



# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Suche nach dem Verräter



Diese Legende besteht aus 8 Karten:  
A1, A2, A3, A4, N  
Die Rückeroberung  
Der Nebelgor  
Der fette Troll

A1

Einige Tage nachdem Skorks Festung erobert worden war, erhielten sich König Thorald und unsere Helden auf einem nahe gelegenen Bauernhof. Die Eroberung hatte an den Nerven und Kräften des Königs gezehrt, doch er war immer noch fest entschlossen, den Verräter zu finden, der Skork mit wertvollen und geheimen Informationen geholfen hatte. Und Skork selbst musste gefunden und gefangen genommen werden.

Diese Legende spielt unmittelbar nach den Ereignissen, die in der Legende **Sturm über Andor** erzählt werden und wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt.

Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Zudem wird folgendes Material benötigt:

- die Legendenkarten „Der fette Troll“, „Der Nebelgor“ und „Die Rückeroberung“.
- der alte Wehrturm, Prinz Therold, die Hexe und 3 Bauernplättchen.
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine und 3 Heilkräuter.
- alle Geröllsteine.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das **Nebelplättchen** von Feld 64 auf das **Feld 38**.
- Mit einem Kreaturenwürfel (Zehnerwert) und einem Heldenwürfel (Einerwert) bestimmt ihr anschließend, auf welchen Feldern sich **5 Runensteine** und **2 Heilkräuter** befinden. Der letzte Runenstein und das dritte Heilkraut kommen verdeckt aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Suche nach dem Verräter



A2

- Der **Wehrturm** wird auf das **Feld 83** gestellt. Er kann wie immer nur von einem Helden besetzt werden und bietet ihm im Kampf die zwei zusätzliche Stärkekpunkte.

**Achtung:** In dieser Legende kann nur ein Held bewaffnet mit einem Bogen den Wehrturm nutzen und von ihm aus Monster bekämpfen, die sich auf den **Feldern 61 oder 64** befinden. Von diesen Feldern aus erfolgt auch der Anstieg hinauf zum Wehrturm. Auf- und Abstieg nehmen je **1 Stunde** in Anspruch.

- Legt ein **Bauernplättchen** auf **Feld 40**. Es kann wie immer zur Rietburg geführt werden und dann umgedreht als zusätzlicher Schild dienen.
- Nehmt einen Heldenwürfel und erwürfelt den **Buchstaben** für einen **roten Stern**. Sobald der Erzähler den Buchstaben mit dem Stern erreicht, lest ihr die Karte „Die Rückeroberung“ laut vor.

König Thorald hatte nach der Flucht Skorks die eroberte Festung nach Hinweisen auf den Verräter durchsuchen lassen. Dabei wurde in einem Kamin ein halb verkohltes Schriftstück entdeckt, auf dem von einem Nebelgor zu lesen war. Vielleicht wusste dieser mehr Einzelheiten über den Verrat am König.

Doch ehe sich er und die Helden auf die Suche nach dem Nebelgor machen konnten, erreichte sie gleich die nächste Hiobsbotschaft: Auf die Rietburg marschierte eine kleine Horde von Kreaturen zu und wollte die Abwesenheit des Königs nutzen, um sie zu besetzen. Dies musste unbedingt verhindert werden...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.







Fan-Legende

## Die Suche nach dem Verräter

A<sub>3</sub>

A3

- Auf die **Felder 26, 31 und 33** wird je ein **Gor** gestellt, auf die **Felder 25 und 34** je ein **Skral** und auf das **Feld 30** ein **Troll**.

*Die Rettung Andors vor Skorks Horden hatte viel Geld gekostet und durch die Kämpfe waren weite Teile des Reiches zerstört oder verwüstet worden. Um den Wiederaufbau des Landes finanzieren zu können, erließ König Thorald eine Steuer, die beim Überqueren bestimmter Brücken gezahlt werden musste.*

- Legt je ein **Kreuz** auf die **Taubrücke** (Brücke zwischen Feld 16 & 48) und die **Marktbrücke** (Brücke zwischen Feld 38 & 39). Wenn ein Held eine dieser Brücken passieren möchte, muss er zunächst **stehen bleiben und ein Gold zahlen**. Erst im **nächsten Zug** kann er die Brücke **überqueren** und weiterziehen.

Während der gesamten Legende muss ein Held vor dem Überqueren einer Brücke jedes Mal ein Gold Tribut zahlen.

**König Thorald** zahlt keine Brückensteuer und kann als ehrenwertes Staatsoberhaupt **zollfrei reisen**.

Kreaturen zahlen ebenso keine Brückensteuer.

*„Folgt mir, meine Freunde!“ rief der König den Helden zu, „Neue Aufgaben erwarten uns und das Volk von Andor hofft auf unsere Stärke, Weisheit und Tapferkeit. Wir dürfen es nicht enttäuschen!“ So dann, lasst das Abenteuer beginnen!*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



Fan-Legende

## Die Suche nach dem Verräter

A<sub>4</sub>

A4

- Stellt eure **Helden** und **König Thorald** auf **Feld 64**.
- Jeder Held beginnt mit **2 Stärke- und 7 Willenspunkten**.
- Die Gruppe erhält **5 Gold**.
- Der Held mit der längsten Haarpracht beginnt.

### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben N auf der Legendenleiste erreicht hat und ...


... die Rietburg erfolgreich verteidigt und ...

... der Nebelgor gefunden wurde.

Zudem muss **König Thorald** die **Rietburg (Feld 0)** vor der **ersten Kreatur** erreichen. Falls nicht, ist die Legende automatisch verloren.

**WICHTIG:** König Thorald kann erst dann in die Kämpfe eingreifen, nachdem er die Rietburg zum ersten Mal betreten hat.

Der **Nebelgor** erscheint, wenn einer der Helden das **erste Nebelplättchen** aktiviert, auf dem ein Gor abgebildet ist. Sofort wird ein Gor auf das entsprechende Feld gestellt und die Anweisungen auf der **Karte „Der Nebelgor“** vorgelesen.





# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Suche nach dem Verräter

#### Der Nebelgor

#### Nebelgor

Endlich hatten die Helden den Nebelgor gefunden. „Was wollt ihr von mir?“, krächzte der Gor. „Was? Ich soll euch Informationen über einen Verräter geben und selbst Verrat üben? Da könnt ihr warten, bis ihr schwarz werdet!!!“

Der Nebelgor wollte fliehen, doch die Helden wussten, wie man einen schweigsamen Gor zum Reden bringt...

Fangt den Nebelgor, indem ihr ihn besiegt. Der Erzähler wird dann wie immer weiterbewegt. **Willens- und Stärkekpunkte des Nebelgors sind die eines normalen Gors.**

Lest diese Karte erst weiter, wenn ihr den Gor besiegt habt.

„Ok, ihr habt gewonnen!“ jammerte der Nebelgor. „Ich sage euch, was ich weiß. Viel ist es nicht, doch hört gut zu: Ein Troll mit großem Appetit und gewaltigem Durst ist oft in der Taverne zu finden. Nach ein paar Gläsern Wein beginnt er immer, mit seinem Wissen zu prahlen. Er kann euch bestimmt verraten, was ihr wissen wollt. Mehr kann ich euch nicht sagen.“

Trotz dieser spärlichen und sehr vagen Information ließen die Helden vom Gor ab und beschlossen, die Taverne aufzusuchen.

Stellt nun einen **Troll** auf die Taverne (Feld 72). Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

#### Neues Legendenziel:

Sucht den Troll in der Taverne auf, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht hat, und lest dann die **Legendenkarte „Der fette Troll“** laut vor.

# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Suche nach dem Verräter

#### Der fette Troll

#### Fetter Troll

Beim Betreten der Taverne sahen die Helden sofort, mit welchem Troll sie sprechen mussten: An einem Tisch in einer Ecke saß ein fatter Troll und ließ sich einen riesigen Teller Wildschwein und ein Fass Rotwein gut schmecken. „So, so. Informationen wollt ihr haben. Das wird euch aber einiges kosten...“

Würfelt nun einen Heldenwürfel.

Bei einer geraden Zahl zeigt ihr euch bereit, die Informationen des Trolls zu erkaufen:

**30 Gold** bei 2 Spielern, **35 Gold** bei 3 Spielern oder **40 Gold** bei 4 Spielern. Das Gold muss auf der Taverne abgelegt werden.

**Runensteine** können nun bei der Hexe für **3 Gold pro Stein** verkauft werden. Alle **Gegenstände (auch gebrauchte)**, die ihr momentan besitzt, können bei einem Händler zum **halben Preis** veräußert werden.

Bei einer ungeraden Zahl fordert ihr den Troll zum Kampf heraus. Er hat dann folgende Willens- und Stärkekpunkte:

Willenspunkte: 14

Stärkekpunkte: 30 (2 Spieler), 40 (3 Spieler) oder 50 (4 Spieler)

Würfel: Egal wie viele Willenspunkte der Troll hat, er verteidigt sich **immer mit drei roten Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

#### Neues Legendenziel:

Bezahlt oder besiegt den Troll, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht hat. Seid ihr erfolgreich, stellt ihr den Erzähler auf den Buchstaben N und lest ihr die **Karte N** vor.



# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Suche nach dem Verräter

### Die Rückeroberung

#### Rückeroberung

Urplötzlich wurden die Helden vom Donner einer Explosion aus ihren Gedanken gerissen. Was war passiert? Unterhalb von Skorks Festung hatte eine kleine Gruppe von Kreaturen einen neuen Weg hinauf zur Burg gesprengt und wollten augenscheinlich die Gunst der Stunde nutzen, um die Festung für Skork zurückzuerobern. Dies durfte unter keinen Umständen geschehen, da Skork sonst wieder zu alter Stärke zurückkehren könnte und Andor erneuten Angriffen ausgesetzt wäre. Die Helden machten sich sofort daran, die Festung zu schützen.

- Die Explosion hat eine kleine Steinlawine ausgelöst. Legt alle **Geröllsteine** auf Feld 65. Um wieder Zugang zu Feld 66 zu haben und die Kreaturen direkt zu bekämpfen, müsst ihr erst das Geröll abtragen. (s. Regelwerk)
- Stellt nun **Gors** auf Feld 67 & 84, **Skrale** auf Feld 68 & 82 und einen **Troll** auf Feld 69. Diese Kreaturen können von **Feld 66** zur Festung (Feld 83) gelangen und können solange nur vom Wehrturm aus von einem Held mit Bogen bekämpft werden, bis das Geröll entfernt wurde.
- Neben die Festung (**Feld 83**) werden **zwei umgedrehte Bauernplättchen als goldene Schilde** gelegt. **Maximal** können also **zwei Kreaturen** abgewehrt werden. Erreicht eine dritte Kreatur die Festung, ist die Legende sofort verloren.

#### Neues Legendenziel:

Verteidigt neben der Rietburg auch Skorks ehemalige Festung, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht hat.

# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Suche nach dem Verräter

# N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

- ... die Rietburg **und** Skorks Festung erfolgreich verteidigt wurden und ...
- ... der fette Troll bezahlt oder besiegt wurde.

*Der fette Troll konnte den Helden nicht sagen, wer der Verräter war, wohl aber, wo Skork Zuflucht gefunden hatte: in den Minen der Schildzwerge.*

*König Thorald war über diese Nachricht höchst erfreut und bat die Helden, Skork zu suchen. Die Helden willigten ein und hofften, mit der Gefangennahme Skorks auch endlich zu erfahren, wer der Verräter in ihren Reihen war.*

*Fortsetzung folgt ...*

**Autor: Pierre du Prel**

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...

- ... die Burg oder die Festung nicht verteidigt wurde oder ...
- ... die Helden den Troll nicht bezahlen oder besiegen konnten.

### **Varianten für einfacheren Schwierigkeitsgrad:**

- 2 statt 1 Bauern verwenden. Der 2. Bauer liegt dann auf Feld 32.
- König Thorald kann sofort in die Kämpfe eingreifen und muss nicht erst zur Rietburg gebracht werden.

### **Varianten für schwereren Schwierigkeitsgrad:**

- ohne Bauern spielen.
- 2 statt 1 Gold für das Überqueren einer Brücke bezahlen.
- den fetten Troll mit zwei schwarzen statt drei roten Würfeln kämpfen lassen.
- Nicht der erste, sondern der zweite Gor, der als Nebelplättchen aktiviert wird, ist der Nebelgor.