



# ANDOR

STORYQUEST

## DUNKLE PFADE



Anleitung und Story-Heft

KOSMOS

# ANDOR

## STORYQUEST

### DUNKLE PFADE

#### Spielmaterial

- 106 Legendenkarten
- 1 Heldenkarte
- 1 Gegnerkarte
- 2 Stärkemarker
- 2 Willenspunkte-  
marker
- 4 Würfel



#### Spielvorbereitung

Nimm dir die Legendenkarten 1 bis 56 und lege sie als verdeckten Stapel vor dir ab. Die Legendenkarten 57 bis 106 kommen zunächst zurück in die Schachtel und werden erst für den zweiten Teil des Spiels benötigt. Entscheide dich, ob du das Abenteuer als Fennah oder als Fenn bestreiten möchtest, und platziere deine Heldenkarte mit der entsprechend nach oben gedrehten Seite oberhalb der Legendenkarten. Den Stärkemarker legst du in der Stärkeleiste auf die 1. Den Willenspunktemarker legst du auf die 7 der Willenspunkteleiste. Die Gegnerkarte legst du zusammen mit den roten Würfeln und roten Markern griffbereit.


*Hinweis: Du kannst das Spiel als Fennah oder als Fenn spielen. Beide haben die gleichen Fähigkeiten. Auf den Legendenkarten wird ab und zu von „Fährtsucher“ gesprochen. Dies bezieht sich natürlich nicht nur auf Fenn, sondern genauso auf Fennah.*



## Spielablauf

Bevor dein Abenteuer auf den Legendenkarten beginnt, lies dir die Einleitung auf Seite 7 dieser Anleitung durch. Danach nimmst du die Legendenkarte mit der Nummer 1 und beginnst mit dieser das Spiel. Lies die Legendenkarte aufmerksam durch. Auf den meisten Legendenkarten gibt es mehrere Möglichkeiten, wie die Story weitergeht; die einzelnen Optionen verweisen auf weitere Legendenkarten und sind immer **fett gedruckt**. Du musst dich für **eine** der Optionen entscheiden und dann die angegebene Folgekarte aus dem verdeckten Legendenkartenstapel ziehen. Manchmal gibt es aber auch nur einen Weg, dann musst du diesen wählen. Hast du dich für eine Möglichkeit entschieden, dann leg die aktuelle Karte offen ab und bilde mit allen weiteren Karten, die du schon gelesen hast, einen offenen Ablagestapel. Diesen darfst du im Spielverlauf durchsehen, du darfst jedoch keine der Karten im Verlaufe deines Abenteuers noch einmal besuchen. Manche Legendenkarten weichen von dieser Regel ab und sind etwas anders eingefärbt: Diese Legendenkarten dürfen mehrfach besucht werden.



## Stärke- und Willenspunkte

Dein **Stärkewert** repräsentiert, wie stark, agil oder scharfsinnig dein Charakter ist. Je höher dein Stärkewert, desto besser ist deine Überlebenschance in diesem Abenteuer. Auf manchen Legendenkarten gewinnst du an Stärke. Dies wird durch folgendes Symbol angezeigt:  Gelangst du zu einer Legendenkarte mit diesem Symbol, bewege deinen Stärkemarker um ein Feld nach oben.

**Willenspunkte** stellen das Leben deines Charakters dar. Fallen sie auf 0, endet dein Abenteuer. Auf manchen Legendenkarten gewinnst oder verlierst du Willenspunkte. Dies wird durch folgendes Symbol angezeigt:   Erreichst du eine Legendenkarte mit diesem Symbol, bewege den Willenspunktmarker entsprechend nach links oder rechts.



Manchmal ist in dem Symbol auch ein Würfel abgebildet.

Wirf einen orangefarbenen Würfel und passe deine Willenspunkte entsprechend der gewürfelten Zahl an.



## Stärkeproben

Manche Legendenkarten fordern dich zu einer Stärkeprobe auf. Dies wird immer mit folgendem Symbol angekündigt:



Stärkeproben funktionieren folgendermaßen: Wirf einen orangefarbenen Würfel. **Entspricht das Ergebnis des Würfelwurfs deiner aktuellen Stärke** oder ist **geringer**, dann hast du die Stärkeprobe bestanden. Übersteigt das Ergebnis des Wurfs deine Stärkepunkte, so misslingt die Stärkeprobe. In beiden Fällen steht auf der Legendenkarte, was weiter passiert.

*Beispiel: Fennah wird auf einer Legendenkarte zu einer Stärkeprobe aufgefordert. Sie besitzt momentan 3 Stärkepunkte. Sie wirft einen Würfel, dieser zeigt eine 3. Damit hat sie die Stärkeprobe erfolgreich absolviert.*

## Kampf

Wenn du auf einen Gegner triffst, entbrennt oft ein Kampf. Bevor du mit der Story fortfahren kannst, **musst** du den Kampf ausfechten. Kämpfe werden immer mit folgendem Symbol angekündigt:



Ein Kampf ist in Runden aufgeteilt und endet nur, wenn entweder deinem Gegner oder dir 0 Willenspunkte bleiben.

### *Vor dem Kampf*

Nimm die Gegnerkarte und die roten Würfel und Marker. Platziere den Stärke- und Willenspunktmarker des Gegners auf den entsprechenden Feldern so, wie auf der Legendenkarte angegeben.

### *Ablauf einer Kampfrunde*

Wirf – je nach deinen aktuellen Willenspunkten – einen oder beide orangefarbenen Würfel. Wie viele Würfel du werfen kannst, ist links neben deiner Willenspunktleiste abgebildet. Dann addierst du deinen **höchsten** Würfelwert zu deinen aktuellen Stärkepunkten. Dies ergibt deinen Kampfwert. Jetzt würfelst du für deinen Gegner mit einem oder beiden roten Würfeln. Auch hier ist links neben der gegnerischen Willenspunktleiste abgebildet, wie viele Würfel die aktuellen Willenspunkte deines Feindes erlauben. Du addierst die Stärke deines Gegners zu seinem höchsten Würfelwert. Dies ergibt den Kampfwert des Gegners.

Nun werden beide Kampfwerte verglichen. Die Seite mit dem höheren Kampfwert gewinnt den Kampf. Ermittle die Differenz zwischen deinem Kampfwert und dem des Gegners, der Unterlegene verliert entsprechend viele Willenspunkte. Bei Gleichstand geschieht in dieser Kampfrunde nichts. Dann beginnt eine neue Kampfrunde.



*Beispiel: Fennah befindet sich im Kampf mit einem Gor. Sie hat momentan 4 Stärkepunkte und 8 Willenspunkte. Sie würfelt beide orangefarbenen Würfel und erzielt eine 3 und eine 6. Zusammen mit ihren Stärkepunkten ergibt die 6 als höchstes Ergebnis einen Kampfwert von 10. Dann würfelt der Gor, der 2 Stärkepunkte und 4 Willenspunkte besitzt. Er darf also nur einen roten Würfel werfen. Er erzielt eine 5. Nun werden die Stärkepunkte des Gors und sein Würfelergebnis addiert, er kommt auf eine 7. Fennah hat diese Kampfrunde mit 10 zu 7 gewonnen! Der Gor verliert also 3 Willenspunkte.*

### **Sonderfähigkeiten**

Du besitzt zwei Sonderfähigkeiten: ein Messer und ein Horn. Beide kannst du pro Kampf genau **einmal** zum Einsatz bringen.

#### **Das Messer**



Setzt du dein Messer ein, dann darfst du in dieser Kampfrunde **einen** deiner bereits gewürfelten Würfel erneut werfen. Ob du einen Würfel erneut werfen möchtest, musst du sofort nach dem Würfeln entscheiden, noch bevor du für den Gegner würfelst.



### Das Horn

Setzt du dein Horn ein, dann darfst du in dieser Kampfrunde **mit 2 Würfeln** werfen, auch wenn dir weniger als 5 Willenspunkte bleiben und du normalerweise nur mit einem Würfel werfen dürftest.

### Gegner

Alle Gegner besitzen folgende Sonderfähigkeit: Gleiche Würfelwerte werden addiert. Wenn ein Gegner beispielsweise mit beiden Würfeln eine 3 erzielt, ergibt das einen Wert von 6. Diesen addierst du wie gewohnt zu den Stärkenpunkten des Gegners, um seinen Kampfwert zu ermitteln.

### Ende des Kampfes

Es folgt Kampfrunde auf Kampfrunde, bis dir oder deinem Gegner nur noch 0 Willenspunkte bleiben. Fällt dein Gegner auf 0 Willenspunkte, dann hast du den Kampf gewonnen. Fällst du selbst auf 0 Willenspunkte, dann hast du den Kampf verloren.

In beiden Fällen steht auf der Legendenkarte, wie es weitergeht.

### Ende des Spiels

Das Spiel kann auf unterschiedlichste Arten und Weisen enden. Entweder endet es auf bestimmten Legendenkarten oder mit den auf den Seiten 9–11 beschriebenen Enden. Lies diese Enden nur, wenn du auf einer Legendenkarte dazu aufgefordert wirst!

Wie auch immer dein Abenteuer endet, es gibt bestimmt noch viele Möglichkeiten und Wege, die du noch nicht erkundet hast.

Beginne nun dein Abenteuer, indem du die Einleitung auf der folgenden Seite liest.

**Viel Erfolg!**





---

# Einleitung

---

## Beginne hier dein Abenteuer

Es ist kühl. Dich fröstelt.

Du krümmst dich und ziehst die Beine an deinen Körper. Du liegst auf einem harten Boden, von dem eine unangenehme Kälte ausgeht.



Warum fühlst du dich so matt? Träumst du oder bist du wach? Als du deine Augen öffnen willst, verspürst du ein starkes Pochen in deinem Schädel. Kraftlos fällt dein Kopf zur Seite. Du fühlst dich so schwach!

Mit der Zunge fährst du über deine trockenen Lippen. Ein brennender Durst quält dich. Und dann bemerkst du noch etwas anderes: Da sind Geräusche. Dumpfes Hämmern hallt von den Wänden.

„Ich kann hier nicht liegen bleiben ... muss aufstehen“ – mit diesen Gedanken kämpfst du gegen deine Erschöpfung. Erneut stemmst du dich gegen den dumpfen Schmerz in deinem Kopf und öffnest die Augen ...

Schwärze. Völlige Dunkelheit.

„Ist da jemand?“, rufst du gerade so laut, um das Hämmern zu übertönen, aber du erhältst keine Antwort. Nur der Schall verrät dir, dass du dich in einem Raum befinden musst.

Du atmest tief ein. Die Luft riecht muffig, trocken, aber seltsam: Auch einen süßlichen Hauch wie von Moschus oder Zimt nimmst du wahr. Hier wurde schon seit Ewigkeiten nicht mehr gelüftet.

„Bin ich aus eigenen Stücken hierhergekommen? Habe ich einen Auftrag?“ Du zermarterst dir das Hirn, aber dir fällt nichts ein. Muss mit den Kopfschmerzen zusammenhängen. Denk nach! Du weißt, wer du bist.

Du warst auf der Rietburg, in der Taverne „Zum trunkenen Troll“, hast über die Marktbrücke die Narne überquert. Und plötzlich: nichts mehr! Jegliche Erinnerung fehlt.

Deine Hand berührt dein Schwert, das du mit dir führst. „Gut“, denkst du. Dann streift sie einen Lederbeutel an deiner Seite. Du nestelst an seinem Riemen und öffnest ihn. Der Geruch von Brot und Käse weckt sofort deine Lebensgeister. Du tastest nach allem, was sich im Innern des Beutels befindet, und kramst einen halb gefüllten Schlauch hervor. Außerdem findest du ein Öltuch, in das zwei Fackeln eingeschlagen sind, und einen Feuerstein mitsamt Zunder.

Du entkorkst den Schlauch ... Wasser! Du nimmst einen kräftigen Schluck und fühlst dich gleich viel besser. Jetzt zack ... zack ... zack, schon fliegen die Funken ... und es werde Licht.

*Lies jetzt Karte 1.*



### Die Wurfaxt

Du hast die Wurfaxt von Grambolosch bekommen. Leg die **Karte 64** als Erinnerung neben deine Heldenkarte. Die Wurfaxt kannst du wie deine anderen Sonderfähigkeiten **einmal** pro Kampf einsetzen. Setzt du die Wurfaxt in einer Kampfrunde ein, darf dein Gegner in dieser Runde nur einen Würfel werfen, auch wenn er sonst 2 Würfel hätte werfen dürfen.





---

# Enden

---

## Hier endet dein Abenteuer

### Ende 1

Die Finten deines Gegners haben dich überrascht. Am Ende konntest du seinen schnellen Hieben nichts mehr entgegensetzen und bist schließlich kraftlos zusammengebrochen.

Du liegst auf dem Rücken und blickst wie durch eine Art Schleier in den blauen Himmel Andors, in dem weiße Wolken sanft wie Watte vorüberziehen. Unter höhnischem Gelächter ist Nehamal längst von dannen gezogen.

„Kraa ... kraa“, hörst du das Krächzen deines Raben neben dir. Er fliegt auf, flattert über dir und lässt sich dann wieder neben dir nieder. Seine Stimme klingt wie ein wehleidiges Klagen, doch dir fehlt die Kraft, ihm noch einmal den Kopf zuzuwenden. Langsam wird es kühl. Dich fröstelt. Ein letztes Zittern, dann schließt du die Augen.

Versuch es noch einmal, ab **Karte 1** oder **Karte 56**.

---

### Ende 2

„Und deinem Auftrag hatte ich einfach so zugestimmt?“, fragst du ihn.

„Ja. Ich hatte dir geschildert, dass Anhänger der vermaledeiten Drachen unser verborgenes Heiligtum ausgemacht haben und dort eindringen wollten, um ein kostbares Werk zu schänden, das einst von Kreatok geschaffen wurde.“

„Jetzt ergibt das alles einen Sinn“, sagst du. „Den Drachenkultisten habe ich gestellt. Sein Name war Nehamal. Er hat Kreaturen losgeschickt, sich des Rubins zu bemächtigen. Und es hat tatsächlich funktioniert. War ein harter Kampf, aber du musst dir keine Sorgen machen. Er braucht ihn jetzt nicht mehr.“



Augenzwinkernd übergibst du Grambolosch den Rubin, den er voller Ehrfurcht entgegennimmt. „Hab Dank. Ich werde deine Taten unserem Volk verkünden. Wann immer du eine Einkehr suchst, wirst du einen Platz an unserer Tafel finden.“

„Es war mir eine Ehre, deinem Volk helfen zu können“, sagst du selbstlos und verabschiedest dich mit dem wunderbaren Gefühl, ein Abenteuer erlebt und dabei auch noch eine gute Tat vollbracht zu haben.  
Andor ruft. Auf zu neuen Taten ...

---

### Ende 3

Du gehst den Weg zurück und dann den Hügel hinauf zu dem Baum, wo der Zwerg dich noch immer erwartet.

„Ah, du bist zurück. Was hast du erreicht?“, fragt Grambolosch.

„Ich habe einen Schergen gestellt, der sich als Anhänger des Drachens Nehal entpuppte.“

Der Zwerg zieht die Augenbrauen hoch.

„Der Krark hat ihm den Rubin von Kreatok gebracht. Aber der Kultist braucht ihn nicht länger“, sagst du augenzwinkernd. „Er wird euch keinen Ärger mehr machen.“

Mit diesen Worten händigst du Grambolosch den Rubin aus, den er ein zweites Mal voller Ehrfurcht entgegennimmt. „Erneut sage ich dir großen Dank. Deine Taten werden bei unserem Volk unvergessen sein.“

„Es war mir eine Ehre, deinem Volk helfen zu können“, sagst du selbstlos und verabschiedest dich mit dem wunderbaren Gefühl, ein Abenteuer erlebt und dabei auch noch eine gute Tat vollbracht zu haben.  
Andor ruft. Auf zu neuen Taten ...



---

## Ende 4

Du gehst den Weg zurück und dann den Hügel hinauf zu dem Baum, wo der Zwerg dich noch immer erwartet.

Du blickst in den Himmel und bist nicht überrascht, dort keinen kreisenden Vogel mehr zu sehen. Du hast das untrügliche Gefühl, dass jener Vogel jetzt tot bei dem Gehöft liegt.

„Ah, du bist zurück. Was hast du erreicht?“, fragt Grambolosch.

„Ich habe einen Schergen gestellt, der sich als Anhänger des Drachens Nehal entpuppte.“  
Der Zwerg zieht die Augenbrauen hoch.

„Und ich habe den Rubin von Kreatok beschafft.“

Mit diesen Worten händigt du Grambolosch den Rubin aus, den er voller Ehrfurcht entgegennimmt. „Hab Dank. Ich werde deine Taten unserem Volk verkünden. Wann immer du eine Einkehr suchst, wirst du einen Platz an unserer Tafel finden.“

„Es war mir eine Ehre, deinem Volk helfen zu können“, sagst du selbstlos und verabschiedest dich mit dem wunderbaren Gefühl, ein Abenteuer erlebt und dabei auch noch eine gute Tat vollbracht zu haben.  
Andor ruft. Auf zu neuen Taten ...







**Text und Spielkonzept:** Stefan Blanck

**Illustration:** Michael Menzel

**Grafik:** Katharina Fuchs, fuxbux

**Redaktion und Konzept:** Niccolò Riedel

**Lektorat:** Christian Wöllecke

**Technische Produktentwicklung:** Carsten Engel

© 2021 Franckh-Kosmos-Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 7112191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 698973