Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters

A 1

Diese Legende besteht aus 21 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, E, G1, G2, G3, G4, L, N,
Der Schwarze Reiter, Ortskarte 401,
Ortskarte 425, Ortskarte 453, Pilze,
Trollrelikt 1, Trollrelikt 414+, Trollrelikt 429+,
Trollrelikt 450

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters

A 2

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters

A 3

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters

A 4

A4

Der Schwarze Ritter hat die folgende Sonderfähigkeit:

Sonderfähigkeit
Ab 14 Willenspunkten darf Thereyn im Kampf den großen schwarzen Würfel anstelle seines Heldenwürfels nutzen, wenn er auf demselben Feld wie der Gegner steht.
Tipp: Nutzt der Gegner ebenfalls den schwarzen Würfel, kannst du deinen Würfelwert mit einem Sternchen auf der Willenspunkteanzeige auf deiner Heldentafel markieren.

Außerdem trägt der Schwarze Ritter einen Schild, den du einsetzen kannst, um den Verlust von Willenspunkten nach einer Kampfrunde abzuwehren. Lege jetzt **2 rote X** auf deine Heldentafel. Um den Schild einzusetzen, musst du 1 rotes X von deiner Heldentafel entfernen.

Allein stand der Schwarze Ritter am Ufer des großen Sees und blickte in die Wellen. Die Schlacht war gewonnen, die Truppen hatten sich zerstreut. Einige Azturia hatten ihre Zelte in der Steppe aufgeschlagen, Alwerons Erbe – der Trollkönig – war bereits auf dem Rückweg, und die Helden des Steppenlandes verfolgten ein fliegendes Ungetüm, das kurz nach dem Sieg erschienen war. Nur er war noch hier, unschlüssig, wohin er seinen Blick nun wenden sollte.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A5.

A4

Diese Legende berichtet von Geschehnissen zwischen Legende 7 aus „Das ferne Land“ und Legende 1 aus der Andor-App „Das Geheimnis des Königs“. Es handelt sich um eine **Solo-Legende** für den Schwarzen Ritter Thereyn.

Lege das Spielmaterial aus „Das ferne Land“ bereit. Zusätzlich werden **„Die Trolle des Fernen Landes“** aus dem Fan-Legenden-Wettbewerb 2026 benötigt. Solltest du diese nicht zur Hand haben, kannst du sie durch Gors mit verschiedenen Kunststoffhaltern ersetzen: Felstroll (grau), Schattentroll (schwarz), Waldtroll (braun), Zwergtroll (weiß).

Lege den **Spielplan** mit der Seite, die den großen See zeigt, auf den Tisch und lege **Brunnenplättchen** auf die Felder **407** und **428**.
Verteile alle Gegenstände auf der **Ausrüstungstafel**.

Stelle den **Erzähler** auf den Buchstaben **A** und lege **Sternchen** auf die Buchstaben **E**, **G**, **L** und **N** sowie die Karte „Der Schwarze Reiter“ an den Buchstaben **H**.

Der Schwarze Ritter nutzt die Heldentafel des Bergkriegers und dessen violetten Heldenwürfel sowie die violetten Holzscheiben und den Holzstein.

Stelle den **Schwarzen Ritter mit der Blume** auf Feld **417**. Du startest mit **4 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A5.

A4

Zur Erinnerung: Wenn ein Gorlot nicht in der ersten Kampfrunde besiegt wurde, endet der Kampf und er bewegt sich sofort 1 Feld weiter.

Ermittle mit dem großen grauen Würfel (10er) und deinem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **6 Sporne-Plättchen**, indem du jeweils 400 addierst.

Lege das **Steppenvolk-Plättchen** mit der Schildseite oben auf Feld **401** und die beiden **Iquar-Plättchen** mit der Schildseite oben auf Feld **453**.

Decke mit den **braunen Holzscheiben** des Steppenreiters die wegzeigenden Pfeile der Felder **405** und **409** ab. Lege Azturia-Plättchen auf die Felder **403** und **415**.
Wichtig: Die Azturia-Plättchen haben nicht ihre normale Funktion und bleiben immer auf ihren Feldern liegen.

Eine Kreatur, die auf einem Feld mit einem abgedeckten wegzeigenden Pfeil steht, bewegt sich bei Sonnenaufgang auf das angrenzende Feld mit Azturia-Plättchen. Von einem Feld mit Azturia-Plättchen bewegt sich eine Kreatur auf das angrenzende Feld mit Schildplättchen. Eine Kreatur bewegt sich also von Feld 409 über Feld 403 nach Feld 401 und von Feld 405 über Feld 415 nach Feld 453.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A5.

A4

Jenseits des blauen Feuers war er ein Prinz und Beschützer seines Volkes gewesen. Hier jedoch war er nur ein Ritter – ohne Lehen, ohne Herrn, ohne Auftrag. Der Trollkönig hatte ihn in dieses Land geführt, um den Helden beizustehen. Ob es hier wohl einen König oder Anführer gab, in dessen Dienst er treten konnte?

Lege **Sternchen** auf die Felder **401**, **425** und **453**. Wenn du auf einem dieser Felder stehst, lies die jeweilige Ortskarte.

Aufgabe 1:
Du musst die Hauptorte der drei Barbaren-Stämme (Felder 401, 425 und 453) besuchen, bevor der Erzähler den Buchstaben **E** erreicht.

Trotz ihrer kürzlichen Niederlage ließen die Angriffe der Kreaturen nicht nach. Gorlots und Kreideskrale strömten durch das flackernde Portal und hatten bereits die Händler vor der Zeltstadt vertrieben; und auch die achtbeinigen Sporne machten die Steppe unsicher. Der Schwarze Ritter wusste auch ohne einen Befehl, dass diesen Bedrohungen Einhalt geboten werden musste.

Lege ein **rotes X** auf das Händler-Symbol auf Feld **409**.

Stelle **Gors** auf die Felder **411** und **426**, **Gorlots** auf die Felder **412** und **444** und einen **Kreideskral** auf Feld **428**.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A5.


Die Legenden Von Andor
Fan-Legende
Der Weg des Schwarzen Ritters
A 5


Die Legenden Von Andor
Fan-Legende
Der Weg des Schwarzen Ritters
E


Die Legenden Von Andor
Fan-Legende
Der Weg des Schwarzen Ritters
G 1


Die Legenden Von Andor
Fan-Legende
Der Weg des Schwarzen Ritters
G 2

E

Die Legende ist **verloren**, wenn du noch nicht alle drei Ortskarten gelesen hast.

Erneut stand der Schwarze Ritter allein. Keines der drei Völker des Steppenlandes hatte einen Anführer, keiner hatte eine Aufgabe für ihn.
Da erschien vor ihm eine weiß schimmernde Gestalt. „Bruder", sprach sie, „du hast noch nicht alle Festungen dieses Landes aufgesucht. Weit im Süden, am Fuße des Gebirges, steht eine stolze Burg. Ihr Herr ist streng, doch gerecht und weise. Er wird dir einen Platz in seinem Dienst geben."
So wandte der Schwarze Ritter seinen Blick nach Süden.

Aufgabe:
Wenn der Erzähler den Buchstaben **G** erreicht, musst du auf Feld **442** stehen.

Kurz bevor die Gestalt verblasste, hob sie ein fremdartiges, gläsernes Objekt, zweigeteilt und von glitzerndem Sand erfüllt. „Der Weg ist weit", sagte sie leise. „Lass mich dir helfen." Als sich das Glas in der durchscheinenden Hand drehte, schien die Zeit für den Schwarzen Ritter langsamer zu fließen.

Stelle **Orweyn** auf die **4. Stunde** der Tagesleiste. Wenn dein Zeitstein die 4. Stunde das nächste Mal erreicht, kommt Orweyn aus dem Spiel und der Zeitstein wird sofort auf die **1. Stunde** zurückgesetzt.

G2

Stelle das **Katapult** auf Feld **430** und lege **Felsenplättchen** auf die Buchstaben **B**, **D** und **F**. Wenn der Erzähler ein Feld mit einem Felsenplättchen erreicht, wird es auf einen Schild auf Feld 453 gelegt. Steht der Schwarze Ritter auf Feld 453, kann er ein Felsenplättchen „abwehren", indem er seinen Schild 1x einsetzt.

Lege ein **rotes X** auf „→ 1" auf Feld **453**.

Aufgabe 2:
Du musst die Hauptorte der drei Barbaren-Stämme vor den Kreaturen verteidigen. Sollte eine Kreatur oder ein Felsenplättchen eines der Felder 401, 425 oder 453 erreichen und dort kein Schild mehr frei sein, ist die Legende sofort verloren!

Lege ein **Sternchen** auf Feld **400**. In dieser Legende wird der Erzähler nur für jede zweite besiegte Kreatur vorgesetzt. Jedes Mal, wenn die zweite Kreatur besiegt wurde, werden beide Kreaturen von Feld 400 entfernt und der Erzähler wird vorgesetzt.
Hinweis: Eine Kreatur, die mit der Schattenklinge besiegt wurde, wird nicht auf Feld 400 gestellt.

Lege **Kräuter** auf die Felder **408** und **416**.

Lege deinen **Zeitstein** auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes.

Dein Abenteuer beginnt jetzt!

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte G3. →

G2

„Tritt näher", sprach der Alte. „Du bist tot und doch am Leben. Das ist ... interessant. Wenn du in meine Dienste treten willst, musst du dich bewähren." Und vor den Augen des Schwarzen Ritters zogen Bilder längst vergangener Tage auf, während der Burgherr erzählte:

Die Sage vom Urtroll

„Einst herrschte in diesem Gebirge der mächtige Urtroll. Er formte Berge und Täler und schuf die Trolle, die noch heute darin leben. Er leitete seine Kinder mit Weisheit, lehrte sie Kunst und Kultur und sie lebten im Einklang mit den anderen Völkern des Gebirges. Doch seine vier ältesten Kinder beneideten ihn um seine Macht und wandten sich gegen ihn. Der älteste raubte ihm die Macht über den Raum, die Gestalt des Gebirges, der Schluchten, der Täler und der Höhlen darin. Der zweite entriss ihm die Macht über die Zeit, das Schicksal, die Vorsehung und den Fortgang des Lebens. Der dritte stahl ihm die Macht über das Licht und die Hoffnung; und er brachte Dunkelheit in die Welt und in die Herzen der Trolle. Der jüngste aber nahm ihm die Macht über die Freundschaft, die ihn mit den Agren, den Zwergen und allen Wesen des Grauen Gebirges verband. Dem Großteil seiner Kräfte beraubt, stürzte der Urtroll in eine tiefe Schlucht und fiel in einen langen Schlaf."

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte G3. →

G2

Die Legende ist **verloren**, wenn du jetzt nicht auf Feld **442** stehst.

Durch den unermüdlichen Einsatz des Schwarzen Ritters lag das Steppenland wieder friedlich da. Die Trolle am Katapult hatten ihre Munition verschossen, die Händler waren zu ihren Ständen zurückgekehrt und die Azturia hatten ihre Lager befestigt.

Du erhältst **1 Stärkepunkt**.

Entferne das **Katapult** von Feld 430 und das rote X von dem **Händler-Symbol** auf Feld 409.

Drehe die **Azturia-Plättchen** auf den Feldern 403 und 415 um, sodass die Stärkepunkte sichtbar sind. Wenn du eine Kreatur angreifst, die auf einem dieser Felder steht, hast du die Stärkepunkte zusätzlich (wie auf den Feldern 421, 422 und 426).

Außerdem darfst du jetzt eine Kreatur oder ein Felsenplättchen von einem beliebigen **Schild** entfernen. Ersetze anschließend die Felsenplättchen auf Schilden durch rote X und lege alle Felsenplättchen zurück in den Vorrat.

Der Schwarze Ritter fand den Burgherren im Großen Saal. In seiner Hand hielt er einen verzierten Stab, über seiner Brust wallte ein weißer Bart.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte G3. →

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Unterdessen hatten sich die Kreaturen zu neuen Angriffen aufgemacht.

Stelle einen **Gor** auf Feld **413**, **Gorlots** auf die Felder **437** und **452**, einen **Skral** auf Feld **438**, einen **Kreideskral** auf Feld **451**, einen **Sumpftroll** auf Feld **410** und **Trolle** auf die Felder **430** und **444**.

Der Schwarze Ritter zog sein Schwert, um erneut ins Feld zu ziehen.

Sumpftrolle
... haben **10 Stärkepunkte**, **10 Willenspunkte**, würfeln mit dem **großen schwarzen Würfel** und geben als Belohnung **4 Gold oder Willenspunkte**. In dieser Legende bewegen sie sich bei Sonnenaufgang wie normale Trolle 1 Feld entlang des Pfeils.
Hinweis: Obwohl sie keine 12 Willenspunkte haben, können sie sich über den See bewegen.

Wachtrolle
... haben **10 Stärkepunkte**, **11 Willenspunkte**, würfeln mit **roten Würfeln** entsprechend der Kreaturenanzeige und geben als Belohnung **4 Gold oder Willenspunkte**. In dieser Legende bewegen sie sich **nie**.
Wichtig: Wachtrolle halten dich fest (wie Sporne).

„So steht es in den alten Schriften, die ich in dieser Festung studiert habe. Und auch, wo die vier abgefallenen Urtrollheiten in diesen Landen in Erscheinung treten, ist darin zu lesen. Jede von ihnen hütet ein Relikt, in dem ein Teil der Magie des Urtrolls gebunden ist. Bring mir diese Relikte. Mit ihrer Hilfe können wir Frieden mit den Trollen dieses Gebirges schließen – und dem Urtroll Einhalt gebieten, sollte er je wieder erwachen und unter fremden Einfluss geraten.“ Der Schwarze Ritter nickte stumm. Endlich hatte er wieder eine Aufgabe.

Lege **Trollrelikte** (Hoffnungssteine) auf Feld **450**, den **Drachenschweif** (angrenzend zu den Feldern 429, 438, 439 und 440) und die **Höhle der Verwandlung** (angrenzend zu den Feldern 414, 416, 417, 418, 420 und 422). Wenn du auf bzw. angrenzend zu einem dieser Orte stehst, lies die jeweilige Karte „Trollrelikt“.

Legendenziel:
Du musst mit **4 Trollrelikten** auf Feld **442** stehen. Dann wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben **N** vorgestzt.

Lege **Pilze** auf die Felder **419**, **425** und **431**. Wenn du auf einem dieser Felder stehst, lies die Karte „Pilze“.

Lege **Trinkschläuche** auf die Felder **437** und **447**.

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... du die Hauptorte der drei Barbaren-Stämme (Felder 401, 425 und 453) erfolgreich vor den Kreaturen verteidigt hast und ...
... du mit 4 Trollrelikten auf Feld 442 stehst.

Der alte Burgherr nahm die Trollrelikte ehrfürchtig entgegen. Dann legte er sie beiseite.
„Im Westen dieses Gebirges liegt ein Reich“, begann er, „regiert von einem selbsternannten König, der seine eigene Familie der Sklaverei überließ, um nach der Krone zu greifen. Ein solcher Mann verdient keinen Thron. Doch selbst wenn er fällt, trägt sein Sohn dieselbe Arroganz in sich. Du sollst in dieses Land ziehen und den Prinzen mit einer verfluchten Klinge zeichnen, damit er niemals König werde. Begib dich danach in die Winterburg im Grauen Gebirge. Dort werden wir entscheiden, wie wir gegen den König vorgehen.“
Und der Schwarze Ritter verneigte sich und sprach, erstmals seit Jahrhunderten: „Ja, Fürst Hademar.“

Fan-Legende „Der Weg des Schwarzen Ritters“ – Autor: Mivo

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... du die Hauptorte der drei Barbaren-Stämme (Felder 401, 425 und 453) nicht vor den Kreaturen verteidigen konntest oder ...
... du nicht mit 4 Trollrelikten auf Feld 442 stehst.

L

Finstere Kreaturen trieben sich nun selbst in der Nähe der Burg umher. Der steinerne Pfad zur Festung wurde von einem Troll bewacht. Und auch der Gebirgspass zu den steilen Treppen war nicht länger sicher.

Stelle einen **Wachtroll** auf Feld **435** und die **Muttersporne** auf Feld **438**. Die Muttersporne funktioniert exakt so wie ein Sporne-Plättchen, hat aber **5 Stärkepunkte für jede Sporne** auf dem Spielplan (einschließlich ihrer selbst) und gibt keine Belohnung.

Ermittle mit einem roten Würfel (10er) und dem großen grauen Würfel (1er) die Positionen aller noch im Vorrat befindlichen **Sporne-Plättchen**, indem du jeweils 400 addierst. Eine rote „6“ zählt als „0“.

Doch wo Finsternis war, da war auch Licht.

Würfle mit deinem Heldenwürfel und lies den entsprechenden Abschnitt:

⚀ ⚁	Du erhältst 1 Trinkschlauch.
⚁ ⚂	Drehe alle Gegenstände auf deiner Heldentafel auf die unbenutzte Seite.
⚄ ⚅	Eine Kreatur auf Feld 400 wird jetzt entfernt.

Tipp: Wenn du noch nicht alle „Trollrelikt“-Karten gelesen hast, solltest du dies so schnell wie möglich tun.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Der Schwarze Reiter

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Ortskarte 401

Lies diese Karte, sobald du auf Feld 401 stehst.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Ortskarte 425

Lies diese Karte, sobald du auf Feld 425 stehst.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Ortskarte 453

Lies diese Karte, sobald du auf Feld 453 stehst.

In der Zeltstadt der Yetohe herrschte geschäftiges Treiben. Zelte wurden geflickt, Steppenbüffel versorgt, Handwerker gingen ihrer täglichen Arbeit nach. Unter ihnen waren viele Azturia, die mit den Yetohe sprachen und lachten.
Seit sich ihr letzter Häuptling Tranuk in ein wildes Büffelmonster verwandelt hatte, hatten die Yetohe keinen neuen Anführer ernannt. Dennoch empfingen sie den Schwarzen Ritter wie einen Helden ihres Stammes.
„Prinz Thereyn, setz dich zu uns und iss mit uns!", riefen sie. Der Schwarze Ritter benötigte keine Nahrung, doch erfüllte es ihn mit Freude, wie sein Volk hier willkommen war.

Würfle mit deinem Heldenwürfel und lies den entsprechenden Abschnitt:

Decke ein zufälliges Azturia-Plättchen auf und erhalte die abgebildeten Stärkepunkte.

Decke ein zufälliges Pilzplättchen auf und erhalte die abgebildeten Willenspunkte.

Solltest du das Pilzplättchen „-3" aufgedeckt haben, darfst du deinen Schild einsetzen, um den Willenspunkteverlust abzuwehren.

Vor langer Zeit hatte König Runeas seinem Sohn die Reitkunst gelehrt.

Beim Händler kannst du für **3 Gold** ein **Pferd** kaufen. Lege davon **2 Gold** auf diese Karte auf ein Reitzubehör deiner Wahl. Die anderen beiden kannst du jederzeit beim Händler für je **2 Gold** dazukaufen.



Hufeisen:
Die 8. und 9. Stunde kosten dich nur 1 Willenspunkt; die 10. Stunde kostet dich 4 Willenspunkte.
Tipp: Du kannst die Überstunden zur Erinnerung mit Sternchen markieren.



Pferdegeschirr:
Du hast in jeder ersten Kampfrunde +2 Stärkepunkte (maximal 14).
Tipp: Du kannst den braunen Holzstein des Steppenreiters nutzen, um deine Stärkepunkte in der ersten Kampfrunde auf deiner Stärkepunkteleiste zu markieren.



Satteltasche:
Du kannst bis zu 4 kleine Gegenstände gleichzeitig tragen.

Nach der Schlacht hatten die Kreaturen das Katapult vom Greifenfels abgewandt und erneut die Pfahlbausiedlung unter Beschuss genommen.
Der Schwarze Ritter wurde freundlich begrüßt, denn einige der Iquar, die mit in das ferne Land gereist waren, erkannten ihn wieder.
Im Haupthaus empfing ihn ein in bunte Tücher gekleideter Mann. „Stammesleiterin Naquila wäre wohl der Ansicht, dass wir keinen Ritter benötigen – der See schütze uns genug", erklärte er. „Ironischerweise wurde sie von einem Felsbrocken außer Gefecht gesetzt und kann sich nicht selbst dazu äußern. In ihrem Namen habe ich dennoch veranlasst, dass man Euer Schwert schleift und Euren Schild richtet, bevor man Euch wieder an Land bringt."

Würfle mit deinem Heldenwürfel und lies den entsprechenden Abschnitt:

Du erhältst 4 Willenspunkte.

Lege 1 rotes X auf deine Heldentafel.

Als der Schwarze Ritter die Haupthöhle der Grehon betrat, sprangen einige Krieger auf und griffen zu den Waffen. Noch mehr aber blieben mit finsteren Mienen sitzen und musterten ihn schweigend. Schließlich senkte die vorderste Kriegerin ihren Speer.
„Du hast an der Seite von Grent und seinen Gefährten gekämpft", sagte sie. „Doch du kommst zu einer ungünstigen Zeit. Unser Anführer Arpex hat die Greifenkrone fortgeworfen und nun müssen wir herausfinden, wie es mit den Grehon weitergehen soll. Für einen Außenseiter ist hier kein Platz. Aber du hast uns einige Kreaturen vom Hals geschafft – dafür schulden wir dir Dank."

Würfle mit deinem Heldenwürfel und lies den entsprechenden Abschnitt:

Du erhältst 1 Wurfmesser.

Du erhältst 1 Falken.

Der Falke im Solospiel: Du kannst den Falken 1x pro Tag nutzen, um einen kleinen Gegenstand, Gold oder Kräuter von einem beliebigen Feld einzusammeln. Ausgenommen sind Gegenstände auf Feldern, durch deren Betreten eine Legendenkarte aktiviert wird.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Pilze

Lies diese Karte, sobald du auf einem Feld mit einem Pilzplättchen stehst.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Trollrelikt 1

Lies diese Karte, sobald du auf Feld 1 stehst.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Trollrelikt 414+

Lies diese Karte, sobald du auf einem der Felder 414, 416, 417, 418, 420 oder 422 stehst.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Trollrelikt 429+

Lies diese Karte, sobald du auf einem der Felder 429, 438, 439 oder 440 stehst.

In der Höhle wurde gefeiert. Trolle, Zwerge, Feen und kleine grüne Menschen saßen beisammen, tranken, sangen, lachten. Als der Schwarze Ritter eintrat, verstummte die Musik. Am Kopf der langen Tafel erhob sich ein sehr kleiner Troll: „Freund oder Feind?“
„Ein Freund!“, rief da die Stimme von Alwerons Erbe.
Der Zwergtroll lächelte. „Und was begehrst du?“
Der Schwarze Ritter zeigte wortlos auf das Relikt.
„Ach, das ... Das kannst du haben. Wenn du uns deine Stärke, Ausdauer oder Treffsicherheit vorführst!“

Stelle den **Zwergtroll** auf das Trollrelikt (Feld **1**), einen **Wachtroll** auf Feld **4** und den **Trollkönig** auf Feld **1**. Du darfst den Trollkönig 1x auf ein beliebiges Feld versetzen, aber nicht auf ein Feld mit einem Schild oder einer Kreatur. Wenn eine Kreatur auf das Feld läuft, kommen Trollkönig und Kreatur aus dem Spiel.

Lege **Brunnenplättchen** auf die Felder **2** und **13** und **Artefakt-Teile** auf die Felder **3**, **11** und **21**. Artefakt-Teile „halten dich fest“ (wie Sporne). Wenn du deine Aktion auf – oder, mit einem Bogen, angrenzend zu – einem Feld mit einem Artefakt-Teil beendest, darfst du 1x wie im Kampf würfeln. Ist der Würfelwert auf dem Feld des Artefakt-Teils abgebildet, wird es entfernt.

Wenn du auf Feld **14** stehst und a) kein Wachtroll oder b) kein frischer Brunnen oder c) kein Artefakt-Teil mehr in der Höhle ist, lege das Trollrelikt auf das Feld mit dem Markierungsring, stelle den Schwarzen Ritter dazu und nimm den Markierungsring vom Feld.

Der Herr der Burg hatte von einer Höhle berichtet, deren Eingang von leuchtenden Pilzen gesäumt war.

Wenn du auf einem Feld mit einem Pilzplättchen stehst, decke das Pilzplättchen auf und lies die entsprechende Auswirkung auf dieser Karte. Das Pilzplättchen kommt dann aus dem Spiel; dafür erhältst oder verlierst du keine Willenspunkte.

Pilzplättchen „-3“ — *Schwarzer Tölpling!*

Du mussst einen Kampf gegen eine verirrte Arpache beginnen. Die Arpache hat **5 Stärkepunkte**, **6 Willenspunkte**, würfelt mit dem **großen schwarzen Würfel** und gibt als Belohnung **6 Gold oder Willenspunkte**. Wird sie besiegt, stelle für sie einen Gor auf Feld 400. Wird der Kampf abgebrochen, zieht sie sich zurück und ist nicht mehr angreifbar.

Pilzplättchen „+2“ — *Zauberhutpilze!*

Für den Rest des Tages hast du **+2 Stärkepunkte**.

Pilzplättchen „+4“ — *Leuchtpilze!*

Lege den **Markierungsring** auf dein Feld. Nimm den Schachtelboden hervor, der die **geheime Trollhöhle** zeigt. Lege **1 Trollrelikt** auf Feld **1**. Wenn du dort stehst, lies die Karte „Trollrelikt 1“.

Vor dem Schwarzen Ritter erhob sich das Graue Gebirge. Da bebte der Boden, Felsen krachten herab und eine tiefe Stimme erdröhnte: „Welcher Wurm wagt es, den Berg herauszufordern!“
Der Schwarze Ritter senkte sein Schwert. Gegen den Berg selbst war rohe Kraft nutzlos.

Stelle den **Felstroll** auf das Trollrelikt und lege die **3 Felsenplättchen** aufgedeckt dazu. Lege die kleine Karte „Beben“ aufgedeckt bereit. Du kannst den Felstroll von jedem der Felder 429, 438, 439 und 440 aus angreifen. Der Felstroll würfelt nicht! Lies stattdessen die Auswirkung für deinen Würfelwert:



Kampfrunde verloren!

Lies die entsprechende Auswirkung auf der kleinen Karte „Beben“. Durch den Einsatz deines Schildes kannst du dich davor schützen.



Kampfrunde gewonnen!

Du darfst ein Felsenplättchen entfernen, dessen Wert kleiner oder gleich deinem Würfelwert ist. Lege entfernte Felsenplättchen auf das Sonnenaufgang-Feld. Bei Sonnenaufgang werden sie zurück zum Felstroll gelegt.
Sobald du das dritte Felsenplättchen entfernt hast, kommen der Felstroll und die Felsenplättchen aus dem Spiel und du erhältst das Trollrelikt.

Der Schwarze Ritter blieb vor der Höhle stehen. Kein Licht drang hinein, und keines kehrte zurück. Tief im Inneren lauerte ein Schatten, der alles in seiner Nähe mit Dunkelheit erfüllte. In diese Höhle musste er hinein. Doch mit einem Schatten konnte man keine gewöhnliche Klinge kreuzen.

Stelle den **Schattentroll** auf das Trollrelikt und markiere ihn mit einem Sternchen. Die Höhle der Verwandlung kann in dieser Legende wie ein normales Feld betreten und verlassen werden.

Wichtig: Solange der Schattentroll auf der Höhle steht, würfeln alle **Kreaturen** und **Sporne** auf angrenzenden Feldern mit dem **schwarzen Würfel** anstelle ihrer normalen Würfel.

Um den Schattentroll anzugreifen, musst du mit der **Schattenklinge** auf der Höhle stehen. Der Schattentroll hat **10 Stärkepunkte**, **13 Willenspunkte** und würfelt mit dem **schwarzen Würfel**. Wenn er besiegt wurde, kommt er aus dem Spiel und du kannst das Trollrelikt einsammeln. Lies dann auf dieser Karte weiter.

Die Höhle hatte ihr Werk getan.

Ab jetzt darfst du den schwarzen Würfel unabhängig von deinen Willenspunkten nutzen und ab 14 Willenspunkten auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Die Legenden von Andor

Fan-Legende

Der Weg des Schwarzen Ritters



Trollrelikt 450

Lies diese Karte, sobald du auf Feld 450 stehst.

grey

Der Schwarze Ritter erreichte einen Ort, an dem vor Kurzem noch ein Wald gestanden haben musste. Der Holzplatz war verlassen, doch ein Feuer schwelte noch zwischen den Stümpfen. Nur ein einziger großer Baum war stehen geblieben, als habe ihn niemand zu fällen gewagt. Plötzlich öffnete der Baum die Augen und blickte auf den Schwarzen Ritter. Stumm hob dieser sein Schwert und deutete auf das schimmernde Trollrelikt im Herzen des Stammes. Der Baum schwieg lange. Und dann, für einen Wimpernschlag, beugte sich die Realität selbst, formte sich um, und alles andere wurde ausgelöscht bis auf eine einzige Antwort, die kein Wort war, sondern pure Bedeutung ... Nein.

Nimm **alle Figuren** auf den Feldern **401** bis **453**, außer Kreaturen auf Schilden, vom Spielplan. Stelle den **Waldtroll** auf das Trollrelikt auf Feld **450**.

Versetze den **Erzähler** auf den Buchstaben **G**. Stelle sicher, dass ein Sternchen auf dem Buchstaben **L** liegt.

Würfle mit deinem Heldenwürfel, addiere **440** und stelle den Schwarzen Ritter auf das entsprechende Feld. **Wichtig:** Lies diese Karte jedes Mal, wenn du auf Feld 450 stehen bleibst und der Waldtroll dort steht.

Der Waldtroll hat **8 Stärkepunkte**, **14 Willenspunkte** und würfelt mit dem **großen grauen Würfel**. Wenn der Waldtroll besiegt wurde, kommt er aus dem Spiel.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte G4.