

ANDOR

Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels



Diese Legende besteht aus 11 Karten:

A1, A2, A3, N

Der Wolf im Schafspelz 1, 2 und 3

Die Befreiung, Chimäre,

Skorks letzter Atem, Requiem

A1

Nachdem die Helden die Rietburg und Skorks ehemalige Festung erfolgreich verteidigt hatten, machten sich sie auf den Weg zum Eingang der Zwergenmine, von wo aus sie die Suche nach Skork beginnen wollten. Am Eingang sahen sie, wie die düstere Mine ganz und gar in Nebel gehüllt war...

Diese Legende spielt direkt nach den Geschehnissen, die in der Legende **Die Suche nach dem Verräter** erzählt werden und wird auf der **Rückseite** des Spielplans gespielt.

Mit Ausnahme der Information zu den Nebelplättchen und den Ereigniskarten führt ihr zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Zudem wird folgendes Material benötigt:

- die Legendenkarten „Der Wolf im Schafspelz 1, 2 & 3“, „Die Befreiung“, „Requiem“, „Chimäre“ und „Skorks letzter Atem“.
- der Dunkle Magier, die Schildzwerge und die Hexe.
- verdeckt und gemischt: alle Nebelplättchen.
- das N-Plättchen, die goldenen Ereigniskarten & die Ereigniskarten „Geheimer See“.
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine und 3 Heilkräuter.
- ebenso verdeckt und gemischt: vier Geröllplättchen und alle Pergamente außer dem mit dem Zahlenwert 8, das aus dem Spiel kommt.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt die **Nebelplättchen** auf folgende Felder: **12 – 18, 21 – 24, 34, 35, 36 und 38.**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

ANDOR

Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels



A2

- Die **Ereigniskarten „Geheimer See“** legt ihr wie immer zwischen Feld 6 und 11 ab.
- Bevor ihr die **goldenen Ereigniskarten** auf ihr vorgesehenes Feld platziert, müsst ihr die Karten mit folgenden Nummern **aussortieren: 2, 3, 8, 12, 15, 20 – 21, 24, 29 – 31.** Sie werden in dieser Legende nicht gebraucht.
- 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.

Mit einem unguuten Gefühl im Magen, aber doch gewillt, Skork und den Verräter aufzuspüren, drangen die Helden langsam in die Mine vor. Der fette Troll aus der Taverne hatte ihnen gesagt, dass alle ihre Fragen geklärt würden, sobald sie in der Mine zu einem Saal mit einer Zwergenstatue gelangen. Wenn man dann auf die Nase des steinernen Zwerges drückte, würde sich ihnen am Sockel ein geheimes Fach offenbaren und ein Pergament preisgegeben, auf dem der Name des Verräters und der Aufenthaltsort Skorks geschrieben stehe.

- Auf **Feld 40** wird jetzt verdeckt ein **Pergament** gelegt. **WICHTIG:** Um die Geheimnisse der Skork-Trilogie endlich lüften zu können, müssen sich alle Helden auf Feld 40 befinden. Sobald dies der Fall ist, lest ihr die Karte „Der Wolf im Schafspelz 1“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels



A3


Die Helden spürten, dass tief im Inneren der Zwergenmine ihr Schicksal lag. Das letzte Kapitel ihres Abenteuers hatte begonnen...

- Stellt eure **Helden** auf **Feld 71**.
- Jeder Held beginnt mit **2 Stärke- und 7 Willenspunkten**.
- Die Gruppe erhält **4 Gold**.
- Alle Helden bekommen einen **Schild**.
- Der Held mit den kleinsten Ohren fängt an.

Legendenziel:

Alle Helden müssen sich auf **Feld 40** versammeln und dann die Anweisungen der Karte „Der Wolf im Schafspelz 1“ befolgen.

Noch zwei wichtige Anmerkungen zum Spielplan:

- Sollte im Verlaufe des Spiels, eine Kreatur das **Feld 0** erreichen, wird jedesmal das **N-Plättchen** ein Buchstabenfeld nach unten gezogen.
 - In dieser Legende werden **Feuerstöße nur vor Sonnenaufgang**, d.h., bevor sich die Kreaturen bewegen, ausgelöst.
- 



Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels

Der Wolf im Schafspelz 1

Wolf im Schafspelz 1

Das war sie also: die Zwergenstatue. Einer der Helden kletterte an der Statue empor und drückte kurz aber kräftig auf die Zwergennase. Mit einem Klack öffnete sich am Sockel ein geheimes Fach, so wie es der fette Troll beschrieben hatte. Die Helden entnahmen dem Fach ein Pergament und mit zittriger Stimme lasen alle den Namen des Verräters vor. Es war...

Alle Helden würfeln jetzt mit einem ihrer Heldenwürfel. Der Held mit dem niedrigsten Wert entpuppt sich als der Verräter.

Die anderen Helden konnten es nicht fassen. Sie hatten zwar geahnt, dass der Verräter ein enger Vertrauter des Königs sein musste, dass er jedoch zur Heldengruppe gehörte, war schwer zu verdauen.

„Überrascht?“ fragte lachend der verräterische Held. „Das wirst du büßen!“ erwiderten die anderen Helden und wollten sich mit Gebrüll auf ihn stürzen. Doch in diesem Moment gab es einen lauten Knall und statt des Verräters stand nun der Dunkle Magier Varkur vor den verdutzten Helden.

Entfernt nun die Figur des Verräters und stellt an Stelle seiner die Figur des **Dunklen Magiers**. Die Gegenstände und Münzen des Verräters werden auf das **Feld 40** abgelegt und können später von einem anderen Helden aufgenommen werden.

„Überrascht?“ fragte der Magier schon das zweite Mal. „Schluss mit den Spielchen!“ rief einer der Helden. „Was hast du mit unserem Gefährten gemacht und wo ist Skork?“ – „Euer Freund ist sicher verwahrt und Skork hat es, sagen wir mal, eilig, die Mine zu verlassen!“

Lest jetzt die Karte „Der Wolf im Schafspelz 2“



Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels

Der Wolf im Schafspelz 2

Wolf im Schafspelz 2

Stellt jetzt einen **Troll** auf **Feld 69**. Es handelt sich hierbei um den flüchtenden Skork. Vor jedem Sonnenaufgang bewegt er sich ein Feld weiter. Sobald ein Held auf seinem Feld landet, lest ihr die Legendenkarte „**Skorks letzter Atem**“ vor.

Auf **Feld 68** werden aufgedeckt die **vier Geröllplättchen** gelegt und auf **Feld 27** die **Figur des gefangenen Helden** gestellt. Solange einer der anderen Helden nicht das Geröll entfernt hat und bis zum Gefangenen vorgedrungen ist, nimmt dieser nicht am Spielgeschehen teil. Gelingt dies schließlich, lest ihr die Legendenkarte „**Die Befreiung**“ laut vor.

„Du wirst für deine Untaten bezahlen, Varkur! Das schwören wir dir!“ riefen die Helden. „Dazu müsst ihr mich erstmal kriegen“, antwortete der Magier und löste sich unter lautem Gelächter in Luft auf.

Dreht nun das **Pergament** um. Der **Zahlenwert** gibt das **Feld an, auf das sich Varkur teleportiert hat**. Stellt seine Figur dort auf und darunter legt ihr verdeckt ein neues Pergament. Varkur bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Sobald ein Held auf Varkurs Feld landet, lest ihr die Legendenkarte „**Chimäre**“ laut vor.

„Hinterher!“ rief einer der Helden, doch just in diesem Moment, ging ein leichtes Beben durch die Mine „Freunde!“ riefen die Zwerge den Helden zu, „Wir stehen euch bei! Seht den Tunnel, den wir für euch gegraben haben.

Lest jetzt die Karte „Der Wolf im Schafspelz 3“



Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels

Der Wolf im Schafspelz 3

Wolf im Schafspelz 3

Die Schildzwerge haben für euch einen zweiten Weg nach draußen angelegt. Der **Tunnel**, den sie durch den Berg gesprengt haben, verbindet die **Felder 42 und 56**. Legt auf jedes Feld einen Stern, um die Tunnelöffnungen zu markieren.

Stellt jetzt die **Schildzwerge** zu den Helden auf **Feld 40**. Sie stehen euch jetzt im Kampf bereit.

„Leider bringen wir euch auch schlechte Kunde. Kreaturen nähern sich bedrohlich dem Baum der Lieder“, berichteten die Schildzwerge.

Stellt je einen **Gor** auf **Feld 56, 60 & 70** und je einen **Skräl** auf **Feld 17 & 34**. Diese Kreaturen bewegen sich wie gehabt vor Sonnenaufgang. Sobald eine von ihnen (**Skork eingeschlossen**) die **Baumkrone (Feld 63)** erreicht, lest ihr die Legendenkarte „**Requiem**“ laut vor. Erreicht ein Skral das **Feld 0**, wird das N-Plättchen wie immer ein Buchstabenfeld nach unten gezogen.

Neue Legendenziele:

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

... Varkur besiegt und ...

... Skork gefangen genommen wurde.

„Wir hatten schon einfachere Aufgaben zu erfüllen“, seufzte einer der Helden, „doch auch aus diesem Abenteuer werden wir siegreich hervorgehen! Zeigen wir den Kreaturen, aus welchem Holz wir geschnitzt sind!“



Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels

Die Befreiung

Befreiung

Die Freude unter den Helden war groß. Endlich hatten sie ihren alten Weggefährten befreit und konnten nun wieder im Kampf auf ihn zählen.

- Der Spieler, dessen Figur gerade befreit wurde, kann jetzt wieder aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Er besitzt **2 Stärke- und 7 Willenspunkte**.
- Der **Befreier** erhält als Belohnung für seine Tat einen **Trank der Hexe, einen Trinkschlauch und 4 Gold**.



Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels

Requiem

Requiem

Der Baum der Lieder schüttelte und rüttelte sich, doch er konnte die Kreatur nicht abwerfen. Stattdessen versuchte diese, in der Baumkrone ein Feuer zu entfachen...

Die Gefahr, der der Baum der Lieder ausgesetzt ist, geht auch den Helden sehr nah und hat Einfluss auf die Ereignisse:

Alle **Brunnen, Kräuter und Runensteine**, die sich auf dem Spielbrett befinden, werden jetzt aus dem Spiel **entfernt**.

Sollte eine **zweite Kreatur** die Baumkrone erklimmen, verliert jeder der Helden sofort **sieben Willenspunkte**.

Bei der **dritten Kreatur** verliert jeder Held sogar **einen Stärkepunkt**.



ANDOR

Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels

Chimäre

Chimäre

„Ihr Narren!“ schrie Varkur, „Ihr glaubt wirklich, es mit mir aufnehmen zu können. Ich muss euch wohl eine kleine Lektion in Demut erteilen...“

Im ersten Kampf gegen den Dunklen Magier besitzt dieser die Eigenschaften eines **Gors**, d.h., **4 Willens- und 2 Stärkekpunkte**. Sobald er besiegt ist, bekommen die im Kampf beteiligten Helden die **Belohnung**, die sie auch beim Sieg über einen Gor erhalten würden (**2 Gold oder 2 Willenspunkte**).

Nach dem ersten Sieg über Varkur, wird das **Pergament** unter seiner Figur umgedreht. Sein Zahlenwert bestimmt jetzt die Nummer des Feldes, auf das Varkur als nächstes springt. Ein neues Pergament wird unter seine Figur geschoben.

Um wieder gegen den Magier zu kämpfen, muss ein Held das neue Feld von Varkur betreten, und der im 1. Kampf beschriebene Vorgang beginnt erneut. Dabei muss beachtet werden, das Varkur mit jedem Kampf stärker wird:

- Im **zweiten Kampf** hat er die Eigenschaften eines **Skrals**.
- Im **dritten Kampf** verteidigt er sich wie ein **Wardrak**.
- Im **vierten und letzten** kämpft er wie ein **Troll**.

Die **Belohnung** hängt immer von der Kreatur ab, in die sich Varkur im Kampf verwandelt hat. **WICHTIG:** Der **Erzähler** wird nach jedem Sieg über Varkur NICHT fortbewegt.

Sollte ein **Held einen Bogen** besitzen, kann er Varkur auch von einem benachbarten Feld aus angreifen.

Besiegt ihr Varkur, kommt seine Figur ganz aus dem Spiel. Ist Skork auch schon besiegt, lest ihr jetzt die Karte N vor.



ANDOR

Fan-Legende

Licht am Ende des Tunnels

Skorks letzter Atem

Skorks letzter Atem

„Nun habt ihr mich also doch noch aufgespürt“, sagte Skork, „Kompliment! So viel Hartnäckigkeit hätte ich euch gar nicht zugetraut...! Mal sehen, ob ihr im Kampf auch so zäh seid!“

Skork hat folgende Kampfeigenschaften:

Willenspunkte: 20

Stärkekpunkte: 20 (2 Spieler), 30 (3 Spieler), 40 (4 Spieler)

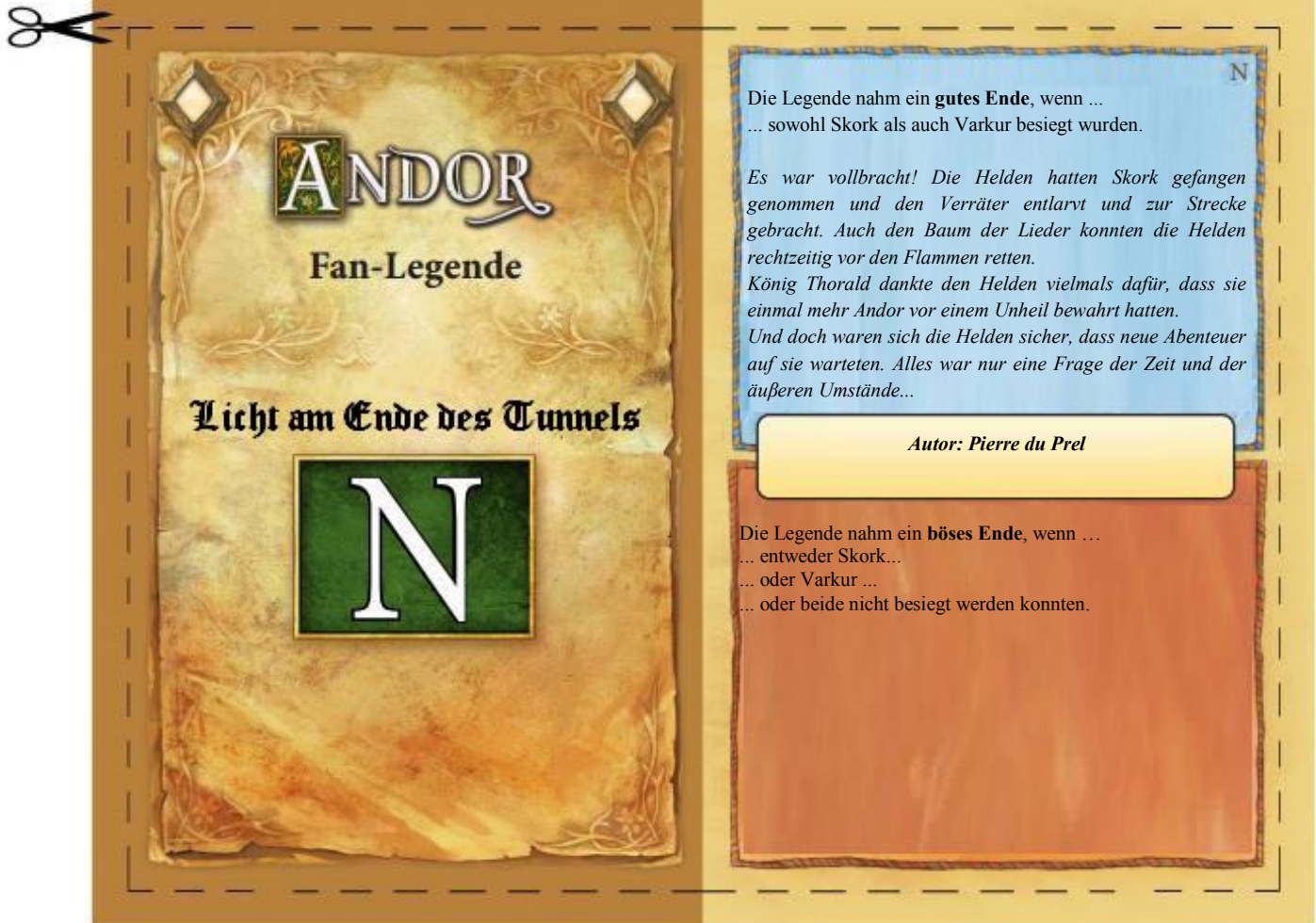
Würfel: anfangs drei schwarze Würfel, unter 14 Willenspunkten zwei und unter sieben Willenspunkten nur noch einen. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Belohnung: wahlweise 10 Willenspunkte oder 10 Gold

Ist Skork besiegt, gilt er als gefangen genommen und seine Figur kommt aus dem Spiel.

Der Erzähler wird dabei **NICHT** weiterbewegt.

Habt ihr auch bereits gegen Varkur gesiegt, lest ihr jetzt die Legendenkarte N vor.



Varianten für einfacheren Schwierigkeitsgrad:

- 2 statt 3 Gors marschieren auf den Baum der Lieder zu. Einfach einen Gor weniger aufstellen, am besten den Gor auf Feld 70 entfernen. Dann habt ihr mehr Zeit, neben den Hauptaufgaben auch die Gors auszuschalten, bevor sie die Baumkrone erreichen und Unheil anrichten können.
- Als Alternative dazu könnt ihr den Gor von Feld 60 auch auf Feld 57 stellen. Auch so gewinnt die Heldengruppe ein bisschen Zeit.
- Keinen Skral aufstellen. So verhindert ihr, dass sie das Feld 0 erreichen und so das N-Plättchen nach unten geschoben wird.
- Skork kämpft anfangs statt mit drei schwarzen Würfeln mit drei roten.

Varianten für schwereren Schwierigkeitsgrad:

Beim Spielen und Ausprobieren fand ich, dass diese Legende schon anspruchsvoll genug ist. Falls es aber dennoch begeisterte Helden geben sollten, die noch eine Schippe drauf legen wollen, dann stellt einfach noch einen Skral auf Feld 59. So werden die Kreaturen zügiger zur Krone des Baums der Lieder kommen und dort Unheil anrichten.