

Fanlegende „Der verlassene Turm – Die Befreiung des Königs“

Inhaltsangabe:

Diese Legende spielt zeitlich in den Wochen nach der 5. Legende. Auch wenn diese Legende in der offiziellen Geschichtsschreibung Andors keine Erwähnung findet, so ereignete sich doch alles genau so, wie vorgetragen.

Prinz Thorald wurde zum König über Andor gekrönt und befindet sich auf einer Reise durch sein Reich, als er durch eine List des besiegt geglaubten Magiers Varkur, in dessen Gefangenschaft gerät und in den verlassenen Turm gesperrt wird. Die Helden müssen ihn befreien und Varkur erneut in seine Schranken weisen.

Schwierigkeitsgrad:

mittelleicht

Die Schwierigkeit dieser Legende besteht mehr in der Notwendigkeit einer vorausschauenden Planung, da viele Stunden verloren gehen können, wenn die Helden ihre Aufgaben nicht koordiniert und durchdacht erledigen. Da die Helden viele Quests erledigen müssen, spawnen erst sehr spät Kreaturen, sodass die Helden die Rietburg eigentlich nicht verteidigen müssen. Die Kreaturen, die im Verlauf des Spiels erscheinen, aber auch der Magier Varkur selbst, sind so gebalanced, dass sie bei halbwegs vernünftigen Würfelwerten kein Problem darstellen sollten, die Helden aber dennoch einige Stunden aufhalten.

Die Legende wurde mehrfach mit drei Helden getestet, ist aber **nicht** speziell für eine bestimmte Spielerzahl ausgelegt.

Autoren:

Rico Zieger, Heiko Maier, Wladislaw Bock

Illustrationen:

Als Illustrationen wurden ausschließlich die Artworks bzw. Ausschnitte davon verwendet.



6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6

Der verlassene Turm
Die Befreiung des Königs

A1

Diese Legende besteht aus 11 Karten:
A1, A2, A3, N, den Legendenkarten "Der
Zwergenschatz", "Der geheime Eingang",
"Der nördliche Mineneingang", "Varkurs
Plan", "Der Gebirgspass", "Die Befreiung"
und "Die Zwillingstürme".

Hektische Rufe hallten durch den noch immer festlich geschmückten Hof der Rietburg. "Der König ist verschwunden. Thorald wurde entführt!" Sofort eilten die Helden zu dem Boten, der die schreckliche Nachricht überbracht hatte. Erst vor wenigen Wochen, nachdem der alte König Brandur verstorben und der Drache Tarok besiegt worden war, hatte man Thorald zum König über Andor gekrönt.

Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Figur Thorald, die Hexe, den Magier Varkur, die Runensteine, die Geröllplättchen, die Pergamente und die Edelsteine.
- die Legendenkarten "Der Zwergenschatz", "Der geheime Eingang", "Der nördliche Mineneingang", "Der Gebirgspass", "Die Zwillingstürme", "Die Befreiung" und "Varkurs Plan".

Stellt die Helden in die Rietburg (Feld 0) und erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 Runensteine.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔



6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6

Der verlassene Turm
Die Befreiung des Königs

A2

Entsetzt lauschten die Helden den Worten des Boten. Varkur, der dunkle Magier, war zurückgekehrt. Durch eine List war es ihm gelungen, Thorald zu überwältigen und ihn in den verlassenen Turm zu sperren. Jetzt war es an den Helden, den jungen König zu befreien.

Stellt nun die Figur Thorald auf den verlassenen Turm (Feld 83).

Die Helden starten mit 2 Stärkekpunkten und 7 Willenspunkten. Die Gruppe erhält **kein** Gold.

Ernüchtert blickten die Helden in ihre leeren Goldbeutel. "Kein Gold, keine Ausrüstung!", knurrte der Handelszwerg Garz die Helden an. "Aber wenn euch wirklich so viel an den Waffen liegt, dann habe ich vielleicht einen Tipp für euch. Unter dem fahrenden Volk hält sich hartnäckig das Gerücht, dass irgendwo in den Landen Andors ein Schatz vergraben ist. Ein Zwergenschatz!"

Mischt jetzt die Pergamente und legt drei von ihnen verdeckt auf die Felder 15, 26 und 43. Bei den drei Pergamenten handelt es sich um Teile der Schatzkarte, die euch zu dem Zwergenschatz führen. Hat ein Held alle drei Teile im Inventar oder stehen die Helden mit den einzelnen Pergamenten auf dem gleichen Feld, lest die Legendenkarte "Der Zwergenschatz".

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6

Der verlassene Turm
Die Befreiung des Königs

A 3

Doch die Helden standen vor einem weiteren Problem. Keiner von ihnen wusste, wie man zu dem verlassenen Turm gelangen konnte. Daher beschlossen sie, die Hexe aufzusuchen. Nur sie kannte noch die uralten Geheimnisse des Landes.

Wenn die Hexe aufgedeckt wird, lest die Legendenkarte "Der geheime Eingang".

Legendenziel:

Verteidigt die Rietburg, rettet König Thorald und besiegt den dunklen Magier Varkur.

Der Spieler zur Linken des Vorlesers beginnt.



6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6

Der verlassene Turm
Die Befreiung des Königs

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
Thorald befreit wurde und...
Varkur besiegt wurde und...
die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

Jubelnd wurden die Helden in der Rietburg empfangen und König Thorald gab ein großes Fest zu ihren Ehren. Doch bald darauf zog er wieder aus, um seine Reise fortzusetzen. Die Helden konnten nur hoffen, dass er nicht erneut in Schwierigkeiten geriet...

Autoren:

Rico Zieger, Heiko Maier, Wladislaw Bock

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
Thorald nicht befreit wurde oder...
Varkur nicht besiegt wurde oder...
die Rietburg nicht erfolgreich verteidigt wurde.

In der Abwesenheit der Helden hatte Varkur mit seinen Kreaturen großen Schaden in der Rietburg angerichtet. Die Leute spotteten über die Helden und den jungen König. Konsterniert verließen die Helden die Burg für eine sehr lange Zeit...



6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6



Der Zwergenschatz

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle
Pergamente auf dem gleichen Feld sind.

Neugierig hielten die Helden die Pergamentstücke zusammen. Auch wenn die Umrisse der Landschaft nur schemenhaft dargestellt waren, erkannten die Helden auf Anhieb die Stelle, die mit einem roten "X" auf der Karte markiert war.

Zählt jetzt die Zahlen auf der Rückseite der drei Pergamente zusammen, um das Feld mit dem Schatz zu bestimmen. Legt anschließend Edelsteine mit folgendem Wert auf das entsprechende Feld:

Bei 2 Spielern Edelsteine im Wert von 10 Gold
Bei 3 Spielern Edelsteine im Wert von 14 Gold
Bei 4 Spielern Edelsteine im Wert von 18 Gold

Ein Held, der auf dem Feld mit dem Schatz steht, kann diesen in sein Inventar legen. Mit den Edelsteinen kann wie gewohnt bei den Händlern eingekauft werden.




6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6









Der geheime Eingang

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die
Hexe aufgedeckt wurde.

Endlich entdeckte einer der Helden die Hexe auf einem alten Baumstumpf sitzen. Es schien, als hätte sie die Helden erwartet. "Welch hoher Besuch!", spottete sie mit kratziger Stimme. "Womit habe ich denn diese Ehre verdient?" "Varkur ist zurückgekehrt", verkündeten die Helden aufgeregt. "Er nahm den König gefangen! Ihr müsst uns helfen, ihn zu befreien." "Was kann ich altes Weib denn schon für eine Hilfe sein?", brummelte die Hexe und schüttelte den Kopf. "Meinen Zauberstab legte ich schon lange nieder und einen Trank kann ich euch auch nicht mehr verkaufen." "Alles was wir brauchen, ist eine Auskunft", entgegnete einer der Helden. "Varkur hält den König im verlassenen Turm gefangen. Wir müssen wissen, wie man dort hin gelangt." Skeptisch musterte die Hexe die Helden. "Nun gut. Ich werde euch helfen."

Würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel.

-   Lest jetzt die Legendenkarte "Der nördliche Mineneingang".
-   Lest jetzt die Legendenkarte "Der Gebirgspass".
-   Lest jetzt die Legendenkarte "Die Zwillingstürme".

In dieser Legende erhaltet ihr **keinen** Trank der Hexe, weder käuflich, noch geschenkt.



6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6



Der nördliche Mineneingang

"Nicht immer war Cavern der einzige Zugang zur Zwergenmine", fuhr die Hexe fort. "Früher, noch lange vor Fürst Hallgards Regentschaft, gab es einen weiteren Zugang zur Mine und dem Turm. Am südöstlichen Ende des wachsam Waldes befand sich seinerzeit der nördliche Mineneingang. Doch bei einem tragischen Unglück stürzte ein Teil des Stollens ein und verschüttete den Eingang. Ihr seid noch jung und stark. Vielleicht schafft ihr es ja, den Eingang wieder frei zu räumen. Eine Alternative gibt es jedenfalls nicht."

Mischt nun die Geröllplättchen und legt 6 von ihnen verdeckt auf Feld 58. Dreht sie anschließend um. Die Geröllplättchen müssen entfernt werden, bevor die Helden den alten Mineneingang betreten und über Feld 61 zu Feld 83 gelangen können. Der Mineneingang befindet sich an der Grenze von Feld 58 zu Feld 61. Nur von diesen Feldern aus kann der Turm erreicht werden. Dies kostet euch 1 Stunde.

Wichtig:

Da es sich um eine Zwergenmine handelt, kann aus Platzgründen immer nur ein Held die Plättchen entfernen. Markiert den Turm jetzt mit einem Sternchen. Lest die Legendenkarte "Die Befreiung", wenn ihr den Turm erreicht habt.

Ihr müsst den Turm über den gleichen Weg wieder verlassen, über den ihr ihn auch betreten habt, einschließlich der zeitlichen Aufwendung dafür.



6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6



Der Gebirgspass

"Tatsächlich gibt es einen vergessenen Pfad, der zu dem verlassenen Turm führt", begann die Hexe. "Doch die Reise über diesen Gebirgspass ist gefährlich und nur bei Tageslicht sicher möglich. Nur das Licht der aufgehenden Sonne findet einen Weg durch die engen Schluchten und hohen Gipfel. Zu keiner anderen Tageszeit könnt ihr den Pfad passieren!"

Ihr könnt den Gebirgspass von Feld 66 aus erreichen. Die Reise zum verlassenen Turm kostet euch eine Stunde auf der Tagesleiste. Den geheimen Pfad könnt ihr nur zur ersten oder zweiten Tagesstunde betreten. Das gilt sowohl für Hin- als auch Rückreise.

Markiert den Turm jetzt mit einem Sternchen. Lest die Legendenkarte "Die Befreiung", wenn ihr den Turm erreicht habt.

Ihr müsst den Turm über den gleichen Weg wieder verlassen, über den ihr ihn auch betreten habt, einschließlich der zeitlichen Aufwendung dafür.





6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6



Varkurs Plan

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Troll auf Feld 83 besiegt wurde.

"Ich bin euch abermals zu Dank verpflichtet", sprach der König zu den Helden, als sie ihm die Fesseln lösten. "Doch ich fürchte, die Gefahr ist noch nicht vorbei! Varkur plant einen Angriff auf die Rietburg und befindet sich bereits auf dem Weg dorthin. Mehrere Kreaturen sind auf dem Weg zu ihm. Ihr müsst den Nachschub aufhalten und den Magier stoppen. Kümmert euch nicht um mich, ich komme jetzt alleine zu Recht."

Stellt nun Gors auf die Felder 65, 66, 67 und 68. **Bogenschützen** können die Kreaturen vom Turm aus angreifen. Sollte kein Bogenschütze im Turm stehen, erhält jetzt einer der Helden im Turm einen Bogen. **Nur** die Kreaturen auf den Feldern 65 und 66 sind in Reichweite der Bögen. Die Helden **müssen** die Kreaturen **nicht** vom Turm aus töten. Ihr müsst die Kreaturen töten, bevor ihr Varkur angreifen könnt. Thorald kommt jetzt aus dem Spiel. Stellt Varkur auf Feld 39. Der Magier bewegt sich bei Sonnenaufgang ein Feld in Pfeilrichtung. Er kann mit Kreaturen auf einem Feld stehen und hat folgende Werte:

- Bei 2 Spielern 15 Stärkepunkte
- Bei 3 Spielern 31 Stärkepunkte
- Bei 4 Spielern 44 Stärkepunkte

Varkur würfelt immer mit 3 roten Würfeln, gleiche Werte werden addiert. In jeder Kampfrunde, bevor die Helden würfeln, stiehlt Varkur jedem Held einen Willenspunkt und addiert ihn zu seinen. Varkur startet mit 15 Willenspunkten. Sollte ein Held durch ihn auf 0 Willenspunkte fallen, kommt er aus dem Spiel. Ist Varkur besiegt, stellt den Erzähler sofort auf Feld N der Legendenleiste.




6

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

6



Die Befreiung

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden den Turm (Feld 83) erreichen.

Vorsichtig näherten sich die Helden dem verlassenem Turm. Das Grunzen, dass sie schon seit einiger Zeit hörten, wurde immer lauter und lauter. Dann erblickte einer der Helden den gefesselten Thorald, der von einem riesigen Troll bewacht wurde.

Stellt jetzt einen Troll auf den Turm (Feld 83). Ihr müsst den Troll töten, um Thorald zu retten. Der Troll hat folgende Werte:

- Bei 2 Spielern 20 Stärkepunkte
- Bei 3 Spielern 30 Stärkepunkte
- Bei 4 Spielern 40 Stärkepunkte

Der Troll hat 12 Willenspunkte, würfelt aber **nicht**. Der Troll bringt euch die volle Belohnung und wird nach seinem Tod auf Feld 80 gesetzt.

Lest die Legendenkarte "Varkurs Plan", wenn ihr den Troll besiegt habt.





"Der verlassene Turm", fuhr die Hexe fort, "ist nur einer von zwei Zwillingstürmen. Dereinst wurden sie von König Brandur zu Beginn seiner Regentschaft errichtet, als Zeichen der Sicherheit und des Schutzes. Das Gegenstück zum verlassenen Turm ist der alte Wehrturm in der Nähe der Rietburg. Beide Türme verband einst ein unterirdischer Tunnel, doch seit der Wehrturm bei dem ersten Angriff des Drachen zerstört wurde, ist auch der Eingang zum Tunnel verschüttet."

Mischt jetzt die Geröllplättchen und legt 6 von ihnen verdeckt auf Feld 17. Dreht sie anschließend um. Diese Geröllplättchen müssen entfernt werden, damit die Helden den Tunnel betreten und zu Feld 83 gelangen können. Die Reise kostet euch 6 Stunden auf der Tagesleiste. Ihr könnt euren Zug nicht im Tunnel beenden.

Markiert den Turm jetzt mit einem Sternchen. Lest die Legendenkarte "Die Befreiung", wenn ihr den Turm erreicht habt.

Ihr müsst den Turm über den gleichen Weg wieder verlassen, über den ihr ihn auch betreten habt, einschließlich der zeitlichen Aufwendung dafür.

