämmen** auf die folgenden Felder: **2er** auf **504** und **508**, **4er** auf **545** und **563**, **6er** auf **533**.

Auch in dieser Legende wird gesammeltes Holz auf der Stärkekunteleiste abgelegt. Alle Holzstämmen, die der Trollkönig trägt, müssen dabei aber **zwischen den roten und braunen Holzstein** passen (daher bleibt der rote Holzstein nach einem Kampf immer liegen). Sollte durch einen Kampf nicht mehr genug Platz sein, muss entsprechend Holz auf dem aktuellen Feld abgelegt werden.

Steht der Held auf dem Feld des **Waldtrolls**, kann er ihm beliebig viel Holz geben. Dieses wird dann neben die Karte „Beben“ gelegt und der Waldtroll darf **sofort** so viele Felder weit bewegt werden, wie der Wert des abgegebenen Holzes beträgt. Immer, wenn der Waldtroll seine Bewegung auf einem Feld mit Holz beendet, wird dieses ebenfalls neben die Karte „Beben“ gelegt und er darf entsprechend bewegt werden.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte C2.





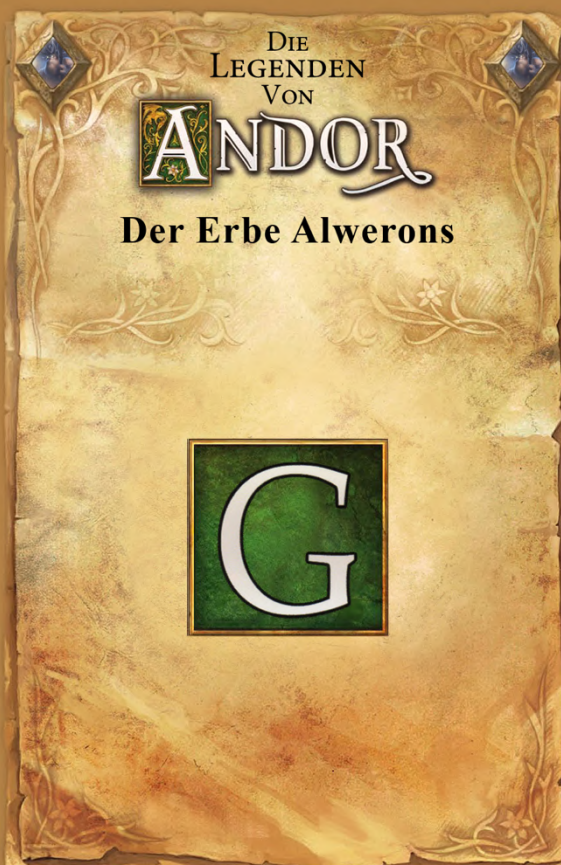
Steht der Waldtroll auf dem Feld einer Kreatur, zählt er im Kampf **Stärkekpunkte** für den Helden entsprechend des **Gesamtwertes** der gesammelten Holzstämme.

Hinweis: Abgesehen von der Bewegung und der Unterstützung im Kampf wird der Waldtroll wie ein Troll mit Sternchen behandelt.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel darfst du ein **Sternchen** an die Figur des Waldtrolls stecken. Dann kommt **sofort** alles Holz aus dem Spiel, welches sich noch auf dem Spielplan oder der Stärkekpunkteleiste befindet. Ab diesem Zeitpunkt darf der Waldtroll ebenfalls als Aktion oder bei Sonnenaufgang bis zu 4 Felder weit bewegt werden.

Auch die Schwarzen Ritter wollten dem Trollkönig helfen, das Land zu beschützen.

Stelle jetzt den **Schwarzen Ritter** mit der Laute auf ein beliebiges Feld, auf dem keine Kreatur steht (nicht in die Höhle oder auf Feld 523). Läuft eine Kreatur auf das Feld eines Schwarzen Ritters, werden beide sofort aus dem Spiel genommen. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter.



Zwei Sumpftrolle stiegen aus dem Morast empor.

Stelle Kreaturen auf die folgenden Felder:

Gors auf **534** und **541**

Gorlot auf **529**

Kreideskral auf **560**

Troll auf **555**

Sumpftrolle auf **548** und **549**

Sumpftrolle bewegen sich beim Trollsymbol. Wird ein Sumpftroll besiegt, bekommt er ein Sternchen und kann fortan bewegt werden. Steht er auf dem Feld einer Kreatur, darf der Held im Kampf vor seinem Würfelwurf den **schwarzen Würfel** werfen. Dieser Wert wird zu seinem Kampfwert addiert.

Hinweise: Dafür darf ein Wurfmesser benutzt werden (anstatt für einen Heldenwürfel). Wenn beide Sumpftrolle unterstützen, wird für jeden einzeln gewürfelt.

Stelle jetzt den **Schwarzen Ritter** mit dem Hammer auf ein beliebiges Feld ohne Kreatur (nicht 523 oder Höhle).

Dem Trollkönig war nicht wohl dabei, aber er hatte keine andere Wahl. Er musste die Schattenklinge hervorholen und den Schattentroll in seinem finsternen Reich besuchen. Es würde einiges an Überwindung kosten.

Lege die **Schattenklinge** mit der Willenspunkte-Seite nach oben auf Feld **1** in der Höhle.

Aufgabe 4:

Der Schattentroll muss gerufen werden. Dazu muss der Trollkönig mit der **Schattenklinge** auf **Feld 9** stehen und **7 Willenspunkte** abgeben. Lies dann die Karte „**Im Schattenreich**“. Dort erfährst du, wie es weitergeht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Erbe Alwerons

N1

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Trollhöhle und die Burgruine
verteidigt wurden und ...
... der Oron besiegt wurde.

Der Oron brüllte und sank schwer verwundet zu Boden. Gemeinsam hatten die Trolle es geschafft, das Wesen zu bezwingen.

Der Schwarze Ritter kniete sich vor das Ungetüm und ergriff das Wort. „Oron, hört mich an! Mein Vater, der König, war ein guter und ehrlicher Mann. Als er Eurem Jungtier Schutz bot, wollte er nur das Beste für Euch und euren Nachwuchs. Auch er hat an diesem Tag einen Sohn verloren. Denn es war mein jüngster Bruder, Prinz Orweyn, der euren Nachkommen verschleppte. Er tat es, um Euch und den König zu entzweien. Dann verschwand er und wurde nie wieder gesehen. Euer Zorn sollte allein dem Prinzen gelten. Am wenigsten Schuld aber tragen all die, die hier in diesem Land über viele Jahre ein angstvolles Leben führen mussten. Für sie haben wir heute dieses Land verteidigt. Genau wie Ihr es damals getan habt.“

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte N2. ➔

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Trollhöhle oder die Burgruine nicht
verteidigt wurden oder ...
... der Oron nicht besiegt wurde.
Versuche es erneut!

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Erbe Alwerons

N2

Der Schwarze Ritter sah dem Oron ein letztes Mal in die Augen. Darin war kein Hass mehr zu erkennen, er schien verstanden zu haben. Dann schloss der Oron seine Augen. Und starb.

Nimm den Oron vom Spielplan.

„Was gedenkt Ihr nun zu tun, Ritter?“, fragte der Trollkönig. Der Schwarze Ritter richtete sich auf.

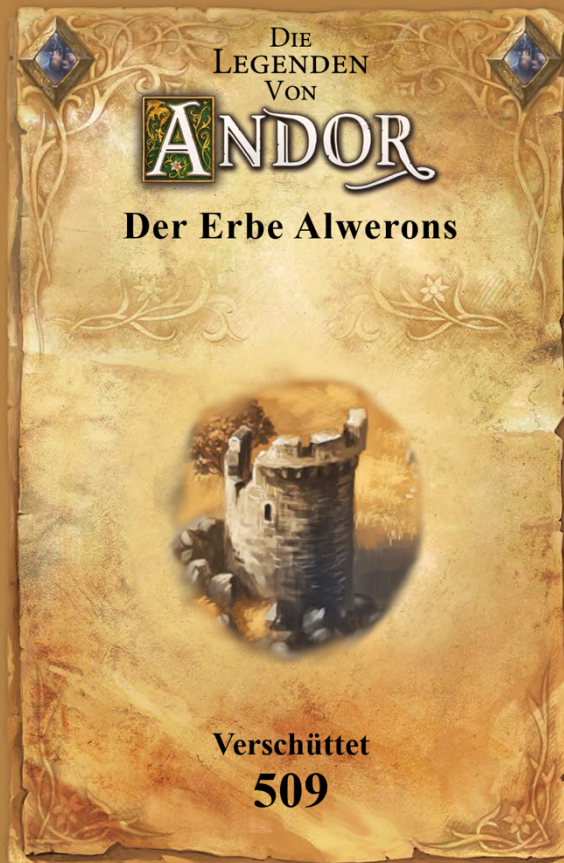
„Meine Aufgabe in diesem Land ist nun erfüllt, der Fluch ist gebrochen. Eine Sache gibt es aber noch, die ich tun kann. Ohne die Helden aus dem fernen Land wäre dieser Ausgang der Geschichte niemals möglich gewesen. Ich werde daher durch das Portal treten, um sie bei ihrer Bedrohung zu unterstützen.“ „Ich begleite euch“, antwortete der Trollkönig. „Das bin ich den Menschen schuldig.“

Der Schwarze Ritter und der Trollkönig machten sich auf den Weg zum Portal. Der Flederfuchs folgte ihnen.

Entferne das rote X von Feld 599 und stelle den Schwarzen Ritter mit der Blume, den Trollkönig sowie Flaps auf das Portal. Der Trollkönig sinkt auf 10 Stärkepunkte.

Der Erbe Alwerons warf einen letzten Blick auf sein Land. Er spürte in seinem Inneren eine große Dankbarkeit. Hier würde nun Frieden herrschen. Was ihn wohl hinter dem Portal erwarten würde?

Die drei ungleichen Gestalten standen in den wabernden blauen Flammen, die sie nun vollständig umschlossen. Dann waren sie fort.



Der Trollkönig erhält einen **Trinkschlauch**.

Der Trollkönig hatte ein leises, rhythmisches Klopfen aus dem verschütteten Turm vernommen. Als er das Geröll entfernt hatte, traten zwei verängstigt wirkende Azturia hervor.

„Ihr braucht keine Angst zu haben, ich will euch in Sicherheit bringen“, sprach der Trollkönig. „Gibt es noch mehr von euch, die sich hier in den Ruinen zu verstecken suchen?“

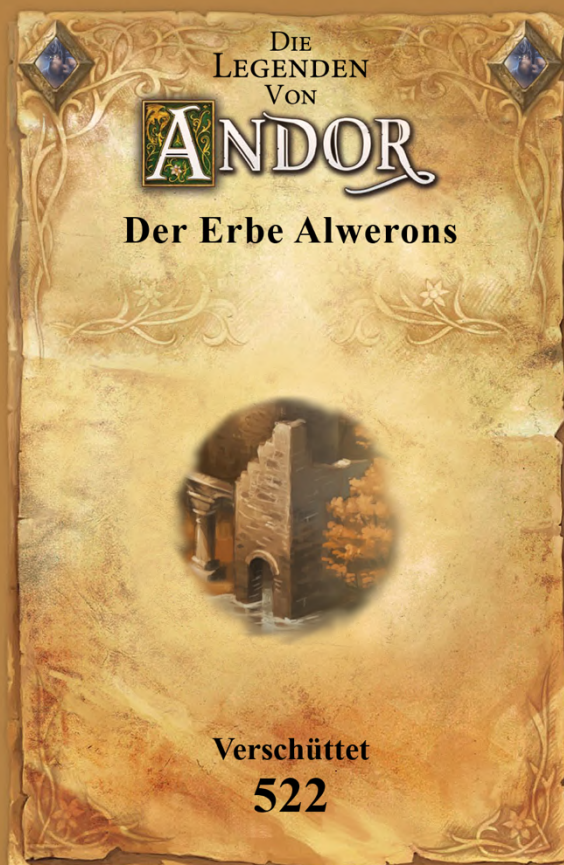
Die Menschen nickten. „In den Ruinen von Aztur, der einst prächtigen Hauptstadt Azturiens, sind wir zuhause. Wir Azturia haben gelernt, wie wir im Verborgenen bleiben können, denn überall lauern böse Kreaturen. Aber wenn ihr ganz genau hinschaut, könnt ihr vielleicht einige von uns in den Schatten der Burgen und Bäume entdecken.“

Lege die **verdeckten Azturia-Plättchen** auf die Felder **501, 505, 509** und **511**.

Der Trollkönig kann mit seiner Figur **bis zu 2** Azturia-Plättchen mitbewegen. Sie werden nur von Kreaturen geschlagen, nie von Trollen mit Sternchen.

Erreicht ein Azturia-Plättchen die **Burgruine**, wird es aufgedeckt und neben die Karte „Beben“ gelegt.

Es kann nach den bekannten Regeln gegen Stärkepunkte eingetauscht werden.



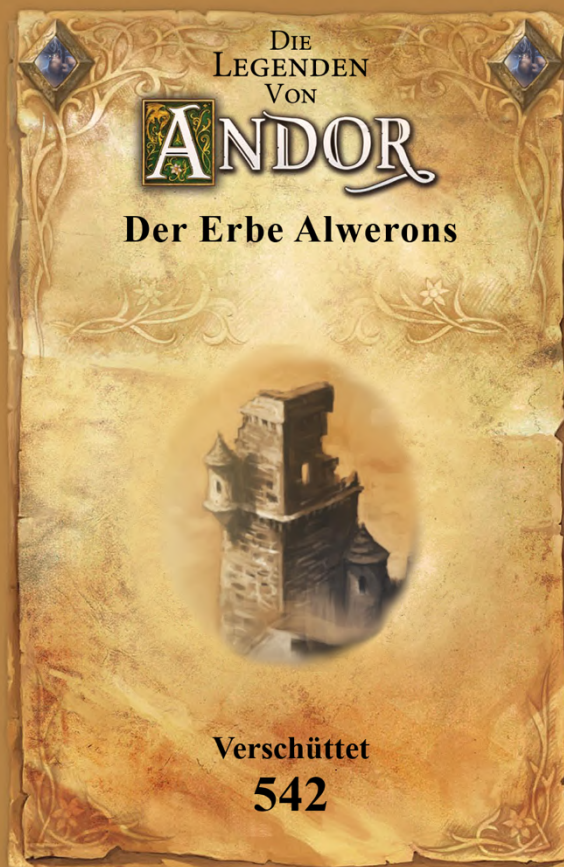
Der Trollkönig erhält einen **Trinkschlauch**.

Einige der Außenmauern der Ostwacht schienen bei den Beben noch weiter eingestürzt zu sein. Dahinter war ein leises Fiepen zu vernehmen. Kaum hatte der Trollkönig einen Teil des Schutts beiseite geräumt, kam ein kleines Tier mit orangefarbenem Fell und ledrigen Flügeln hervorgekrochen. Was war das? Seine Trolle hatten ihm von einem ähnlichen Wesen erzählt, das die Menschen begleitet hatte. Er selbst hatte es bisher noch nicht zu sehen bekommen. Das Tier schien erschöpft, aber auch dankbar über seine Rettung zu sein.

Stelle **Flaps** auf Feld **522** und stecke ein Sternchen an seine Figur.

Er hat seine normale Funktion. Zusätzlich darf er auf ein beliebiges Feld versetzt werden, wenn das Sternchen-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld ausgeführt wird.

Hinweis: Sollte Flaps das Pilzplättchen „-3“ aufdecken, kommt nicht Flaps aus dem Spiel, sondern nur sein Sternchen. Dann kann Flaps bei Sonnenaufgang nicht mehr bewegt werden.



Der Trollkönig erhält einen **Trinkschlauch**.

Aus der Ruine im äußersten Südwesten des Landes war ein lautes Rumpeln zu vernehmen. Der Trollkönig betrat das Gebäude. Wer oder was verursachte diesen Krach? „Der Erbe Alwerons!“, ertönte plötzlich eine steinige, grollende Stimme. Seine Augen brauchten einen Moment, um sich an die Dunkelheit zu gewöhnen, aber der Trollkönig hatte die Stimme schon erkannt. „Du warst lange fort, Felstroll!“, sprach er. „Was führt dich zurück in mein Reich?“ Der Felstroll deutete auf einen Haufen Geröll. „Du weißt doch, ich bin immer auf der Suche nach massivem Gestein. Als ich von den Beben in deinem Land hörte, habe ich mich sofort auf den Weg gemacht. Sie bedeuten gute Beute.“ „Es trifft sich gut, denn ich kann deine Hilfe gebrauchen“, erwiderte der Trollkönig. „Kann ich auf deine Unterstützung zählen?“

Stelle den **Felstroll** auf Feld **542** und stecke ein **Sternchen** an seine Figur. Bis auf die Unterstützung im Kampf funktioniert er in allen Belangen wie Troll mit Sternchen.

Steht er im Kampf auf dem Feld eines Gegners, darfst du vor dem Würfelwurf des Helden (und evtl. vor dem eines Sumpftrolls) alle **Felsenplättchen mischen**, die **neben** dem Spielplan liegen. Decke dann nacheinander beliebig viele dieser Felsenplättchen auf. Du darfst jederzeit aufhören. Die Summe aller aufgedeckten Felsenplättchen wird zum Kampfwert des Helden addiert, allerdings nur, wenn die Plättchen in **aufsteigender Reihenfolge** aufgedeckt wurden. Ist die Zahl eines aufgedeckten Plättchens niedriger als die eines zuvor aufgedeckten, unterstützt der Felstroll in dieser Kampfrunde **gar nicht!**



In der einen Hand hielt der Trollkönig die Schattenklinge, mit der anderen stieß er das dunkle Tor auf. Dahinter lag das Reich des Schattentrolls, das Reich der Schatten. „Schattentroll!“, rief er in die tiefe Finsternis. „Der Erbe Alwerons braucht deine Hilfe!“ Er wartete. Dann tauchten zwei glühende Augen vor ihm auf. Der Schattentroll war gekommen. „Der Oron ist zurück!“, stieß der Trollkönig hervor. „Er wird alles zerstören. Ich bitte dich, nimm die Schattenklinge und unterstütze uns gegen das gewaltige Wesen. Ein allerletztes Mal.“ Mit der Schattenklinge hatte der Schattentroll die Macht, jedweden lebenden Schatten gegen seine Gegner einzusetzen. Er konnte Schatten dazu bringen, ihm willenlos zu folgen. Für einen Moment schien es dem Trollkönig, als würde der Schattentroll wieder umkehren wollen. Dann jedoch nahm er ihm die Schattenklinge aus der Hand und trat aus der Dunkelheit hervor.

Stelle den **Schattentroll** auf Feld **9**. Drehe die Schattenklinge um und lege sie neben die Karte „Beben“.

Für 1 Stunde kannst du die **Aktion „Schattentroll bewegen“** nutzen. Dann würfelst du mit dem **schwarzen Würfel** und darfst den Schattentroll entsprechend viele Felder bewegen. Dabei darf er beliebig viele Trolle aller Art mit Sternchen mitbewegen (auch im Vorbeigehen).

Steht er auf dem Feld eines Gegners, hat dieser **für jede Figur** auf seinem Feld **1 Stärkepunkt weniger**.

Lege die Karte „**Der Oron naht**“ mit dem Pfeil an den Buchstaben direkt vor den Erzähler. Erreicht der Erzähler diesen Buchstaben, wird die Karte aktiviert. Steht er schon auf M, wird die Karte sofort aktiviert.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Erbe Alwerons

Der Oron naht



Einer der Schwarzen Ritter, der Älteste der vier Brüder, trat zum Trollkönig. „Der Oron kommt von Norden. Ich habe ihn gesehen, er scheint wütender und gefährlicher denn je. Ich werde mich ihm in den Weg stellen, um Euch noch ein wenig Zeit zu verschaffen. Das bin ich meinem Land schuldig.“ „Wir Trolle werden Euch nicht im Stich lassen“, antwortete der Trollkönig. „Gemeinsam werden wir unser Land verteidigen!“

Stelle den **Schwarzen Ritter mit der Blume** auf Feld **565** und den **Oron** auf den Buchstaben **M** der Legendenleiste. Sobald der Erzähler M erreicht, wird der Oron auch auf Feld 565 gestellt.

Hinweis: Sollte der Erzähler schon auf M stehen, wird der Oron jetzt auf Feld 565 gestellt.

Lange würde der Schwarze Ritter den Oron nicht aufhalten können. Der Trollkönig musste jetzt alle seine Trolle zusammenrufen, um in den entscheidenden Kampf ziehen zu können.

Legendenziel:

Du musst den **Oron besiegen**, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht. Ist das geschehen, wird der Erzähler **sofort** auf den Buchstaben **N** versetzt.

Der Oron hat **13 Willenspunkte** und würfelt mit den **roten Würfeln** (gleiche Werte werden addiert). Er hat **130 Stärkepunkte**.