

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

A 1

Diese Legende besteht aus 30 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, N1, N2, Der
Schattentroll, Der Zwergtroll, Der Felstroll, Der
Waldtroll, Die Muttersporne, Hilfe aus dem Sumpf, Den
Netzen entrissen, Alwerons Vermächtnis 1, Alwerons
Vermächtnis 2, Drei Farben Feuer 1, Drei Farben Feuer
2, Auf in den Kampf!, 8 x Schatten der Vergangenheit

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

A 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

A 3

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

A 4

Lest jetzt die Karten „**Der Schattentroll**“, „**Der Zwergtroll**“, „**Der Felstroll**“ und „**Der Waldtroll**“, um eure Helden zu wählen. Einer von euch muss den Schattentroll spielen, die anderen stehen zur freien Auswahl. Führt anschließend die Anweisungen auf der **Checkliste** (aus „Das Ferne Land“) mit folgenden Änderungen aus: Sortiert die Ereigniskarten **5, 9, 11, 14** und **23** aus. Ihr benötigt **kein Gold** und **keine Ausrüstungstafel**, lediglich einen **Bogen**, ein **Wurfmesser**, **zwei Trinkschläuche** und die **Schattenklinge**. Die **drei Feuerzauber** werden nur **bereitgelegt** und kommen auf keine Heldentafel (auch nicht des Zwergtrolls, sollte er mitspielen).

In dieser Legende gibt es **kein Gold** und **keinen Händler**. Wenn jemals Gold ins Spiel kommen würde, geschieht stattdessen nichts.

Legt jetzt noch folgendes **Material** bereit:

- Die **Mutterspore**, den **Schwarzen Ritter** mit dem **Hammer-Symbol**, die **drei Geister** und den **Schachtelboden**.
- den **Markierungsring**, die **Sternchen** und die **roten X** sowie die alle **Kräuter**, **Ruinengeister**, **Artefakteile** und **Holzstämme**.
- verdeckt und gemischt: die **vier Azturia**, die **neun Sporneplättchen** und die **drei Felsenplättchen**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡

Der Trollkönig sah über das fruchtbare Land seiner Vorfäter. Über die rauschenden Wälder und den sprudelnden Fluss. Dies war das Land, aus dem die Menschen sie einst mit Hilfe des Oron vertrieben hatten. Das Land, das sie Azturien genannt hatten - ehe der Oron auch sie zugrunde richtete. Fast meinte er schon, den Boden unter seinen bloßen Füßen vibrieren zu spüren. Ohne Begleitung wäre er zusammengezuckt. Aber seine Trolle durften keine Schwäche sehen. Er war Alwerons Erbe, der Trollkönig, der alle Stämme des Westens vereint hatte! Und er würde sein Volk vor dem Oron in Sicherheit führen - selbst wenn diese Sicherheit in der Heimat des Oron zu finden war. Einen letzten Blick warf er auf den ungewöhnlichen kleinen Spähtrupp, den er mitgebracht hatte. Die fähigsten Trolle unter seinem Befehl ... auf ihre besondere Weise. Hoffentlich waren sie diesem Land gewachsen. „Ausrücken!“, knurrte er.

Diese Legende spielt auf der Spielplanseite, die den großen Fluss zeigt. Neben „Das Ferne Land“ benötigt ihr noch die vier Figuren „Die Trolle des Fernen Landes“. Steckt den **Schattentroll** in einen violetten, den **Zwergtroll** in einen grünen, den **Felstroll** in einen blauen und den **Waldtroll** in einen braunen Standfuß. In dieser Legende spielt ihr nicht die üblichen menschlichen Helden, sondern die Helden des Trollkönigs. Ihr verwendet die Heldentafeln, Würfel, Holzscheiben und -steine aus „Das Ferne Land“, jedoch mit anderen Sonderfähigkeiten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡

Legt je eine der verdeckten **Azturia** auf die Felder **518, 539, 542** und **553**. Ein Held, der auf einem Feld mit Azturia steht, kann sich entscheiden, ob er sie entkommen lässt oder sie umdreht, um die Zahl auf der Rückseite an Stärkepunkten hinzuzugewinnen. In beiden Fällen kommt das Plättchen danach aus dem Spiel.

Erwürfelt jetzt außerdem mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von **fünf Kreaturen**. Verwendet dabei bei zwei Spielern **Gors**, bei drei Spielern **Gorlots** und bei vier Spielern **Kreideskrale**. Wenn Feld **532** oder ein Feld erwürfelt wird, auf dem sich bereits Kreaturen oder Azturia befinden, würfelt erneut.

In dieser Legende können Trolle aller Art **nicht** bekämpft werden. Alle anderen Kreaturen geben als Belohnung einen Stärkepunkt. Legt jetzt ein **rotes X** auf das Erzählersymbol auf Feld **500**. Für besiegte Kreaturen geht der Erzähler in dieser Legende **kein** Feld weiter. Legt ein weiteres **rotes X** oberhalb des **Ereigniskartensymbols** auf dem Sonnenaufgangfeld. Die Ereigniskarten werden normal ausgeführt, aber in dieser Legende werden **keine Kreaturen bewegt**. Auch Gorlots bleiben stehen, selbst wenn sie nicht in der ersten Kampfrunde besiegt wurden.

Legt ein weiteres **rotes X** auf das Symbol auf Feld **599**. Das Feld kann in dieser Legende ohne Effekt betreten und passiert werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➡

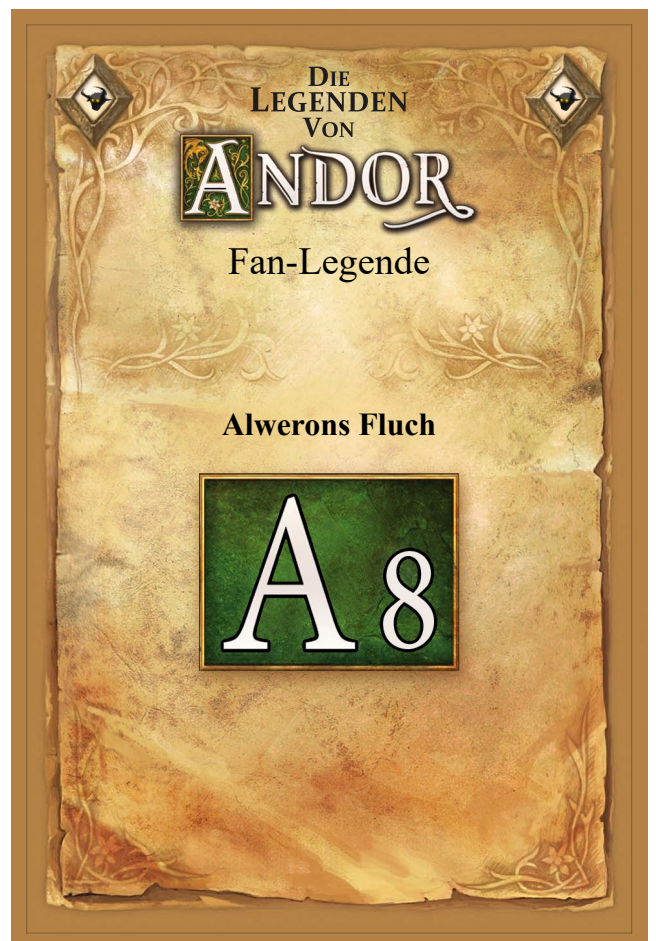
Weitere Vorbereitungen:

- Legt ein **Sternchen** auf den Buchstaben **N**.
- Stellt den **Trollkönig** auf Feld **565** und stellt die beiden **Wachtrolle** dazu.
- Stellt den **Schattentroll** auf Feld **563**, den **Zwergtroll** auf Feld **558**, den **Felstroll** auf Feld **567** und den **Waldtroll** auf Feld **557**. Diese Figuren werden auch aufgestellt, wenn sie nicht als Spielerhelden gewählt wurden.
- Stellt **Trolle** auf die Felder **502, 511, 529** und **540**.
- Legt **Sumpftrolle** auf die Felder **548** und **549**.

Die alte Heimat war ein üppiges Land, ganz anders als die karge Fernebene, in die der Oron die Trolle einst vertrieben hatte, bevor er ihnen in seiner blinden Zerstörungswut schließlich folgte. Hier gab es praktische Keulen an jedem Wäldchen und auch die nächste Mahlzeit war nicht weit. Zwar hatte der Trollkönig es seinen Gefolgsleuten untersagt, die Menschen in diesem Land zu jagen, denn er hoffte darauf, eines Tages gemeinsam mit ihnen ein Mittel gegen den Oron zu finden - doch die Kreaturen waren zäh und bissig und der Trollkönig weit fort...

Legt jetzt je einen **2-er Holzstamm** auf die Felder **508** und **563**, einen **4-er Holzstamm** auf die Felder **504** und **545** und einen **6-er Holzstamm** auf Feld **533**. Ein Held, der eine Keule (also einen Baumstamm) mit sich trägt, darf im Kampf gleiche Würfelwerte addieren. Die Länge der Keule spielt dabei keine Rolle, es kommt nur auf die Technik an.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➡



Doch nicht alles, was in diesem Land umging, war so harmlos wie ein Gespenst. Überall hatten hungrige Sporne ihre Netze aufgespannt und warteten nur auf einen ahnungslosen Troll, der sich darin verfing. Die größte und schrecklichste von ihnen jedoch begnügte sich nicht mit Warten...

Stellt die **Muttersporme** auf Feld **523** und legt ein verdecktes **Spornenplättchen** dazu. Erwürfelt dann die Positionen der **acht** weiteren mit einem roten und einem Heldenwürfel. Es können mehrere Sporne auf einem Feld liegen. Besiegte Spornenplättchen kommen in einen offenen Vorrat. Wann immer im Verlauf des Spiels ein Spornenplättchen erscheinen würde und dieser Vorrat nicht leer ist, wird ein offenes Plättchen auf das entsprechende Feld gelegt. Es hat die üblichen Effekte, gibt jedoch **keine Belohnung**. Durch das Symbol „Sporne hinzufügen“ auf dem Sonnenaufgangsfeld werden in dieser Legende allerdings nicht wie üblich Sporne-Plättchen hinzugefügt. Stattdessen bewegt sich die Muttersporme. Lest jetzt die Karte „Die Muttersporme“.

Legendenziel:

Die Helden müssen verhindern, dass die Muttersporme das Feld **565** erreicht. Sollte der Trollkönig gefressen werden, wird der Erzähler sofort auf N versetzt und die Legende nahm ein **böses Ende**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. ➡

Ihre Ankunft ging nicht unbemerkt vonstatten. In den alten Mauern regte sich etwas. Mancherorts nur blasse Schemen, unheimliche Echos vergangener Zeiten...

Stellt je einen **Geist** auf die Felder **505**, **524** und **531**. Helden können ihre Sonderfähigkeiten nicht anwenden, wenn sie auf dem Feld eines Geistes oder benachbart dazu stehen. Ein Held auf dem Feld eines Geistes darf als freie Handlungsmöglichkeit **fünf Willenspunkte** ausgeben, um den Geist auf seinem Feld hinzulegen. Dann hat der Geist keinen Effekt mehr.

Hinweis: Der Zwergtroll darf sich auf ein Feld mitnehmen lassen, das angrenzend zu einem Geist ist, jedoch nicht von dort weg. Der Schattentroll darf seine Position nur tauschen, wenn weder das Start- noch das Zielfeld bei einem Geist sind.

Legt ein Sternchen auf das vorletzte Symbol des Sonnenaufgang-Feldes. Wenn es ausgeführt wird, wird mit einem grauen Würfel gewürfelt und alle Geister addieren die gewürfelte Zahl zu ihrer Feldzahl und werden auf das entsprechende Feld versetzt. Liegende Geister werden dabei zusätzlich zum Versetzen auch wieder aufgestellt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➡

Jedes Mal, wenn eine **Sporme** besiegt wurde, die ein **Gold** als Belohnung gibt, wird ein **Artefakt-Teil** auf das Feld der besiegt Sporme gelegt. Wenn das insgesamt **zweite** Nebelplättchen mit Gold aktiviert wird, erhält der Held ebenfalls ein Artefakt-Teil. Wenn bereits alle drei Artefakt-Teile im Spiel sind und ein viertes ins Spiel kommen würde, passiert nichts mehr. Artefakt-Teile können wie Waldpilze transportiert werden.

Aufgabe:

Setzt die Artefakt-Teile zusammen. Lest die Karte „Den Netzen entrissen“, sobald ein Held **alle drei Artefakt-Teile** in seinem Besitz hat.

Jeder Held startet mit **einem Stärkepunkt** und **sieben Willenspunkten**. Der Schattentroll beginnt.

Gebt jetzt noch dem Spieler des Schattentrolls alle Legendenkarten „**Schatten der Vergangenheit**“. Er darf sie vorlesen, sobald er im Laufe der Legende bestimmte Bedingungen erfüllt. Auf ihnen ist jedoch ausschließlich eine zusätzliche narrative Ebene zu finden - wenn ihr keine Lust auf noch mehr Geschichte habt und lieber spielen und knobeln wollt, lasst die Karten einfach weg.



Der Schattentroll kann seine Sonderfähigkeit in dieser Legende auch anwenden, um seine Position mit der eines beliebigen Trolls zu tauschen. Wenn dieser Troll kein Mitspieler ist, muss er alle Willenspunkte selbst bezahlen.

Ausnahme: Der Schattentroll kann seine Position nicht mit einem liegenden Sumpftroll tauschen und **nicht mit dem Trollkönig**.

Alwerons Erbe war hierhergekommen, um eine Zuflucht für sein Volk zu finden. Doch es schien, der naheliegendste Ort diene bereits einem Ungeheuer als Unterschlupf... Vielleicht wussten die einheimischen Sumpftrolle einen Rat, mit der Spornenmutter umzugehen?

Legt ein **Sternchen** zwischen die Felder **548** und **549**. Sobald das erste Mal ein Held auf einem Sumpffeld steht, lest (ggf. nach dem Aktivieren des Nebelplättchens) die Karte „**Hilfe aus dem Sumpf**“.

Der unheimliche Schatten an der Seite des Trollkönigs hatte noch eine andere Idee: Er behauptete, eine Höhle zu kennen, die einst dem großen Trollkönig Alweron als Thronsaal gedient hatte. Vielleicht etwas klein für ein ganzes Volk, doch darin läge noch immer eine mächtige Waffe: das Schwert Alwerons. Vielleicht ließe sich die Muttersporme damit verletzen?

Doch er erinnerte sich nicht mehr, wo genau diese Höhle zu finden war. Und einen Lageplan aufzutreiben wäre nach all der Zeit alles andere als einfach...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A8. ➡

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

N₁

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

N₂

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Der Schattentroll

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Der Zwergtroll

In einer feierlichen Zeremonie wurden alle gefallenen Trolle für ihr Opfer geehrt. Anschließend ließ der Trollkönig Alwerons Höhle wieder herrichten. Ein Versteck vor den verbliebenen Schrecken dieses Landes. Doch kein Versteck, das ein ganzes Volk aufnehmen konnte. Eine Wache ließ er an der Burg zurück, die einst der Muttersporme als Unterschlupf gedient hatte. Wenn der Oron das nächste Mal erwachte, sollte sie allen Trollen als Zuflucht dienen...

Sie kletterte kopfüber in eine Spalte und spinn ein paar Fäden davor. Das kalte Stechen hatte sie schon lange verloren. Hier war es dunkel. Hier war es gut. Instinktiv zog sie ihre Beine enger zusammen. Eine Ruhe breitete sich in ihr aus, die sie so lange nicht mehr gespürt hatte. Hier würde sie bleiben und schlafen, bis ihre Brut das ganze Land eingesponnen hatte...

Helea fluchte, als sie im Dunkeln stolperte. Vorsichtig machte sie Licht, immer auf der Hut vor Spornen, Trollen oder anderen Übeln. Doch vor ihr lag nur ein Schwert. Die Dunkelheit ließ sich selbst mit ihrer Lampe nicht ganz von der schwarzen Klinge vertreiben. Behutsam hob Helea die Waffe auf und schwang sie ein paar mal probeweise. Dann zuckte sie mit den Achseln und löschte die Lampe wieder. Nicht die erste alte Merkwürdigkeit, die sie gefunden hatte. Aber eine nette Ergänzung für ihr Sortiment...

Die blauen Flammen des Hextals flackerten auf und eine Schar von verzweifelten Menschen stolperte geschwächt heraus. Mit weiten Augen sahen sie sich das Ferne Land vor ihren Augen an. Doch tief unter ihren Füßen rumorte es im Felsen. Und der Oron erwachte...

Lange ob seiner geringen Größe verspottet, hatte der Zwergtroll schon früh gelernt, auf andere Mittel als rohe Kraft zu vertrauen. Größere Trolle waren vielleicht stärker als er. Aber je größer ihre Stärke, desto leichter konnte er selbst etwas davon nutzen. Also hinterging er seine Sippe und schloss sich dem stärksten Troll von allen an: dem König selbst.

Material: Bezwingerin des Feuers (nicht die Feuerzauber)

Sonderfähigkeit: Wenn ein anderer Held auf dem Feld des Zwergtrolls die Aktion „Laufen“ wählt, kann der Zwergtroll sich mit dem anderen Helden **mitbewegen**, ohne Stunden zu bezahlen. Das geht auch im Vorbeigehen, nicht jedoch, wenn der Zwergtroll seinen Tag bereits beendet hat.

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Helden die Muttersporme besiegt haben und ...
... der Trollkönig nicht gefressen wurde.

Lest jetzt zunächst die Karten „**Schatten der Vergangenheit**“ 6 bis 8 (außer ihr habt diese Karten aussortiert).

Die Muttersporme zuckte mühelos hin und her, ihre Beine stampften mit brachialer Gewalt Löcher in den Boden. Da legte der Schattentroll seine schwarze Hand auf Alwerons Klinge. Die Dunkelheit schien aus ihm herauszufließen, bis nichts von ihm blieb als die Schwaden, die das dunkle Metall umwaberten. Und plötzlich war es ein Leichtes, der Muttersporme die Spitze der Klinge tief in ihren Panzer zu rammen. Sie kreischte laut auf, zuckte zurück, drehte sich um und raste davon, das Schwert noch immer in ihrem Körper. Das würde ihr eine Lektion erteilen, sich mit Trollen anzulegen!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2. →

Autor: TroII

Danke für's Spielen! Spielberichte sind herzlich willkommen!

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Helden die Muttersporme nicht besiegt
... haben oder ...
... der Trollkönig gefressen wurde.

Niemand wusste, was er war oder woher er kam. Am wenigsten er selbst. Seit Jahrhunderten schlich er ruhelos durch dunkle Nächte und dichte Nebelschwaden. Unbemerkt, unerkannt und unaufhaltsam. Manchmal glommen seine Augen im Schatten, den ein ahnungsloser Troll auf den Boden warf - kurz bevor dieser auf immer verschwand. Doch aus Gründen, die nur der Schattentroll selbst erahnte, hatte er sich dem jungen Trollkönig offenbart und ihm zur Macht verholfen...

Material: Bergkrieger

Der Schattentroll hat **keine Ablagefelder** (auch nicht für Gold) und kann nichts auf seiner Heldentafel tragen. Er kann **keine Nebelplättchen** und auch nicht die Turmkarte auf Feld 532 aktivieren. Brunnen hingegen kann er nutzen. Besondere Regeln, welche die Bewegung von Helden einschränken, beeinträchtigen den Schattentroll **nicht**, er kann also den steilen Felsen auch ohne die nötigen Willenspunkte überqueren, muss auf Sumpffeldern nicht anhalten und kann Felder mit Spornen problemlos verlassen.

Sonderfähigkeit: Der Schattentroll darf sich Nebelplättchen auf seinem Feld ansehen. Außerdem würfelt er, wenn er seinen **Tag** beendet, mit seinem Heldenwürfel. Wenn der Schattentroll die gewürfelte Zahl an Willenspunkten abgibt, kann er mit einem anderen Helden den **Platz tauschen**. Der andere Held darf beliebig viele dieser Willenspunkte anstelle des Schattentrolls abgeben.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Der Felstroll

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Der Waldtroll

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Die Muttersporne

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Hilfe aus dem Sumpf

Einst war er ein ganz gewöhnlicher Troll auf der Suche nach einer Keule. Doch der Baum, den er auswählte, war bereits bewohnt - und der Waldgeist verfluchte ihn, mehr und mehr zu dem zu werden, was er hatte ausreißen wollen. Schon lange hatte sich der Waldtroll mit seinem Schicksal abgefunden, ja, er sehnte es geradezu herbei. Was gab es denn Friedlicheres, als ein Baum zu sein? Längst suchte er nach einem guten Platz, um seine Wurzeln auszustrecken...

Material: Steppenreiter

Sonderfähigkeit: Wenn der Waldtroll seinen **Tag** auf einem **Waldfeld** beendet, erhält er einen **Stärkepunkt**. Wenn der Waldtroll 14 Stärkepunkte hat, kommt er aus dem Spiel und seine Gegenstände werden auf sein Feld gelegt.

Hinweis: Als Waldfelder zählen alle Felder mit mindestens drei Baumkronen. Das sind die Felder: 500, 502, 506, 508, 513, 514, 516, 517, 519, 521, 522, 535, 539, 540, 541, 551, 556, 557, 559, 560, 561 und 562.

Er war älter als die meisten Berge. Vor Urzeiten war er als gesplittertes Bruchstück des sagenumwobenen Urtrolls zu Boden gestürzt und hatte im Laufe der Äonen sein eigenes Bewusstsein und seine Bestimmung gefunden: Jedem Troll in Not Hilfe zu leisten, bis die Zeit selbst seine steinerne Haut abgeschliffen hatte. Denn vor anderen Gefahren machte er sich wenig Sorgen...

Material: Heilerin

Sonderfähigkeit: Wenn der Felstroll Willenspunkte abgeben oder verlieren würde, verliert er nur **einen** Willenspunkt. Ab **14** Willenspunkten darf er im Kampf seine Würfel addieren.

Hinweis: Wenn die Heldengruppe Willenspunkte abgeben muss, kann er den gesamten Verlust übernehmen und muss trotzdem nur einen Willenspunkt abgeben. Überstunden müssen einzeln bezahlt werden, der Felstroll gibt also einen Willenspunkt pro Überstunde ab.

„Ja, wir wissen mit der großen Jägerin umzugehen“, erklärte eine blubbernde Stimme aus dem Sumpf. „Aber das ist kein Weg für Trockentrolle: Immer, wenn die große Jägerin näherkommt, verschwinden wir ganz schnell im Sumpf, wohin sie uns nicht folgen kann! Oder wir versuchen es - manchmal sind wir nicht schnell genug. Letztens erst hat sie unseren Ausguck erwischt.“

Ein schlammverkrustetes Augenpaar erhob sich ein kleines Stück aus dem Sumpf und die blubbernde Stimme fragte vorsichtig: „Ist es jetzt gerade sicher?“

Ein Held, der auf einem Sumpffeld steht, kann sich entscheiden, als freie Handlungsmöglichkeit einen **liegenden Sumpftroll** auf seinem Feld **hinzustellen** oder einen **stehenden Sumpftroll hinzulegen**. Das kostet keine Zeit und kann jederzeit getan werden, solange der Held seinen Tag noch nicht beendet hat und es einen Sumpftroll auf dem betreffenden Feld gibt. Liegende Sumpftrolle werden von der Spornenmutter ignoriert, stehende Sumpftrolle verfolgt und gegebenenfalls gefressen.

Die Mutterspore war ein Monstrum. Ihre zuckenden Beine kletterten rasend schnell über jedes Hindernis. Keulenschläge prallten einfach ab an ihrem stacheligen Panzer und ihre gifttropfenden Klauen drangen mühelos durch die Haut jedes Trolls. Wo sie ging, hinterließ sie Netze voll von ihrer Brut, die das ganze Land heimsuchte. Getrieben von unersättlicher Gier machte die Mutterspore schon seit sehr langer Zeit Jagd auf alle Trolle, gleich welcher Art...

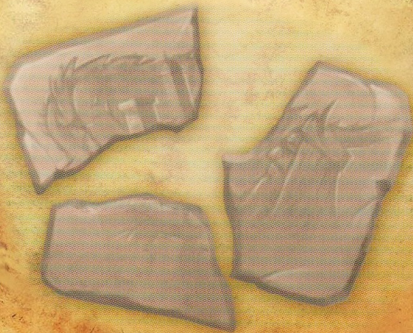
Jeden Sonnenaufgang, wenn das Spore-Symbol ausgeführt wird, bewegt sich die **Mutterspore drei** Felder weit auf dem kürzesten Weg zu dem Feld, auf dem der nächste Troll **steht**. Im Zweifel wählt sie dabei den Troll auf (und geht jeweils über das Feld mit) der höchsten Feldzahl. Sie muss auf Sumpffeldern nicht anhalten und nutzt, wenn es der kürzere Weg ist, den steilen Felsen (Feld 547). Sie ignoriert nur den **Schattentroll**, nicht jedoch die anderen Helden. Wenn sie ein Feld erreicht, auf dem Trolle stehen, kommen alle Trolle darauf sofort **aus dem Spiel** und werden durch **Sporneplättchen** ersetzt. Helden lassen vorher alle ihre Gegenstände fallen. Sollten noch Schritte übrig sein, wird der Weg zum dann nächsten Troll um entsprechend viele Schritte fortgesetzt. Immer, wenn der Erzähler einen Buchstaben erreicht, unter dem kleine Pfeile abgebildet sind, bewegt sie sich zusätzlich zu ihrer normalen Bewegung vom Sonnenaufgang **nochmal** auf die gleiche Weise um so viele Felder, wie Pfeile unter dem Buchstaben sind.

Die Mutterspore kann nicht angegriffen und ihr Feld kann (außer vom Schattentroll) nicht betreten oder passiert werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Den Netzen entrissen

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Alwerons Vermächtnis 1

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Alwerons Vermächtnis 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Drei Farben Feuer 1

Nur ein unscheinbarer Geröllhaufen mit einem Bäumchen darauf verbarg den Weg in die vergessene Trollhöhle - und zu Alwerons Schwert.

Nehmt den Kartoneinsatz, der die Pfahlbausiedlung zeigt, aus dem Schachtelboden. Legt die **Schattenklinge** auf Feld **1** in der **geheimen Trollhöhle**. Legt außerdem **zwei** der drei **Felsenplättchen** auf Feld **14** und deckt sie auf. Ein Held kann als freie Handlungsmöglichkeit ohne Zeitverlust zwischen Feld **14** und Feld **561** hin- und herwechseln, sofern kein Felsen mehr auf Feld **14** liegt. Nur der Schattentroll kann die Felsenplättchen ignorieren, allerdings kann er die Schattenklinge nicht tragen. Die Felsen können nur von Feld **561** aus entfernt werden, indem sie (wie Geröll aus dem Grundspiel) bekämpft werden: Nach jeder Kampfrunde dürfen Plättchen entfernt werden, die in Summe **höchstens** dem erreichten Kampfwert entsprechen.

Trolle in der Höhle werden von der Spornenmutter ignoriert.

Aufgabe:

Bringt die **Schattenklinge** aus der Höhle. Wenn die Schattenklinge nicht mehr in der Höhle ist, lest die Karte „**Drei Farben Feuer 1**“.

Lest jetzt weiter auf der Karte „**Alwerons Vermächtnis 2**“.



Es schien fast, als wüssten die Sporne um die Gefahr, die ihrer Brutmutter von Alwerons Klinge drohte - oder war es bloß Zufall, dass der Weg zur Höhle in ihren Netzen versteckt gewesen war? In jedem Fall war der Ort jetzt endlich klar zu erkennen.

Legt den **Markierungsring** auf Feld **561**.

Aufgabe:

Findet die Höhle. Lest die Karte „**Alwerons Vermächtnis 1**“, wenn ein Held beim Markierungsring steht.

Endlich war Alwerons Klinge geborgen. Doch sie sah aus wie ein gewöhnliches kleines Schwert. Kein Anzeichen, dass sie etwas gegen die Muttersporne ausrichten würde. Da erhob abermals der Schattentroll seine flüsternde Stimme. Er berichtete von einem Ritual, das diesem Schwert seine Macht verleihen sollte...

Legt die drei Plättchen Feuerzauber mit der Seite nach oben, die die Willenspunkte zeigt, auf Feld **599**. Ein Held, der zusammen mit der Schattenklinge dort steht, kann als freie Handlungsmöglichkeit zwei Willenspunkte ausgeben, um eines der Feuer umzudrehen, sofern er zusätzlich folgende Bedingung erfüllt:

- **Nimm Holz** im Gesamtwert von mindestens bei zwei Spielen **6**, bei drei Spielen **8** und bei vier Spielen **10** von Feld **599** aus dem Spiel.
- Entferne einen **Ruinengeist** aus deinem Inventar:
- Setze deine **Stärkepunkte** auf **1**.

Der Held muss die Schattenklinge nicht in seinem Inventar haben, solange sie oder ein anderer Held mit ihr sich auf Feld 599 befindet. Es muss nicht derselbe Held alle drei Feuer umdrehen. Die Feuer werden bei Sonnenaufgang **nicht** wieder umgedreht.

Aufgabe:

Führt das Ritual durch. Sobald alle drei Feuerzauber umgedreht wurden, kommen sie aus dem Spiel und die Karte „Auf in den Kampf!“ wird vorgelesen.

Tipp: Ein Ruinengeist befindet sich unter einem Nebelplättchen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „**Drei Farben Feuer 2**“.



Doch aus dem Inneren drangen steife, metallische Schritte. Die Schritte einer Rüstung, wie kein Troll sie tragen würde...

Stellt den **Schwarzen Ritter** mit dem Hammer-Symbol auf Feld **1**. Für jedes entfernte **Felsenplättchen** und nach jedem **Schritt** in der Höhle läuft der Schwarze Ritter **sofort** auf dem kürzesten Weg ein Feld weit in Richtung von Feld **14** bzw. des bewegten Trolls, im Zweifel über die Felder mit der kleinsten Feldzahl. Der Wechsel in und aus der Höhle zählt dabei nicht als Schritt. Solange auf Feld **14** noch Felsenplättchen liegen, kann der Schwarze Ritter dieses Feld nicht betreten. Sollte der Schwarze Ritter sich jemals mit einem Troll auf einem Feld befinden, verliert der Troll einen Stärkepunkt. Das kann auch mehrfach passieren. Was geschieht, wenn der betreffende Troll seinen letzten Stärkepunkt verlieren würde, könnt ihr im Begleitheft nachlesen. Auch der Schattentroll wird vom Schwarzen Ritter gejagt und geschwächt.

Tipp: Wenn ihr den Höhlenausgang freiräumt, wird das auch den Schwarzen Ritter befreien...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Drei Farben Feuer 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Auf in den Kampf!

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Schatten der Vergangenheit 1

Du darfst diese Karte vorlesen, sobald du deine erste Aktion durchführst.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch



Schatten der Vergangenheit 2

Du darfst diese Karte vorlesen, sobald du erstmals 14 oder mehr Willenspunkte besitzt.

Die Klinge glomm in einem unheilvollen Licht. Endlich war es Zeit, der großen Jägerin Einhalt zu gebieten.

Ab jetzt kann das Feld der Mutterspore von allen Helden betreten werden. Ein Held (außer der Schattentroll) auf ihrem Feld kann die Aktion Laufen allerdings nicht mehr wählen. Wenn die Mutterspore sich bewegt, frisst sie alle Trolle (außer den Schattentroll) auf ihrem Feld.

Die Mutterspore kann angegriffen werden, wenn einer der Angreifer die Schattenklinge trägt oder sie auf ihrem Feld liegt. Vor jeder Kampfrunde muss einer der Helden **einen Stärkepunkt** oder **7 Willenspunkte** abgeben. Die Mutterspore hat bei zwei Spielern **10**, bei drei Spielern **20** und bei vier Spielern **30 Stärkepunkte**. Sie würfelt mit einem **schwarzen** Würfel. Wenn ihr Kampfwert einmal übertroffen wurde, wird der Erzähler auf N vorgesetzt und die Legende nahm ein gutes Ende.

Legt ein Sternchen auf das Erzählersymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Sobald dieses Symbol ausgeführt wird, während sich kein Held mehr in der Höhle befindet, wird der **Schwarze Ritter** auf Feld **561** gestellt und bewegt sich ab dem folgenden Sonnenaufgang mit jeder Erzählerbewegung drei Felder weit in Richtung des mitspielenden Helden, dessen Perle dann am weitesten oben auf der obersten Ereigniskarte zu sehen ist. Erreicht er den Helden, verliert dieser einen Stärkepunkt. Sollte der Held seinen letzten Stärkepunkt verlieren, gilt wieder der Effekt des Begleithefts.

Ausnahme: Solange noch ein Felsenplättchen auf Feld **14** liegt, verlässt der Schwarze Ritter die Höhle nicht, sondern bleibt einfach auf seinem Feld stehen.

Manchmal hörte er Stimmen oder sah Fetzen einer Vergangenheit, die wohl die seine war. Ohne Vorwarnung und ohne Kontext. Jetzt war wieder solch ein Moment.

Die Sonne ging langsam auf. Er saß unter den goldenen Blättern einiger Bäume. Ein Körper aus Fleisch und Blut. Sein gehörnter Schatten auf dem Boden nicht mehr als das. Ihm gegenüber ein Mensch, der in seiner quiekenden Sprache sagte: „Ein starker Wille ist das Wichtigste! Und den spüre ich in dir. Alles andere kannst du lernen.“

„Du würdest wirklich deine Fähigkeiten mit einem Troll teilen?“

„Warum nicht? Meine Lehrmeister würden ihre Stäbe wegwerfen vor Scham. Aber ich bin nicht so kleingeistig wie sie. Wissen steht jedem forschenden Geist offen, unabhängig von der Zahl seiner Finger oder der Farbe seiner Augen. Und ich habe ohnehin nicht vor, dich mit den Grundlagen der Hadriscen Zauberei zu langweilen.“ Ein Lächeln erschien auf den schmalen Lippen des Mannes. Dunkelheit stieg aus dem Boden auf und legte sich um seine kleine Gestalt. „Ich werde dir beibringen, was ich selbst entdeckt habe! Unterstütze mich gegen den König und ich schenke dir Fähigkeiten, die du dir noch nicht erträumen kannst! Was sagst du?“

Lange starrte der Schattentroll ins Leere und grübelte. Hatte König Alweron ihn deshalb verflucht? Weil er sich mit einem Menschen gegen ihn verschworen hatte?

Hier hatte alles angefangen. Vor so langer Zeit. Das Land hatte sich verändert. Wo damals prächtige Türme standen, lagen jetzt nur noch Ruinen in dichten Wäldern. Wo damals der Oron gewütet hatte, herrschte jetzt Stille. Doch der Fluss war unverkennbar. Hier begann seine erste Erinnerung. Hier begann sein Dasein als Schatten.

*Er war in einer Höhle gewesen. Allein. Vor sich ein steinerner Thron, zu seiner Linken ein Mensch in Rüstung, der in einer Blutlache lag. Durchbohrt von einem Schwert, dem er damals kaum Beachtung geschenkt hatte. Zu verwirrend war alles gewesen. Er hatte sich einen Weg nach draußen gesucht, war mühelos durch feste Steine gegliitten und hatte zum ersten Mal den Himmel erblickt. Rauchverhangen und erfüllt von hohen Menschenschreien und dem tiefen Grollen des Oron. Und er war geflohen. Irgendwohin, nur weg von hier. Weg von der Stimme in seinem Kopf, der er doch nicht entkommen konnte: **Ich, Alweron, König aller Trolle, verfluche dich! Mögest du auf alle Zeit rastlos umherstreifen, bis meine Klinge dich richtet!***

Unzählige Nächte hatte er durchwacht. Er verspürte keinen Hunger. Keine Müdigkeit. Nicht einmal Schmerz. Nur Erschöpfung. Jahr für Jahr. Er hatte einem neuen Trollkönig zur Macht verholfen. Doch seine Hoffnung, Alwerons Erbe könnte seine Existenz beenden, hatte sich nicht erfüllt. Es gab nur einen Weg: Die Höhle nach all den Jahren wiederzufinden und sich in die einzige Klinge zu stürzen, die den Fluch brechen konnte. Ob sie etwas gegen die Spore ausrichten konnte, wusste der Schattentroll nicht und es interessierte ihn auch nicht. In dieser Höhle schlummerte seine Erlösung, nur das zählte! Hier hatte alles angefangen. Und hier würde es enden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

Schatten der Vergangenheit 3

Du darfst diese Karte vorlesen,
sobald du auf einem Feld mit al-
len drei Artefakt-Teilen stehst.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

Schatten der Vergangenheit 4

Du darfst diese Karte vorlesen, so-
bald du erstmals in der Höhle stehst.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

Schatten der Vergangenheit 5

Du darfst diese Karte vorlesen, so-
bald du erstmals auf einem Feld
mit der Schattenklinge stehst.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

Schatten der Vergangenheit 6

Du darfst diese Karte vorlesen, so-
bald ihr die Legende gewonnen habt.

Ja, er erkannte diese feuchten Steine. Hier war er damals zum ersten Mal erwacht! Doch diesmal war etwas anders. Diesmal hörte er ganz leise eine Erinnerung; zwei Stimmen in der Sprache der Menschen...

„Alweron! Wo ist das Jungtier?! Lass es frei oder du wirst es bereuen!“

„Du glaubst wirklich, ein einzelner Mensch könnte mir drohen? Wofür hältst du dich?“

„Ich bin Prinz Pareas aus dem Hause Runeas! Und es sind auch deine Leute, die dort draußen sterben!“

„Hahahaa! Ein Prinz, dessen Reich soeben untergeht! Der Oron hat unseresgleichen auch ermordet, als sein Junges noch in Sicherheit war. Es ist nur gerecht, wenn er nicht länger unterscheidet!“

„Ich warne dich, Alweron! Ich mag allein hier heruntergekommen sein, doch nicht unvorbereitet. Ich habe viele Bauwerke errichtet, aber dieses hier reiße ich lieber früher ein als später! Wenn ich nicht in wenigen Augenblicken mit dem Oronkind wieder herauskomme, werden meine Leute den Eingang zu deiner Höhle so gründlich versiegeln, dass kein Troll hier jemals wieder rauskommt!“

„Ist das so? Dann werden sie das wohl... Ich verrate dir ein kleines Geheimnis, du dummer Prinz! Ich habe das Jungtier nicht. Wie sollten meine Leute in euren bestgeschützten Turm eindringen? Nicht ich habe den Oron entfesselt - sondern das Haus Runeas selbst!“

„Du LÜGST!“

„Wen kümmert's! Du wirst hier nicht mit dem Oronkind herauskommen. Du wirst hier gar nicht herauskommen! Dafür Sorge ich schon...“

Danach nur noch Schreie.

Nachdenklich betrachtete der Schattentroll die steinerne Tafel. Und langsam veränderte sich das Bild, als eine längst verschüttete Erinnerung ins Licht fand.

„Ein guter Ort, ja!“ Er ließ seinen Blick über die Trolle schweifen, die respektvoll ihre gehörnten Köpfe senkten. Und über das dämmrige Loch im Boden. „Eine Basis im Menschenland. Runeas wird sich noch wundern!“ Ein tiefes Lachen vibrierte in seiner Lunge.

„Gut, fangt an. Grabt eine Höhle, die eines Königs würdig ist!“

„Lang lebe König Alweron!“, grollten die Trolle zur Antwort.

Der Schattentroll zog sich in den Schatten des nächsten Baumes zurück, um nachzusinnen. Die Trolle waren seinem Wort gefolgt. Was also war er? Ein Feldherr? Ein Vertrauter Alwerons? Warum also hatte der König ihn verflucht? **Ich, Alweron, König aller Trolle, verfluche dich! Mögest du auf alle Zeit rastlos umherstreifen, bis meine Klinge dich richtet!**

Aber seine Stimme - als das Ich seiner Erinnerung mit den Arbeitern gesprochen hatte, klang sie fast genau wie die Stimme Alwerons, als der den Fluch sprach. War er also ein Verwandter des Trollkönigs gewesen? Ein Bruder? Ein ... Sohn? Hatte in diesen Landen mehr als ein Prinz seinen Vater verraten?

Der Schattentroll beobachtete den Kampf in müder Resignation. Was sollte schon passieren? Die Klinge konnte ihm noch mehr von seiner Kraft aussaugen und nur die elende Erschöpfung zurücklassen, aber beendet hatte sie seine armselige Existenz nicht. Er hatte es weiß der Urtroll versucht. Selbst wenn diese Waffe unerwarteterweise gegen die Mutterspore helfen würde, hatte er nichts davon. Vielleicht war es gar nicht Alwerons Schwert und die echte Klinge lag woanders. Nur dass er keine Ahnung hatte, wo...

Die Mutterspore zuckte herum und trampelte in seine Richtung. Obwohl der Schattentroll wusste, dass sie ihn nicht sah, machte der Anblick der zuckenden Giftklauen ihn etwas nervös... Und plötzlich strömten die Erinnerungen auf ihn ein!

Ein Rumpeln hallte durch die Höhle. „Du hast deine Drohung also wahr gemacht, Pareas“, knurrte er und warf einen Blick auf den Menschen, den er neben seinem Thron aufgespießt hatte. Und dann begann er zu lachen. „Und du glaubst wirklich, ein paar Steine könnten mich einsperren? Mich, Alweron, König aller Trolle? Ha! Dein Bruder hat mir den ein oder anderen Trick gezeigt!“ Er stellte sich neben die Feuerstelle, bis sein Schatten auf dem Boden gut sichtbar war. Ließ alle seine Dunkle Magie hineinfließen, bis sich der Schatten vom Boden erhob. „Und dafür wollte er meine Hilfe?“ Langsam ließ Alweron seinen Schatten durch die Spalten des Geröllhaufens gleiten - und dann nach draußen. Durch seinen Schatten hatte er einen prächtigen Blick auf den Oron, der Azurien dem Erdboden gleichmachte. Ah, das hätte er schon viel früher machen sollen! „Ha, und wie ich ihm geholfen habe! Wenn ich dieses Land nicht haben kann - dann niemand!“

Endlich! Das Schwert Alwerons! Endlich konnte er den Fluch des Königs brechen! Begierig stürzte sich der Schattentroll in die erlösende Klinge ... und trat unbeschadet wieder daraus hervor. Aber ... warum? War dies womöglich gar nicht das Schwert von König Alweron? Er war sich so sicher gewesen! Da stieg die Erinnerung in ihm auf.

Ein Treffen im Mondschein. Vor ihm ein Mensch, gehüllt in fließende Schatten, dunkler als die Nacht um ihn herum. „Ich sage dir, die Dunkle Magie kann in jeden Gegenstand einfließen. Mit der richtige Vorbereitung. Ein Feuer aus Materie, eines aus Geist und eines aus der Magie selbst. He, du hast nicht zufällig etwas Rayan und Unobtanium zu Demonstrationszwecken hier?“ Er kniff die Augen zusammen und kratzte sich am Horn. Eine sinnlose Geste, aber Menschen taten manchmal etwas Ähnliches, wenn sie verwirrt waren. „Warum sollte man Dunkle Magie in einen Gegenstand binden wollen? Sie zerstört alles, womit sie in Berührung kommt...“

„Ja, genau! Und jetzt stell dir vor, du bündelst diese Zerstörungskraft in eine einzige Waffe...“ Die Augen des Menschen blitzten auf. Vielleicht nur eine Reflektion des Mondes - aber bei diesem Mann konnte man sich da nicht so sicher sein. „Eines Tages...“

Der Schattentroll keuchte, obwohl er schon lange nicht mehr atmen musste. War es dieses Ritual, was noch fehlte? Einen Versuch musste er wagen - denn wenn nicht, was konnte er dann noch tun, um Alwerons Fluch zu brechen...?

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

Schatten der Vergangenheit 7

Du darfst diese Karte nach „Schatten der Vergangenheit 6“ vorlesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Alwerons Fluch

Schatten der Vergangenheit 8

Du darfst diese Karte nach „Schatten der Vergangenheit 7“ vorlesen.

Der Schattentroll starrte fassungslos auf die Sporne vor sich. Nur langsam realisierte er, was er war. Und was nicht. „Der Fluch ... Er wurde nicht auf mich gesprochen - sondern von mir. Das waren meine letzten Worte. **Du** bist das Opfer. Deshalb hat deine Brut die Steintafeln gesammelt, auf denen der Weg zur Höhle war. Deshalb jagst du all diese Trolle. Weil du mich gesucht hast... Weil du Erlösung gesucht hast... So wie ich!“

Der Schattentroll betrachtete das Schwert - sein Schwert. Es konnte den Fluch brechen, aber das würde nicht ihn erlösen. Er war kein Opfer eines Fluchs. Er war nur eine Ansammlung Dunkler Magie mit einem Geist darin. Und da wusste er endlich, wie er wirklich sein Ende finden konnte. Leise flüsterte er: „Dunkle Magie kann in jeden Gegenstand einfließen... Mit der richtigen Vorbereitung.“ Und er glitt zur Klinge hinüber, ließ zu, dass sie seine Kraft aufsaugte. Alles davon. Sein letzter Blick galt der gigantischen Sporne. „**Ich, Alweron, König aller Trolle, spreche dich hiermit von aller Schuld frei. Hiermit seist du gerichtet.**“ Die Klinge drang durch den Spornenpanzer. Ein erleichtertes Kreischen erklang. Aber das bekam Alwerons Schatten schon nicht mehr mit...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N1. ➡

Alweron ließ den Schatten weiterschweben, bis in eine unscheinbare Felsspalte. In sicheren Abstand zum Chaos, das der Oron anrichtete. Unter ihm starben Menschen wie Trolle. Das Volk, das zu schützen er geschworen hatte - er stellte fest, dass es ihn nicht mehr kümmerte. Warum hatte es ihn jemals gekümmert? Mit seiner Dunklen Magie war er so mächtig, dass er kein Volk mehr brauchte!

Er ließ die Magie zusammenfließen, konzentrierte sich, und spürte mit einem Mal den frischen Wind der Freiheit um sein Maul wehen, während der Schatten an seiner statt im Thronsaal stand. Kräftezehrend, aber er war frei. Alweron wollte sich aufrichten - und stellte fest, dass er es nicht konnte. Seine Beine hingen zwischen klebrigen Fäden, seine drei Finger zappelten hilflos im Leeren. Ein Spornennetz! Nahezu unsichtbar und kein Hindernis für seinen Schatten - aber sehr wohl für seinen echten Körper. Und aus den Augenwinkeln sah er einen achtbeinigen Schemen näher kommen, angelockt von seinem Zappeln... „Das ist nicht wahr!“ Er wollte nach seinem Schwert greifen, aber er hatte es im Thronsaal gelassen. Er wollte seiner Magie befehlen, aber auch die war in Form seines Schattens neben der Feuerstelle am Thron. „Nein, nein, nein!“

Vor seinen Augen erschien ein Kopf mit zwei zuckenden Klauen. „Wag es nicht! Ich bin ein König! Verfluchte Sporne! **Ich, Alweron, König aller Trolle, verfluche dich! Mögest du auf alle Zeit rastlos umherstreifen, bis meine Klinge dich richtet!**“

Vollkommen unbeeindruckt kam die Sporne näher. Das half nichts! Er musste zurück, trotz aller Schwäche! Er ließ seinen Geist in seinen Schatten fließen, konzentrierte sich - da bohrten sich die Klauen der Sporne in seinen Hals...