

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

DER MARSCH DER TROLLE

von Andreas Kälber
und Christoph Kling

Gerade hatten die Helden ein finsternes Kapitel der Düsternen Zeiten überstanden, da wartete bereits das nächste. Denn sie sahen sich und ihre Verbündeten einer schierem Übermacht von Trollen gegenüber. Sie mussten überlegt vorgehen. Doch war es überhaupt ihr Schicksal, sich in die Trollkriege einzumischen?

Diese Bonus-Legende spielt zwischen „Fremde Heimat“ und „Der letzte Schatten“ der *Düsternen Zeiten*. Ihr benötigt dafür das **Grundspiel** und die Erweiterung **Die Verschollenen Legenden – Düstere Zeiten**.



+



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle



Diese Legende besteht aus 16 Karten:
A1, A2, A3, A4, B, F, I, N1, N2,
1 Karte „Der Hüter der Zeit“, 1 Karte „Spuren-
suche“, 1 Karte „Das Licht des Berges“, 3 Karten
„Trollhorde“, 1 Karte „Schwerer spielen“

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Sortiert aus den 10 Schicksalskarten die Nummern 1, 3, 5 und 7 aus, mischt die restlichen Karten und legt sie neben dem Spielplan bereit.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit:

- 3 rote X, den Markierungsring, 5 Pfeilplättchen, 2 Bauernplättchen, den Turm, 8 Schattenplättchen und die 4 Gaben der Schildzwerge
- die Figuren „Harthalt“, die „Bewahrer vom Baum der Lieder“, die „Schildzwerge“, den „Riesentroll“, den „Trollhüptling“, den „Berserkertroll“ und den „Leitwardrak“
- verdeckt und gemischt: 3 Heilkräuter, 6 Pergamente, 6 Edelsteine (3 x 2 und 3 x 4), 8 Roteisensteine, 8 Geröllplättchen, 6 Ortsplättchen

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das große Plättchen „Brandurs Lager“ (0) auf Feld 0 sowie das große Plättchen „Erloths Stand“ (72) auf Feld 72.
- Legt das große Plättchen „Lager der Trolle“ (39) auf das Feld 39. Sobald eine Kreatur Feld 39 betritt, wird sie sofort auf ein freies Fass gestellt und kann fortan nicht mehr bekämpft werden. Kreaturen, für die kein Fass mehr frei ist, werden unterhalb der Fässer auf Feld 39 gestellt. Um das Lager der Trolle (Feld 39) betreten oder passieren zu können, benötigt ein Held mindestens 14 Willenspunkte. Außer Helden und Kreaturen kann niemand Feld 39 betreten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle



- Legt Sternchen auf B, F, I und N.
- Stellt den Turm auf Feld 17.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 2 Heilkräutern.
- Legt 2 Pfeilplättchen so auf den Plan, dass die neuen Pfeilrichtungen wie folgt verlaufen:
 - von Feld 16 zu Feld 17
 - von Feld 61 zu Feld 64

- Nehmt 3 weitere Pfeilplättchen und deckt mit den Rückseiten die aufgedruckten Pfeile ab, die von den Feldern 16, 17 und 61 wegführen. Kreaturen auf Feld 17 bewegen sich nicht weiter.
- Mischt die drei Karten „Trollhorde“ und legt jeweils eine davon mit dem Pfeil an die Buchstaben B, C und D. Sobald der Erzähler einen dieser Buchstaben erreicht, wird die entsprechende Karte vorgelesen. Andere Legendenkarten haben Vorrang.

Seit dem Sieg der Helden über Rudnars Verbündeten war noch nicht viel Zeit vergangen. Rudnar selbst hatte sich noch nicht offenbart. Da rief Melkart die Helden zu sich. Am Baum der Lieder warte jemand auf sie. Wer mochte das sein?

Aufgabe:

Geht zum Baum der Lieder (Feld 57), um herauszufinden, wer sich nach den Helden erkundigt hat und warum. Sobald ein Held auf Feld 57 ankommt, lest weiter auf Legendenkarte „Der Hüter der Zeit“.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Im Lager war die Stimmung angespannt. In der letzten Nacht hatte es einen Aufruhr gegeben, als ein Verräter auf der Flucht bemerkt wurde, der die beiden mächtigen Schilde von Brandur und Harthalt gestohlen hatte. Sogleich hatten die beiden mit wenigen Begleitern die Verfolgung aufgenommen und fehlten nun schon eine ganze Weile. Die Menschen waren ohne Führung.

- Legt die Karte „Spurensuche“ offen neben dem Spielplan bereit und legt das Ortsplättchen 40 auf das oberste freie Feld darauf. (Ignoriert den zugehörigen Text) ♣
- Deckt jetzt das oberste Ortsplättchen auf und legt es auf das Feld, dessen Zahl darauf angezeigt wird.

Sobald ein Held ein Feld mit Ortsplättchen erreicht, wird dieses auf das oberste freie Feld auf der Karte „Spurensuche“ gelegt und zuvor der zugehörige Text gelesen. Danach wird das nächste Ortsplättchen aufgedeckt und auf das entsprechende Feld gelegt, so lange bis alle Ortsplättchen verteilt wurden.

Hinweis: Wenn ihr das Ortsplättchen 33/34 zieht, entscheidet selbst, ob ihr es auf Feld 33 oder 34 legen wollt.

Aufgabe:

Sucht Brandur und Harthalt. Sammelt dafür alle Ortsplättchen auf der Karte „Spurensuche“ und führt die jeweiligen Anweisungen darauf aus. Alle Ortsplättchen müssen auf der Karte „Spurensuche“ liegen, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Der große Troll war abgerückt, doch er würde mit Verstärkung zurückkehren. Die Menschen hatten eine Blockade auf der Marktbrücke errichtet. Mit Brandur und Harthalt fehlten die beiden wichtigsten Heerführer der tapferen Menschen. Vor ihrer Rückkehr durften die Trolle die Blockade nicht durchbrechen.

- Stellt **Gors** auf die Felder 27 und 46, **Skrale** auf 26 und 61 sowie **Trolle** auf 44 und 64.
- Legt die 8 **Geröllplättchen** verdeckt auf die Marktbrücke (zwischen 38 und 39). Die Anordnung spielt keine Rolle. Solange sie blockiert ist, kann die Brücke von niemandem überquert werden. ♣
- Legt den Markierungsring über das Brunnen-sym-bol des Sonnenaufgang-Felds. Jedes Mal, wenn dieses Symbol ausgeführt wird, werden Geröllplättchen entsprechend der Anzahl der **mit Kreaturen besetzten Fässer** vom Spielplan entfernt.

Aufgabe:

Sorgt dafür, dass die Blockade nicht durchbrochen wird, bevor der Erzähler F erreicht.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält **4 Gold**. In aufsteigender Rangreihenfolge darf sich jeder Held eine der „**Gaben der Schildzwerge**“ nehmen. Alle übrigen werden auf **Feld 0** gelegt.

Jeder Held sucht sich eines der folgenden Felder aus, auf dem er die Legende beginnt: **0, 17, 38, 72**

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Für eine zusätzliche Herausforderung lest jetzt weiter auf der Karte: „Schwerer spielen“. →



Düsternis legte sich über das Land und die Sonne wurde fahl. Niemand wusste, woher die Schatten kamen. Doch wo sie sich auftraten, beschwerten sie gleichermaßen die Gemüter aller lebenden Wesen.

Legt jetzt je zwei Schattenplättchen auf die Buchstaben C, D, E und F der Legendenleiste. Sobald der Erzähler diese Buchstaben erreicht, erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen der Schattenplättchen und legt diese auf die so ermittelten Felder. Sollte auf einem solchen Feld bereits ein Schattenplättchen liegen, würfelt erneut. Legendenkarten werden erst danach aktiviert.

- Betritt ein Held ein Feld, auf dem ein Schattenplättchen liegt oder das an ein solches angrenzt, muss er seine Bewegung beenden und verliert sofort 1 Willenspunkt. Ein Held darf sich dadurch nicht auf 0 Willenspunkte bringen.
- Eine Kreatur, die auf einem Feld mit Schattenplättchen steht, wird auf das Schattenplättchen gestellt. Fortan bewegt sie sich nicht mehr, solange das Schattenplättchen nicht entfernt wird. Dies gilt weder für die großen Trolle noch für Kreaturen im Heer der Trolle. (Dieses wird später erklärt.)

Die Helden hatten in Cavern nur mithilfe der Edelsteine gegen den Schatten kämpfen können. Vielleicht halfen diese auch nun weiter.

Aufgabe:

Geht zur Mine (Feld 71). Sobald ein Held auf Feld 71 ankommt, lest weiter auf Legendenkarte „Das Licht des Berges“.



Wenn jetzt keine Geröllplättchen mehr auf der Marktbrücke liegen, ist die Legende verloren.

Mit vereinten Kräften hatten die Trolle die Blockade auf der Marktbrücke durchbrochen!

Stülpt den Markierungsring jetzt über den Erzähler. Entfernt alle Geröllplättchen sowie das große Plättchen „Lager der Trolle“ (39) vom Spielplan und stellt alle Kreaturen, die im Lager stehen, direkt auf Feld 39. Diese bilden nun das Heer der Trolle. Im Heer dürfen ausnahmsweise mehrere Kreaturen stehen. Kreaturen im Heer können nicht angegriffen werden. Weitere Kreaturen, die das Feld mit dem Heer betreten würden, überspringen dieses nicht, sondern werden dazugestellt. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, marschiert das Heer der Trolle in Richtung des alten Wehrturms. Bewegt dazu alle Kreaturen im Heer der Trolle gesammelt ein Feld in Pfeilrichtung.

Stellt jetzt einen **Gor** auf Feld 55 und einen **Wardrak** auf 52.

Ab sofort ist es möglich, die großen Trolle im Heer anzugreifen. Andere Kreaturen auf demselben Feld können nicht angegriffen werden.

Jeder große Troll im Heer der Trolle hat im Kampf für jede gewöhnliche Kreatur auf demselben Feld zusätzliche Stärkepunkte: bei **2 Helden = 1**, bei **3 Helden = 2**, bei **4 Helden = 3 Stärkepunkte**.

Legendenziel:

Besiegt die drei großen Trolle. Sobald alle drei besiegt sind, stellt den Erzähler auf N.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle

I

Am alten Wehrturm sollte nun die Entscheidung fallen. Nur wenn es gelänge, die unerbittlichen Anführer der Horden zu besiegen, hätten die Menschen eine Chance. Harthalt war der erste Held Andors! Mit dem Feuerschild vollbrachte er große Heldentaten. Doch das silbrige Feuer versengte nicht nur die Kreaturen. Das Heer der Trolle bewegt sich nun nicht weiter. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, würfelt mit einem schwarzen Würfel und lest die Auswirkung unten auf dieser Karte. Würfelt ggf. erneut. Markiert die Figur **Harthalt** mit einem Sternchen.

- Um den Feuerschild einzusetzen, entfernt das Sternchen und eine beliebige Kreatur auf Harthalts Feld vom Spielplan (nicht große Trolle).
- Alle Helden auf Harthalts Feld sinken dann sofort auf 3 Willenspunkte. Der Roteisenschild schützt seinen Träger vor dem Willenspunkte-Verlust.

6 oder 10:
Die Schlacht tobte und die Zeit schien davonzurennen.
Legt ein **rotes X** auf die höchste noch freie Stundenzahl (nicht Überstunden). Diese Stunde steht für den Rest der Legende nicht zur Verfügung. Überstunden sind weiterhin möglich.

8: Der Angriff der Trolle traf die Helden hart. Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel und verliert den Wert sofort an **Willenspunkten**.

12: Die Helden zehrten an letzten Kraftreserven. Die Heldengruppe verliert sofort so viele **Stärkepunkte** wie Helden an der Legende teilnehmen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle

N1

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die drei großen Trolle besiegt wurden und ...
... alle Helden ihr Schicksal erfüllt haben und ...
... Harthalt gefunden wurde und ...
... Brandurs Lager verteidigt wurde.

Kaum war der letzte große Troll besiegt, erklangen aus dem Osten Hornstöße. Brandurs Trupp war zurückgekehrt. Mit vereinten Kräften gelang es den Menschen, das restliche Heer der Trolle zu zerschlagen. Der alte Wehrturm hatte großen Schaden erlitten. Überall lagen Trümmer. Nachdem die letzten Kreaturen besiegt oder geflohen waren, erblickten die Helden Brandur, der sich nun einem gefesselten Mann zuwandte: „Wegen deines Verrats konnten wir den entscheidenden Schlag gegen die Trolle nicht unternehmen! Du hast uns dazu verdammt, uns ihnen offen zu stellen. Wegen dir mussten wir große Verluste hinnehmen. Und nun hast du auch noch dafür gesorgt, dass der Sternenschild verloren ging.“ Er hielt inne und schloss die Augen. Dann sprach er in unerwartet kaltem Ton: „Ich verfluche dich, Rudnar! Mögest du keinen Frieden finden, ehe er dir nicht gewährt wird!“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2. →

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die drei großen Trolle **nicht** besiegt wurden oder ...
... **nicht** alle Helden ihr Schicksal erfüllt haben ...
... oder ...
... Harthalt **nicht** gefunden wurde oder ...
... Brandurs Lager **nicht** verteidigt wurde.



Am Abend nach der Schlacht wurde in stiller Trauer der Toten gedacht, die auf dem Feld im Schatten des alten Wehrturms ihr Leben gelassen hatten. Auch Melkart war mit einigen Bewahrern gekommen. Sie hatten bei den Aufräumarbeiten geholfen und wohnten nun auch den Feierlichkeiten bei. Unter den Bewahrern glaubte einer der Helden eine kleine bucklige Gestalt auszumachen, die ihm schmunzelnd zunickte. Der Hüter der Zeit schien zufrieden mit dem Lauf der Dinge. Die Helden hatten ihr Schicksal erfüllt und ihren Beitrag zum Trollkrieg geleistet. Endlich hatten sie auch eine Ahnung, wer Rudnar war. Ihn galt es nun ausfindig zu machen.

Brandur trat vor die Menschen und sprach: „Die Trolle sind besiegt. Es wird der Tag kommen, an dem sie erneut zuschlagen werden. Doch dieser Tag ist nicht heute. Denn heute ist der Tag des Sieges! Des Sieges der Menschen, die über das Graue Gebirge hier in diesem Land ankamen. Nun sind wir wahrhaft angekommen. Endlich haben wir Zeit, dieses Land zu unserem Zuhause zu machen und uns hier ein Reich zu errichten, in dem jeder in Frieden und Wohlstand leben kann.“ Zustimmung und Applaus machten sich unter den Umstehenden breit. Brandur schloss seine Rede mit den Worten: „Meine Freunde, lasst uns eine neue, güldene und friedliche Ära einläuten!“ Während die Menge noch johlte, wurden die Helden sich gewahr, dass sie noch eine letzte Aufgabe zu erfüllen hatten, um die Düsternis endgültig zu vertreiben ...



In einer Kammer des Baums der Lieder saß auf einem Hocker ein kleines Männchen. Zwei verschmizte Augen lugten unter der Kapuze hervor. „Wir sind uns noch nicht begegnet und doch kennen wir uns bereits“, sagte der Fremde mit krächzender Stimme. „Man nennt mich den Hüter der Zeit und dieser Aufgabe gehe ich nach. Die Arbeit der Bewahrer schätze ich daher sehr.“ Anerkennend nickte er Melkart zu. Dann fuhr er fort: „Ich nehme die Zeit anders wahr als ihr euch vorstellen könnt. Ich weiß, dunkle Mächtschaften in einer fernen Zukunft brachten euch hierher.“ Der Held hakte ein: „Dann weißt du auch, dass wir die Zeitlinie wahren müssen. Sag mir: Gefährden wir diese durch unser Tun nicht selbst?“ Der Bucklige lächelte wissend. „Vergangenheit und Zukunft sind unwichtig. Ihr seid jetzt hier und damit seid ihr ein Teil dieser Zeit. Es war euer Schicksal, in diesen Tagen hier zu sein. Und euer Schicksal gilt es zu erfüllen.“

Jeder, außer dem Helden mit dem niedrigsten Rang, erhält eine Schicksalskarte und liest sein Schicksal laut vor. Es beginnt der Held mit dem höchsten Rang. Danach folgen die Helden mit dem jeweils niedrigeren Rang. ♣
Die übrigen Schicksalskarten kommen aus dem Spiel.

Aufgabe:

Alle Helden mit einer Schicksalskarte müssen ihr Schicksal erfüllen.

Sobald alle Helden ihr Schicksal erfüllt haben, stellt die Bewahrer vom Baum der Lieder auf Feld 57. Deren Funktionen könnt ihr im Begleitheft nachlesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle



Spurensuche

In der Ferne erblickte der Held eine Gestalt – doch es war ein Gor!
Stellt einen Gor auf das Feld.

Dem Helden trat jemand aus Brandurs Trupp entgegen: „Ich soll den Rückweg sichern.“
Legt ein Bauernplättchen auf das Feld. Sollte dort eine Kreatur stehen, legt es auf das freie Feld mit der nächstkleineren Feldzahl.

Die Spuren führten weiter. Doch der Held erblickte einen Strauch Heilkraut.
Der Held erhält jetzt das dritte Heilkraut.

Die Spuren führten weiter. Doch bevor der Held die Verfolgung aufnehmen konnte, sprang ihm ein Gor entgegen. Stellt einen Gor auf das Feld.

Jemand trat dem Helden entgegen: „Der Feuerschild wurde zurückerlangt. Doch vom Sternenschild fehlt jede Spur. Der Verräter ist noch auf freiem Fuß.“
Legt ein Bauernplättchen auf das Feld. (s.o.)

Da war Harthalt! „Der Verräter ist noch nicht gefasst“, keuchte er. „Brandur sandte mich für die Schlacht zurück. Er sucht weiter nach dem Sternenschild.“
Stellt jetzt Harthalt auf das Feld. Dessen Funktionen könnt ihr im Begleitheft nachlesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle



Das Licht des Berges
Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held Feld 71 erreicht.

Einige Zwerge verkündeten, der Berg selbst scheine gegen die Dunkelheit anzukämpfen. vielerorts brach das Licht der Gemmen an die Oberfläche. Mit Aussicht auf schnell erlangten Reichtum boten einige gierige Zwerge ihre Dienste im Gegenzug für die Edelsteine an.

Legt jeweils einen verdeckten Edelstein auf die Felder 60, 61, 62, 65, 66 und 67 und zusätzlich einen verdeckten Roteisenstein auf jeden Edelstein. Sobald ein Held das Feld mit einem Edelstein betritt, darf er den Roteisenstein aufdecken. Mit der Aktion „Kämpfen“ kann dieser entfernt werden. Hierzu muss der Kampfwert mindestens so groß sein wie die Zahl auf dem Plättchen. Sobald der Roteisenstein entfernt wurde, kann der Edelstein eingesammelt werden.

- Wenn ein Edelstein benachbart zu einer Kreatur liegt, läuft sie bei Sonnenaufgang nicht entlang des Pfeils, sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Der Edelstein kommt dann sofort aus dem Spiel. Liegen zwei Edelsteine benachbart, zieht die Kreatur zu dem wertvolleren.
- Steht ein Held auf einem Feld mit Schattenplättchen, darf er einen Edelstein abgeben, um dieses zu entfernen. Es kommt dann aus dem Spiel.
- Ein Held kann an der Mine (Feld 71) Edelsteine abgeben, um die Schildzwerge zu rekrutieren. Dafür ist folgender Gesamtwert nötig: bei **2 Helden** = 6, bei **3 Helden** = 8, bei **4 Helden** = 10. ♣ Sobald die erforderliche Menge auf Feld 71 liegt, stellt die Schildzwerge dazu. Deren Funktionen könnt ihr im Begleitheft des Grundspiels nachlesen. Die verwendeten Edelsteine kommen dann aus dem Spiel.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle



Trollhorde
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

Aus dem Süden marschierte der Riesentroll an, um im Lager der Trolle zu seinen weitaus kleineren Artgenossen zu stoßen.

Stellt jetzt den **Riesentroll** auf Feld 37 und einen **Skral** auf Feld 41.

Wenn das Troll-Symbol des Sonnenaufgang-Felds ausgeführt wird, bewegen sich **zuerst** die großen Trolle und anschließend die gewöhnlichen Trolle.

Auf der anderen Seite des Flusses hatte der Riesentroll zugleich weitere Kreaturen ausgesandt, die nun in Richtung von Brandurs Lager vorrückten.

Stellt jetzt einen **Gor** auf Feld 33 und einen **Skral** auf Feld 30.

Der Riesentroll hat dieselben Grundfunktionen wie ein gewöhnlicher Troll. Wenn er besiegt ist, wird er auf Feld 80 gestellt, es gibt jedoch keine Belohnung! Darüber hinaus hat er **20 Stärkepunkte** und **20 Willenspunkte**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle



Trollhorde
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

Der blutrünstige Berserkertroll marschierte durch den Wachsam Wald und mähte mit seiner mächtigen Axt das Unterholz nieder.

Stellt jetzt den **Berserkertroll** auf Feld 53.

Wenn das Troll-Symbol des Sonnenaufgang-Felds ausgeführt wird, bewegen sich **zuerst** die großen Trolle und anschließend die gewöhnlichen Trolle.

Weitere Kreaturen durchquerten den Wald, um sich mit dem Berserkertroll zu vereinen.

Stellt jetzt einen **Skral** auf Feld 63 und einen **Troll** auf Feld 54.

Der Berserkertroll hat dieselben Grundfunktionen wie ein gewöhnlicher Troll. Wenn er besiegt ist, wird er auf Feld 80 gestellt, es gibt jedoch keine Belohnung! Darüber hinaus verliert er in einer Kampfrunde **maximal 6 Willenspunkte**. Sollte die Differenz zur Kampfstärke der Helden größer sein, verfällt der überschüssige Willenspunkte-Verlust.

Der Berserkertroll erhält zudem die Menge an Willenspunkten, die ihm in einer Kampfrunde abgezogen werden, in der nächsten Kampfrunde als **Stärkepunkte** hinzu. Dies bezieht sich stets nur auf die direkt vorangegangene Kampfrunde. (In der dritten Kampfrunde werden nur abgezogene Willenspunkte der zweiten Kampfrunde hinzugezählt usw.)

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle



Trollhorde
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

Die Trolle hatten keine Könige oder Fürsten. Doch gab es solche unter ihnen, die sich für schlauer hielten und die anderen zu führen vermochten. Der Trollhäuptling ritt auf einem großen Wardrak und führte ein Horn, das viele für das abgebrochene Horn des mächtigen Ur-trolls hielten. Wenn er hineinblies, erzitterten die Berg-hänge und alle Kreaturen, schöpften weitere Kraft.

Steckt den **Trollhäuptling** auf den **Leitwardrak** und stellt die zusammengesetzte Figur auf Feld **69**. Wenn das Troll-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes ausgeführt wird, bewegen sich **zuerst** die großen Trolle und anschließend die gewöhnlichen Trolle. *Das Gefolge des Trollhäuptlings bewegte sich rasch fort.* Stellt jetzt einen **Troll** auf Feld **68** und einen **Wardrak** auf Feld **70**.

Der Trollhäuptling hat dieselben Grundfunktionen wie ein gewöhnlicher Troll. Wenn er besiegt ist, wird er auf Feld 80 gestellt, es gibt jedoch keine Belohnung! Darüber hinaus verstärkt er alle Kreaturen, die auf demselben Feld oder angrenzend stehen. Diese erhalten Willenspunkte in Höhe der Zehnerstelle des Feldes, auf dem sie sich befinden. Trollhäuptling und Leitwardrak gelten als **eine** Kreatur. Um diese zu besiegen, muss erst der Leitwardrak besiegt werden. Dies funktioniert wie der Kampf gegen gewöhnliche Wardraks. Sobald er besiegt ist, entfernt ihn vom Spielplan. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler bewegt sich nicht. Stellt danach den Trollhäuptling direkt mit einem roten Standfuß auf das Feld.


DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Düstere Zeiten“

Der Marsch der Trolle



Schwerer spielen

Legt diese Karte offen neben dem Spielplan bereit. Jedes Mal, wenn ihr dieses Symbol  auf einer Legendenkarte seht, könnt ihr hier die schwereren Varianten nachlesen und jeweils entscheiden, ob ihr sie spielen möchtet. Generell werden zuerst die Karten für das normale Spiel gelesen und im Anschluss die Regelergänzungen für das schwere Spiel.

A1:
Legt **zwei** beliebige „Gaben der Schildzwerge“ zurück in die Schachtel.

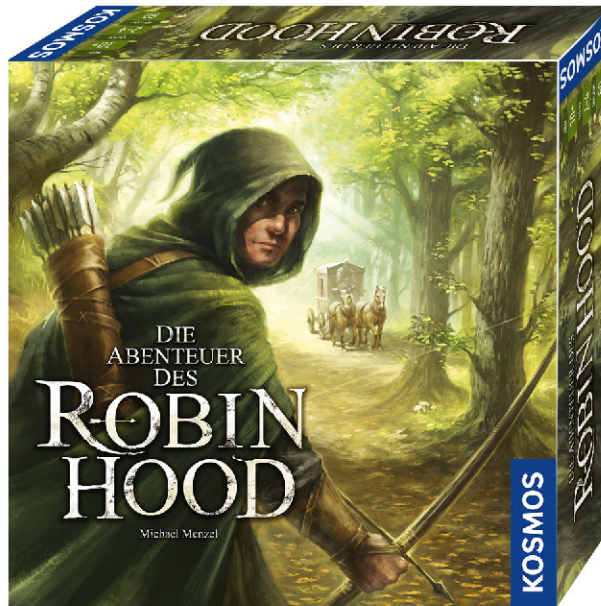
A3:
Mischt das **Ortsplättchen 40** zu den anderen.

A4:
Entfernt jetzt 2 Geröllplättchen vom Spielplan.

Der Hüter der Zeit:
Jeder Held erhält eine Schicksalskarte.

Das Licht des Berges:
Um die Schildzwerge zu rekrutieren, ist folgender Gesamtwert nötig: bei **2 Helden = 8**, bei **3 Helden = 10**, bei **4 Helden = 12**

DAS NEUE SPIEL VON
ANDOR-ERFINDER
MICHAEL MENZEL



ERSCHEINT
FRÜHJAHR 2021

die-abenteuer-des-robin-hood.de