



ANDOR

Fan-Legende

Cavern in Taroks Gewalt

A1

Die Legende besteht aus 12 Karten:
**A1, A2, A3, A4 ; D/H ; F ; J ; N ;
 Feuerbälle; beim Händler;
 weiß und weise; Wissen**

Die Legende spielt in **CAVERN** (Rückseite des Basis-spiels) mit einer **wichtigen Korrektur**: legt/klebt einen kleinen weißen Pfeil vom isolierten Feld 21 nach 16.

Arbeitet die **Checkliste** ab (**silberne Ereigniskarten** statt der goldenen neben das Sonnenaufgang-Feld legen und neben den ‚Geheimen See‘ die zugehörigen 10 Ereignis-karten). Legt das **N-Plättchen** auf **N** der Legendenleiste. Mischt Runen- und Edelsteine, legt Heilkräuter, Pergamente und Guldene Schilde (=Bauernplättchen) bereit.

Während Ihr aufbaut (**Heilkräuter** auf Felder 21, 28, 48; **Runensteine** verdeckt auf 17, 27, 37, 47, 57, 67; **Pergamente** gestapelt auf Feld 63), erkunden eure **Helden** den Wachsam Wald; grüßen die weiße Weise im Baum der Lieder; entdecken einen Prachtfalken beim Händler und in einer Wand des Grauen Gebirges einen Jäger; und auf **Feld 60** treffen sie die jammernden **Schildzwerge** ...

„Jaja“, stöhnte Tryre, „*arm dran wir Schildzwerge sind*“.
 „Oh ja!“, seufzte Dvadi, „*vor einer Woche noch war ich im Besitz von phir Saphiren - und jetzt habe ich keinen einzigen mehr!*“. „Un wat soll ich sagen !?“ trötete Tetch weinerlich, „*Rubin, Topas, Smaragde - alle alle wech!*“.
 „Naja“, warf Tarp ein, „*weg sind die nicht - aber halt in fremdem Besitz ... Tarok hat uns alles genommen !*“

Legt **Edelsteine** verdeckt auf alle Felder mit Diamant-Symbol – aber nicht auf 2 und 0, stattdessen auf 1 und 6.

weiter auf **Karte A2**



ANDOR

Fan-Legende

Cavern in Taroks Gewalt

A2

„Wir sind alt und schwach“, fuhr Tetch fort, „gegen den Drachen können wir alleine nichts ausrichten. Da sind wir froh, dass Ihr gekommen seid und uns helfen wollt.“

Stellt den **Drachen Tarok** in die Höhle auf Feld 29.

Er muss besiegt werden, um die Legende zu gewinnen !

Betritt ein Held Tarok's Feld (oder einer mit Bogen ein Nachbarfeld !), startet der **Endkampf** – jeder der Helden kann dann noch einen Zug machen, um mitkämpfen zu können oder die Schildzwerge herbeizuholen (bis zu 4 Felder für eine Stunde des Helden); Gegenstände können vor der ersten Kampfrunde noch getauscht werden.

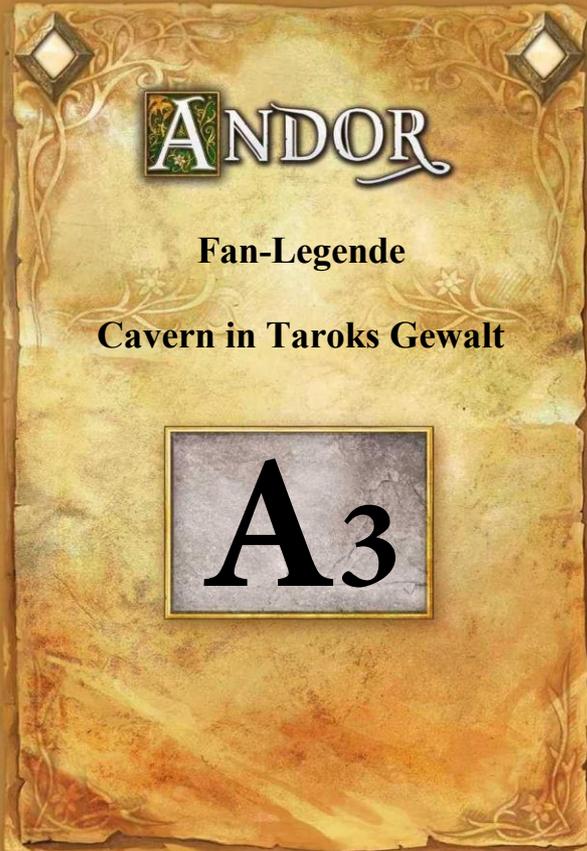
Tarok hat **20 Willenspunkte** und nutzt **3 ROTE Würfel**, solange er wenigstens 7 WP hat; sonst nur 2 Würfel. Seine **Stärkepunkte** ergeben sich aus allen Edelsteinen, die zum Zeitpunkt des Angriffs **IN #**) der Höhle sind (lose, auf Heldentafeln oder bewacht von Kreaturen):

SP(Tarok) = Summe dieser Edelsteinwerte plus 12.

Wird ein Edelstein aus der Höhle gebracht, mindert das Taroks Stärke - und wird das Juwel auf Feld 60 vor dem Nordtor abgelegt, erfreut das die Schildzwerge und erhöht deren Kampfstärke um 1 (in jeder Kampfrunde tragen sie ja sowieso 4 SP bei, sofern sie auf dem Feld einer angegriffenen Kreatur stehen).

#) die Tore selbst (= Feld 69 bzw. 71) zählen nicht als ‚innerhalb‘; das kann wichtig sein, wenn Edelsteine gezählt werden.

weiter auf **Karte A3**



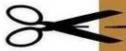
„Wie in die Höhle gelange? Nun, hier am Nordtor lauert ja Tarok, der ist noch viel zu stark.“ „Durch's westliche Tor im Grauen Gebirge?“ „Das wurde nie fertig, oder?“ „Es Hauptportal im Süden“, „Steht unter Wasser“, „Oder unter Lava“. Keiner der Schildzwerge wusste Genaues. „Egal, Ihr Helden solltet die weise Weiße bald besuchen“, Tarp klang sehr vernünftig, „und den Händler!“. „Und inner Höhle“, Dvadi wurde ganz aufgeregt, „wenn drin seid – die Schildhalle un Schatz- un Waffenkammer“.

In der Schatzkammer (Feld 6) liegt schon ein Edelstein – legt **12 Gold** dazu; und je **1 Bogen, Trinkschlauch** und **Helm** in die Waffenkammer (Feld 27); in die Schildhalle (Feld 40) alle **4 Guldernen Schilde** (diese haben gleiche Wirkungen wie Waffen-Schilde, aber halt nur EINmal). **Trolle** stehen auf Feldern 64 und 68, ein **Skral** auf 26.

Zieht eine Kreatur auf ein **Feld, auf dem ein Edelstein liegt** (oder rutscht ein Edelstein auf das Feld einer Kreatur), bleibt diese dort stehen, bis sie besiegt wurde – und kommt dann aus dem Spiel, **ohne** den Erzähler ein Feld weiter zu bewegen; Belohnung für den Sieger ist nur der Edelstein (**kein Gold oder Willenspunkt**!).

Wenn ein Gor, Skral oder Troll **Feld 0** erreicht, kommt er sofort an anderer Stelle wieder ins Spiel, würfelt diese aus: bei **6** auf 67, **5** ->57 **4** ->47 **3** ->37 **2** ->27 **1** ->40. Falls dort bereits eine Kreatur steht: erneut würfeln.

weiter auf **Karte A4**



Ihr wollt in eine Höhle eindringen, unter der Lava kocht; das kann sehr unangenehm werden, für alles und jeden. Gewiss ist: immer morgens strömen feurige Wolken aus den drei Schächten, die zu den Tiefminen führen ...

Lest dazu nun die **Legendenkarte „Feuerbälle“**.

- Legt Sternchen auf die Buchstaben **D, F, H** und **J** der Legendenleiste - weitere ereignisreiche Tage ...
- Ein paar **Gors** spielen auch mit: stellt einen zu jedem der vier Brunnen und je einen auf Feld 28, 32, 36, 40.
- Wenn ein Held den **Geheimen See** betritt, endet sein Zug und er zieht eine der zugehörigen Ereigniskarten.
- Ein Held mit 2 WP oder weniger darf nicht länger kämpfen, sondern muss zum nächsten Brunnen.
- Jeder Held startet auf Feld 60 mit **2 SP und 7 WP**.

Die Helden beratschlagten noch, wie sie die Anregungen der Schildzwerge umsetzen sollten, da wurde Andor von einem leichten Beben erfasst: Alle Gors an den Brunnen wurden nervös und zogen ein Feld weiter, alle Heilkräuter rutschten um 2 Felder in Pfeilrichtung!

Die Gruppe erhält {7 minus Anzahl der Helden} **Gold** sowie **drei Trinkschläuche** und ein **Fernrohr** (das auf Nachbarfeldern alles aufdecken kann – Nebelplättchen und Steine jedweder Art).

Der jüngste Held beginnt.



Die täglichen Feuerbälle aus den Tiefminen treffen alles und jeden, der im Weg ist ...

„Feuer“ ist das erste Ereignis bei Sonnenaufgang - drei rote Würfelchen liefern die Stärke der drei Feuerbälle.

Ausgehend von den Feldern 10, 20 bzw. 30 betreffen die Feuerbälle jeweils bis zu sechs Felder, und zwar:

1. Würfel: bei 6 nur Feld 10; bei 5 10 und 5; bei 4 10, 5 u. 4; bei 3 10, 5, 4 u. 3; 2 .. und 2; 1 .. und 48

2. Würfel: 6 20 5 u. 19 4 u. 18 3 u. 17 2 u. 16 1 u. 15

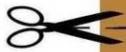
3. Würfel: 6 30 5 u. 25 4 u. 24 3 u. 23 2 u. 22 1 u. 21

Ein **Held** verliert Willenspunkte in Höhe des Würfelwerts, falls er keinen eigenen Schild dagegen einsetzt.

Jede **Kreatur**, die keinen Edelstein bewacht, wird durch einen Feuerball der Stärke X in Pfeilrichtung versetzt um X Felder (gelangt sie dabei auf 0: siehe Karte A3 !).

Etliche **Gegenstände** erleiden Schaden durch die Hitze, wenn sie sich im Wirkungsbereich eines Feuerballs befinden (**auch auf Heldentafeln !**)

- Pergamente verbrennen und Heilkräuter verdorren (d.h. sie werden ganz aus dem Spiel genommen);
- Trinkschlauch und Trank der Hexe verdampfen zur Hälfte (umdrehen bzw. entfernen);
- Runensteine werden durchsichtig (aufdecken !);
- Gold schmilzt u. wird wertloser: 5→2; 2→1; 1→0.



„Ach, seid herzlich willkommen ! Wollt Ihr meinen Falken einmal bewundern ? Er ist stark, in weniger als einer Stunde bewältigt er die Strecke zwischen Nord- und Südtor und kostet nur 2 Gold ! Apropos Südtor: wollt Ihr wo möglich dort hin? In drei Tagen geht das nächste Boot, ich kann ja die Filiale 71 wegen Drache und Wassereintrich nur auf diesem Weg mit Waren beliefern.“

Auf der Legendenleiste legt Marker **X** auf jetzt +3 +6 +9. Zu diesen Zeiten ist **Übergang 70<->71** möglich, er dauert 1 Stunde und kostet jeden Reisenden 5 WP (legt auf 70 und 71 Geröllplättchen mit Wert [5]).



Der **Falke** kann kleine Gegenstände transportieren – aber **nur außerhalb der Höhle**; innerhalb bekommt er Angstzustände, flüchtet auf Feld 11 und lässt sich nicht mehr loseisen. Hinweis (s. Karte A3): die Tore selbst zählen NICHT zum Inneren der Höhle

„Übrigens“, rief Euch der Händler zu, *als Ihr aufbrechen wolltet*, „erinnert bei Gelegenheit die weiße Weise daran, dass sie mir noch Gold schuldet ! Wenn Ihr sie zur Zahlung überreden könnt, könnt Ihr Trinkschläuche kaufen für 1 Gold statt 2, solange der Vorrat reicht !“



Der Held war doch ein klein wenig außer Atem, als er die Plattform im Wipfel des Baums der Lieder erreichte. Die weiße Weise strahlte: „Wie schön, dass ich Besuch habe! Möchtest Du ein wenig die Aussicht genießen? Sieh, der Händler trainiert seinen Falken! Ein Boot hat er ja jetzt auch, aber das verkauft er nicht. Und drüben in der Felswand!? Klettert da die Frieda oder ihr Bruder? Jedenfalls entdecken die interessante Dinge beim Klettern ...“

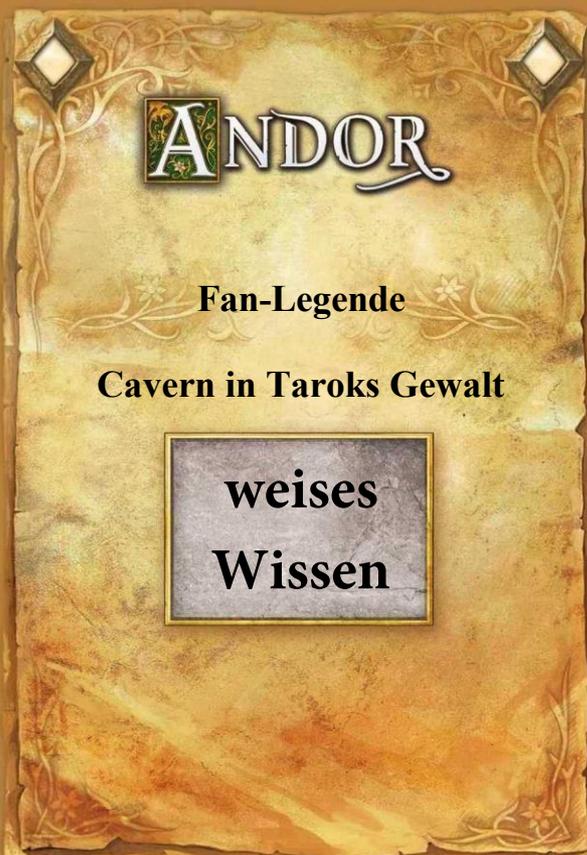
Was willst Du tun? [wähle eine der Optionen 1..4]

- (1) du bittest um Rat, wie man am Drachen vorbei in die Höhle gelangt;
- (2) du sprichst die weiße Weise auf die Pergamente an, die neben der Plattform gestapelt liegen;
- (3) du lässt dir eine Tasse Tee reichen und genießt mit der weisen Weißen die Aussicht;
- (4) du richtest Grüße vom Händler aus und erinnerst die Weiße an ihre Gold-Schulden.

Direkte Antwort oder Reaktion erfolgte nicht. Nach einer Stunde Warten machte sich der Held auf den Rückweg. Da fand die Weise ihre Sprache wieder. „Ihr solltet unbedingt verhindern, dass eine Kreatur hier hoch kommt!“

Wenn eine Kreatur auf Feld 63 gelangt, verkürzt sich die Legende um 1 Tag (**N**-Plättchen verschieben!); diese Kreatur kommt aus dem Spiel. Und Ihr müsst einen der bereits geborgenen Edelsteine zurücklegen, auf Feld 24.

weiter auf **Karte (weises Wissen)**



Die Karte wird befolgt, sobald sich der Held von Feld 63 so weit entfernt hat wie er gewählt hatte:

- (1) (->Feld 61) „am Drachen kann man niemals vorbei, ohne gegen ihn zu kämpfen; aber frag mal den Händler, ob er einen anderen Weg in die Höhle kennt.“
- (2) (->Feld 45) „je nun, das ist halt Papier; du kannst gerne eine oder zwei Rollen mitnehmen, falls Ihr in die Höhle gelangt und dort einen Plan zeichnen wollt ..“
- (3) (44/46/54/55/62) „dieser Tee - das sind Kräuter aus dem Gebirge, wo die beiden häufig klettern. Dabei haben sie eine Felsspalte gefunden, die Feld 41 verbindet mit 27. Man braucht aber unbedingt einen Bogen als Kletterhilfe, und Schild oder Falke passen nicht durch.“
Jede Passage 27<->41 dauert 1 Stunde und kostet 2WP - legt den Geröllstein [2] zwischen Felder 41 und 27.
- (4) (sonst wo im Wald) „ja der Händler und sein Gold, soll er doch endlich Ruh geben; und du lässt dich noch zum Vollstrecker machen - dann nehme ich mir halt was aus der Schatzkammer.“

Entfernt von Feld 6 für jeden Helden 2 Gold, für den Zwerg sogar 3. Ersetzt den Wächter-Troll auf 64 (er ist wahrscheinlich vorgerückt auf 6) durch einen **Gor**.

Nachdem zwei Helden bei der weisen Weißen waren (oder ein Held sie zweimal besucht hat), kommt diese Karte aus dem Spiel - es sind nur 2 Optionen nutzbar.



Die Lava in den Tiefen brodelte heftig, die Feuerbälle am Morgen hatten nur wenig Druck abbauen können. Da war es nicht verwunderlich, dass der Boden in der Höhle erbebte und die Wände zitterten ...

Alle **Runensteine** in der Höhle werden in Pfeilrichtung um 2 Felder verschoben und alle **Edelsteine**, die weder auf einer **Heldentafel** liegen noch auf denen eine **Kreatur** steht, um 1 Feld. Jedes Feld kann nur einen Edelstein aufnehmen, egal ob mit Bewachung oder ohne, sonst wird weiter geschoben. Sollte ein Edelstein auf das Feld 0 gelangen, wird er auf Feld 40 versetzt. Für Runensteine gibt es keine solchen Einschränkungen.

Deckt die oberste **Ereigniskarte** auf und befolgt sie.

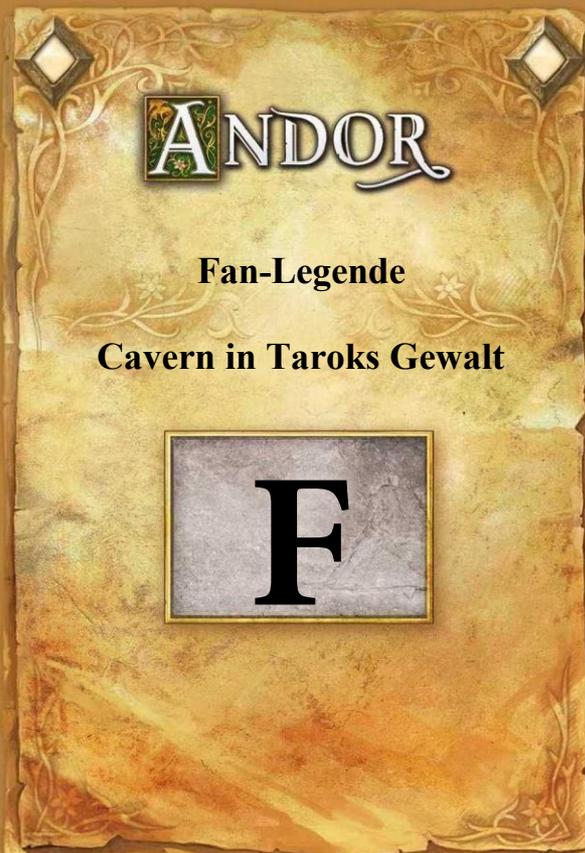
Wenn der Erzähler auf D steht:

Neue **Gors** tauchen auf 28, 38 und 48 auf!

Liegen Euch Sonderangebote vom Händler vor, solltet Ihr die auf der Handelskarte mit Sternchen markieren ...

Wenn der Erzähler auf H steht:

Versetzt alle **Kreaturen**, die keinen Edelstein bewachen, um 1 Feld (das gilt innerhalb und außerhalb der Höhle, aber nicht für den Drachen ...). Stellt einen Gor auf 64.



Tarok schien erstmals Eure Anwesenheit zu bemerken. Er stampfte mit einem Vorderfuß kräftig auf und fauchte, schwacher Rauch stieg auf aus seinen Nüstern.

Über Feld 7 stürzten Steine von der Decke: die Treppe ist **unpassierbar**; legt mindestens drei Geröllsteine auf den Übergang von Feld 8 nach Feld 7.

Stellt **Gors** auf Felder 5 und 25 und einen **Skral** auf 35.

Deckt die oberste **Ereigniskarte** auf und befolgt sie.

Wichtig: Sofern die Legendenkarten **weiß und weise**, **weises Wissen** und **beim Händler** noch nicht aktiviert wurden - ab jetzt geht das nicht mehr! Bereits erteilte Tipps und gewährte Vergünstigungen gelten weiterhin, man kann aber keine neuen einholen.

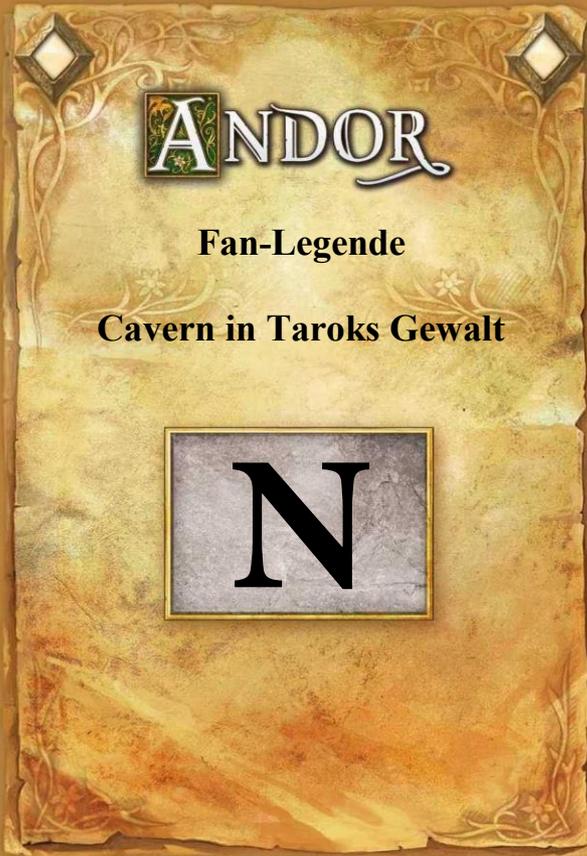
Steht auf 6 ein **Gor** und **bewacht Gold und Edelstein**?

JA: Dann hattet Ihr der weißen Weisen die Grüße vom Händler ausgerichtet, dankeschön. Ihr dürft den Gor jetzt zurücklegen in die Schachtel, der Schatz bleibt unbewacht in der Schatzkammer.

NEIN: Steht dort ein **Troll** und **bewacht den Schatz**?

JA - Dann wurde die Nachricht nicht überbracht, das ist unhöflich. Da kommt das Gold aus der Schatzkammer (6) in die Schachtel; und **wenn der Erzähler bei N ankommt, muss dieser Troll (Feld 6) besiegt sein.**

NEIN - kein Gor, kein Troll - dann wurde dieser schon besiegt und der Auftrag ist bereits erledigt ...



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

... der Drache Tarok besiegt wurde und
... in der Schatzkammer (Feld 6) kein Troll steht

Die Schildzwerge waren mächtig froh und dankbar, bestellten beim Händler einen großen Obstkorb und luden alle Helden, die Wei(ß/s)e, Frieda u. Frieder zu einem fröhlichen Fest ein; Tryre hätte fast auch die verbliebenen Gors aufgefordert zu kommen, das konnte Tarp gerade noch verhindern.

Und dann zogen die Helden weiter, um bei Gilda in der Taverne richtig zu feiern.

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn ...

... ein Troll weiterhin die Schatzkammer bewacht oder

... (vor allem): der Drache Tarok nicht besiegt wurde und Cavern weiterhin in seiner Gewalt ist.

Tipps: besucht die weise Weiße und den Händler, ehe Ihr Gors aktiviert/angreift, um Gold einzuheimsen; nutzt das Zeitfenster vor H, um die Schatzkammer zu plündern; vernachlässigt den Erwerb von Trinkschläuchen und WP nicht; Koordiniert den Endkampf, damit alle Helden UND die Schildzwerge teilhaben können.



Deckt die oberste **Ereigniskarte** auf und befolgt sie.

Tarok war wütend; er fletschte seine fürchterlichen Zähne und brüllte sein fürchterliches Brüllen; hattet Ihr denn schon so viele Edelsteine aus der Höhle geborgen, dass er das Schwinden seiner Stärke bemerkte?

Stellt auf alle **Edelsteine**, die **noch unbewacht** sind, eine Kreatur: fangt mit den höchsten Feldnummern an und stellt Trolle auf, solange vorrätig; dann Skrals und Gors.

Auf Feld 46 erscheint ein **Skral**.

Die **Brunnen** auf Feldern 8 und 66 versiegen.

Der **Händler** auf Feld 71 bietet Willenspunkte an, zwei pro Gold.

Und die **Treppe** Feld 7 ist wieder frei (entfernt die Geröllsteine).

Deckt die **oberste Ereigniskarte** auf und befolgt sie.