

ANDOR



Der Nachkomme des Oron

Flaps wurde neulich von Trollen entführt, die danach ins Ferne Land flohen. Nun begaben sich die Helden auch dorthin, um Flaps zu finden.

- Schwierigkeitsgrad: schwer
- Spielerzahl: 2–4 Personen
- Dauer: ca. 2 Stunden

von Theo Samson

ANDOR

A1

Der Nachkomme des Oron

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte „Checkliste“ aus.

Weitere Vorbereitungen: Stellt alle Schwarzen Ritter, Flaps, den Trollkönig, alle Wald-, Zwerg-, Schatten- und Felstrolche sowie alle 4 Azurienplättchen bereit.

Diese Legende spielt auf der Seite, die den Fluss zeigt. Flaps wurde neulich von Trollen entführt, die danach ins Ferne Land flohen. Nun begaben sich die Helden auch dorthin, um Flaps zu finden.

Bestimmt wurde er in der Trollhöhle festgehalten; sie mussten zum alten Eingang, um Flaps zu befreien. Ihr alter Unterschlupf war vom Oron zerstört, doch am alten Wachturm könnten sie ein neues Lager für die kurze Zeit, die sie dort waren, aufbauen.

ANDOR

A2

Der Nachkomme des Oron

Stellt alle Helden, das Steppenvolk und die Fahrende Händlerin auf Feld 558. Die Fahrende Händlerin hatte sich entschieden, die Helden zu begleiten. Das Steppenvolk kann wie gewohnt bewegt werden (das Plättchen sollte bereits so liegen, dass kein Schild zu sehen ist).

Die Fahrende Händlerin kann in dieser Legende mitbewegt werden; trotzdem bewegt sie sich durch den Erzähler.

Legt Azurienplättchen auf: 559, 539, 506. Sie können wie normal genutzt werden, nur dass sie nicht zu Feld 523, sondern zu dem Feld des Steppenvolkes führen.

Legt eine Spone auf Feld 542.

Legt Sternchen auf I und F.

ANDOR

A3

Der Nachkomme des Oron

Aufgabe: Das Steppenvolk muss verteidigt werden und Feld 532 erreichen. Dann darf es auf die Schildseite gedreht werden, und eine Kreatur kann hineinlaufen. Das Steppenvolk kann jederzeit wieder umgedreht werden. Erreicht eine Kreatur das Steppenvolk und es gibt kein Schild mehr, ist die Legende sofort verloren.

Stellt Zwergtrolle auf 540, 502;

Felstrolche auf 529, 527;

Schattentroll auf 560; und Waldtrolle auf 511 und 504.

Zwergtrolle: Zwergtrolle haben die Werte eines Gorsk. Beim Kampf zählt der zweithöchste Würfelwurf des Helden, nicht der höchste!

Sonderfall 1: Der Held hat nur einen Würfel – dann zählt dieser.

Sonderfall 2: Der Held würfelt z. B. eine 5, eine 5 und eine 2 – dann zählt die 5.

Belohnung: 3 Gold/3 Willenspunkte.



ANDOR



A4

Der Nachkomme des Oron

Felstrolche: Sie haben die Werte eines Gorlords.

Besonderheit: Sie würfeln mit dem grauen Würfel (anstatt mit 2 roten). Der Wert des Würfels zeigt die Anzahl an Felsplättchen, die aufgedeckt werden. Alle aufgedeckten Plättchen werden addiert; das ergibt den Würfelwurf des Felstrolls.

Belohnung: 3 Gold und 1 Willenspunkt / 3 Willenspunkte und 1 Gold.

Schattentrolche: Hat die Werte eines Kreideskrals.

Besonderheit: Vor einer Kampfrunde wird mit einem roten Würfel gewürfelt. Lest dann die Auswirkungen vor:

1 oder 2: Der Held verliert 2 Willen.

3 oder 4: Der Schattentroll erhält 3 Willen.

5: Der Kampfwert des Helden wird um 3 verringert.

6: Der Held erhält 4 Willen.



ANDOR



A5

Der Nachkomme des Oron

Waldtroll: hat die Werte eines Wachtrolls.

Besonderheit: Auf Waldfeldern 504, 517, 516, 521, 522, 519, 513, 514, 502, 535, 539, 541, 540, 551, 557, 559, 556, 561, 560, 562 hat er 5 Stärke mehr.

Sind 2 Waldtrolle benachbart, gilt es für beide, als seien sie im Wald. Stellt schwarze Ritter auf D, F, und H. Sie können wie gewohnt genutzt werden.

Legt die Ereigniskarten neben das Ablagefeld über dem Spielplan. Bevor die Ereigniskarte ausgeführt wird, werden alle Kreaturen bewegt, wie im Ablagefeld abgebildet.

ANDOR

A6

Der Nachkomme des Oron

Danach werden die Kreaturen auf den Ereigniskarten bewegt.

Ist dort ein Gor, werden die Zwergtrolle bewegt. Ist ein Gorlord abgebildet, bewegen sich die Felstrolle.

Ist ein Kreideskral abgebildet, bewegen sich die Schattentrolle.

Ist ein normaler Troll abgebildet, bewegen sich die Waldtrolle. Deckt das rechte Trollsymbol mit einem X ab.

Trolle werden in dieser Legende in der Nacht nur 1 mal bewegt.



ANDOR

A7

Der Nachkomme des Oron

Aufgabe: Ein Held muss das Feld 513 betreten, liest dann die Karte die Trollhöhle 513 vor.

Stellt den Oron auf 565. Immer wenn auf der Legendenleiste Pfeile sind, bewegt sich der Oron so viele Felder in Richtung des Steppenvolkes auf dem schnellsten Weg, wie Pfeile abgebildet sind.

Er vermeidet den Pfad möglichst, auch wenn es ein Umweg ist.

Er betritt den Pfad nur, wenn es keinen anderen Weg gibt, das Steppenvolk zu erreichen.

ANDOR

A8

Der Nachkomme des Oron

Betritt der Oron das Steppenvolk, ist die Legende sofort verloren.

Der Oron betritt nie Feld 599 und nutzt nicht Feld 547.

Ausrüstung: Jeder Held startet mit 3 Stärke.

1 Stärkepunkt und 3 Gold werden auf die Heldengruppe verteilt.

Der Held mit dem niedrigsten Rang (siehe Heldentafel) beginnt.

Wächterrolle bewegen sich beim Sonnenaufgang nicht.

ANDOR



Der Nachkomme des Oron

Der Troll König rief weitere
Verbündete:

- Stellt Zwergtrolle auf 510, 513, 505
- Stellt Waldtrolle auf 559, 560

ANDOR



Der Nachkomme des Oron

Weitere Kreaturen näherten sich.
Stellt einen Schattentroll auf 526.

Eine Meute Felstrolche näherte sich
aus den nördlichen Wäldern.

Stellt Felstrolche auf 516, 520, 521.

Und es kamen auch die geflüchteten
Sumpftrolche, bereit das Lager zu
erstürmen.

Stellt Sumpftrolche auf 548 und 549.

Lange würde das Steppenvolk nicht
mehr durchhalten.

ANDOR

N

Der Nachkomme des Oron

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn das Steppenlager verteidigt und auf 532 stand und jetzt auf 599 steht und Flaps auf dem Feld des Steppenvolkes stand ...

Als die Helden wieder im Steppenland waren waren sie am rätselten: Wie konnte Flaps das erbe des Oron sein wen er Flügel hatte? Aber doch! Sie hatten in ja in der Hölle der Verwandlung, wehrend der Ewigen Kälte gefunden, doch war das reiner Zufall oder Teil des Plans der Entführer von Flaps ... doch dies ist eine andere Geschichte ...

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn das Steppenlager nicht verteidigt oder nicht auf 532 stand oder nicht jetzt auf 599 steht oder Flaps nicht auf dem Feld des Steppenvolkes stand ...

ANDOR



Die Trollhöhle 513

Der alte Eingang zur Trollhöhle war zerstört doch die Helden erinnerten sich, dass sie einen Zweiten gesehen hatten, der nur mit ein bisschen Geröll verschüttet war. Die Helden mussten ihn finden.

Lege Sternchen auf 515, 521, 524.

Aufgabe: Ein Held muss die Felder betreten.

Lies dann die jeweilige Karte „Trollhöhle“ vor.

ANDOR



Die Trollhöhle 515

Der Held fand nicht die Trollhöhle, aber einen Gegenstand, hier mussten die Menschen wohl früher viel gekämpft haben.

Der Held erhält ein Wurfmesser.

Lies diese Karte nur weiter, wenn es die letzte der Karten „Die Trollhöhle“ ist ansonsten kommt sie aus dem Spiel.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Der Eingang“.

ANDOR



Die Trollhöhle 521

Der Held fand nicht die Trollhöhle, doch im Innerem der Ruinen fand er weitere des Volkes Azuriens.

Lege ein Azurienplättchen auf 521.

Lies diese Karte erst vor, wenn es die letzte der Karten „Trollhöhle“ war ansonsten kommt sie aus dem Spiel.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Der Eingang“.

ANDOR



Die Trollhöhle 524

Der Held betrachtete die Fläche der Eingang zur Trollhöhle war nicht zu sehen, doch er entdeckte er Gold. Der Held erhält jetzt 2 Gold.

Lies diese Karte nur weiter, wenn alle Trollhöhlen Karten schon aktiviert wurden, ansonsten kommt sie aus dem Spiel.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Der Eingang“.

ANDOR



Der Eingang 1

Der Held sah genauer hin: Da war der Eingang zur geheimen Trollhöhle, doch er war verschüttet. Lege 2 Felsplättchen auf das Feld des Helden.

Aufgabe: Die Felsplättchen müssen beseitigt werden. Felsplättchen Beseitigen:

auf der Rückseite ist eine Zahl abgebildet. Der Held/die Heldenkruppe, addiert

Stärke und Würfel, Felsplättchen im Wert oder drunter, dürfen dann entfernt werden das kostet 1 Stunde.

Mehr als 1 Plättchen auf einmal ist möglich. Bis die Plättchen beseitigt sind würfeln Felstrolche mit einem schwarzem Würfel.

ANDOR



Der Eingang 2

Lies diese Karte erst weiter, wenn die Felsen beseitigt sind. Der Held hat den Weg zur geheimen Trollhöhle freigemacht. Lege den Markierungsmarker auf das Feld des Helden.

Ein Held auf dem Feld kann seine Figur auf 14 der Trollhöhlen versetzen das kostet keine 1 Stunde.

Stellt Wachrolle auf 2 und 4 der Trollhöhle, sie sind so wie in Legende 6 (auch ihre Bewegungen). Stellt einen Troll auf 3 der Trollhöhle ein Held auf dessen Feld, kann die Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen.

ANDOR



Der Eingang 3

Stellt den Trollkönig auf 1, und Flaps, dazu. Flaps kann erst wider bewegt werden wenn der Trollkönig besiegt wurde – und zwar für 1 Stunde bis zu 4 Felder.

Aufgabe: Flaps muss auf dem Feld des Steppenvolkes stehen, liest dann die Karte die Flucht vor. Werte des Trollkönigs je nach Spieleranzahl:

2 Spieler=8 Stärke,

3 Spieler=12 Stärke,

4 Spieler=16 Stärke

1 schwarzer Würfel, 6 Willen.

Für jeden Troll auf dem Plan hat der Trollkönig 1 Stärke mehr, damit sind nicht nur normale Trolle gemeint

ANDOR



Die Flucht

Flaps war in Sicherheit, nun mussten das Steppenvolk so schnell es ging fliehen doch ein Held musste zurückbleiben, um das Portal zu zerstören.

Legendenziel: Die Legende ist Gewonnen wen: Alle Helden und das Steppenvolk und die Fahrende Händlerin auf 599 stehen, und ein Held muss dann den Gesamtwert 14 mit Stärke + Würfeln überschreiten. Wenn alle Helden, die Fahrende Händlerin und das Steppenvolk auf 599 steht, und bevor der Held anfängt, das Portal zu zerstören, liest die Karte das Erbe des Oron vor.

Flaps kommt aus dem Spiel. Feld 599 zählt ab jetzt zum Pfad.

ANDOR



Das Erbe des Oron 1

Der Oron war schon nah die Helden mussten sich beeilen, doch dann sah Flaps auf, und der Oron blieb stehen. dann flatterte Flaps hoch zum Oron und jetzt begriffen die Helden Flaps war das Erbe des Oron.

Fon nun an würde der Oron Azurien wider schützen, aber für jeden Preis sein Erbe, jetzt wusste er dass es seinem Erbe gut ging, und sein Herz war nicht mehr gebrochen.

Doch dann flammte das Portal auf, und Flaps flog wieder zu den Helden.

ANDOR



Das Erbe des Oron 2

Dann gab der Oron ein Geräusch.

Doch die Helden meinten es zu verstehen: „Ich werde hier wachen ruf mich, wenn du Hilfe brauchst komme bald wieder.“

Doch dann flammte das Portal stärker auf, und die Helden und Flaps verschwand.

Versetzt den Erzähler setzt auf den Buchstaben N der Legendenliste