



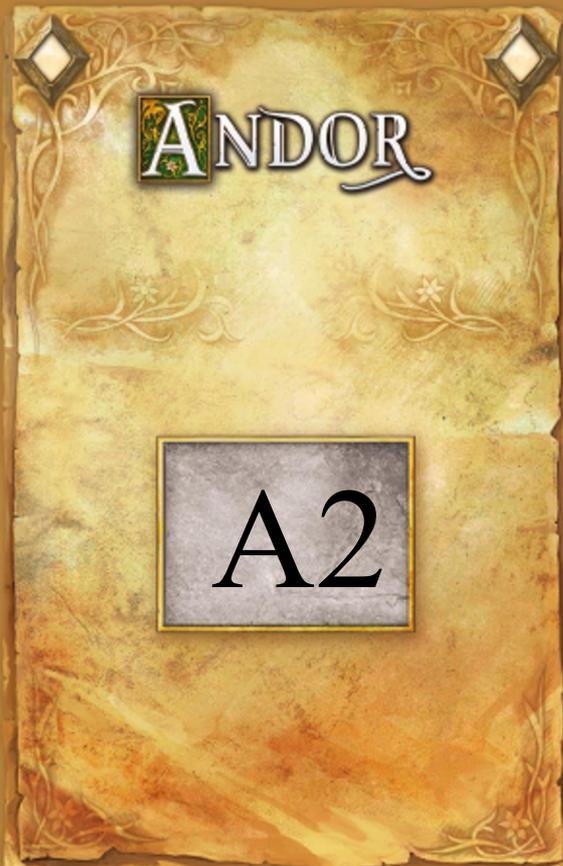
*Die Helden waren am Abend der Mittsommernwende gemeinsam auf dem alten Wehrturm der Rietburg versammelt und während die Sonne das Land in glühendes Gold verwandelte, sahen sie vom **Verlassenen Turm** im Gebirge Rauch aufsteigen. Leuchtete dort im obersten Fenster ein Licht?*

Führt zuerst alle Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Hexe, den Drachen, 4 Bauernplättchen, das Gift, die großen Karten „**Der Rat der Hexe**“ und „**Die Taverne**“.
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 6 Pergamente, 8 Geröllplättchen, 3 unterschiedliche Edelsteine, 3 große Karten „**Das Geheimnis des Turms**“, 10 Kreaturenplättchen. (ohne das Plättchen mit dem zusätzlichen Heilkraut und die 4 Plättchen die Trolle betreffend)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Es waren gute Zeiten für die Bewohner Andors, die Bauern bestellten die Felder und nur wenige Kreaturen durchstreiften das Land um die Burg. Trolle wurden schon länger keine mehr gesehen.

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt je einen **Gor** auf die **Felder 15, 17 und 22**.
- Legt jeweils ein **Bauernplättchen** auf die **Felder 23, 29 und 41**.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel nacheinander, an welchen Buchstaben **5 Kreaturenplättchen** verdeckt gelegt werden. Die Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn der Erzähler das jeweilige Buchstabenfeld erreicht.

Wichtig: Es dürfen nie mehr als zwei Plättchen auf einem Buchstabenfeld liegen. Sollte das passieren, würfelt ihr einfach erneut.

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **5 der 6 Runensteinen** und von **2 der 3 Heilkräutern**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Der Wirt der Taverne kündigte zur Feier des Geburtstages von Prinz Thorald Festlichkeiten an. Alle erhielten eine Einladung:

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die **Position** auf der Legendenleiste der Karte „**Die Taverne**“. Markiert den Punkt zusätzlich mit einem **Stern** und legt ein **rotes X** ein Feld **dahinter**.

Markiert zusätzlich zur Erinnerung die Buchstaben der Legendenkarten **B** und **H** mit **roten Sternen**.

Wichtig: Liegen auf einem Buchstaben Legendenkarten und Kreaturenplättchen, werden **zuerst die Kreaturenplättchen** aktiviert.

- Alle Helden beginnen das Spiel auf der **Rietburg (Feld 0)**.
- Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.
- Die Gruppe erhält **5 Gold**.
- Der Spieler, der zuletzt einen Turm bestiegen hat, beginnt das Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



Auch die Gelehrten der Burg wussten keine Erklärung für den aufsteigenden Rauch und die Lichter im Turm und der Hauptmann der Burgwache war von seinen Erkundungen nicht zurückgekehrt. So machten sich die Helden beunruhigt auf die Suche nach der einzigen Person, die ihnen noch mit Rat zur Seite stehen konnte.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Hexe im Nebel finden, um zu erfahren, was im Turm vor sich geht. Wenn ein Held das Nebelplättchen der Hexe umdreht, wird die Karte „**Der Rat der Hexe 1**“ vorgelesen.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das Feld N auf der Legendenleiste erreicht hat und ...

- ... die Burg verteidigt wurde und ...
- ... Die Aufgabe der Karte „Das Geheimnis des Turms“ erfüllt wurde.



Der Verlassene Turm

B

Den Häuptling der Trolle gierte es durch die lange Zeit der Zurückgezogenheit nach Menschenfleisch und von seinem knöchernen Thron in den Bergen sah er mit Zorn in den Augen die Bauern auf den Feldern schuften. So sandte er drei blutrünstige Krieger aus, um ihm ein paar unvorsichtige Opfer zu fangen.

Stellt jetzt je einen **Troll** auf die **Felder 30, 31 und 37**.

Wichtig: Betritt ein **Troll** das Feld des Händlers (**Feld 18**) wird ein **rotes X** auf das Händler-symbol gelegt. Dieses Feld kann dann nicht mehr zum Einkauf von Stärkepunkten und Gegenständen von der Ausrüstungstafel genutzt werden. **Entferne** dann alle **Trolle** von den **Feldern zwischen 1 und 42**. (Dabei geht der **Erzähler nicht** weiter.)



Der Verlassene Turm

H

Der Hauptmann der Burgwache war durch seine Erkundungen stark verletzt worden und hatte Unterschlupf bei einem der Bauern gefunden. Mit dem Wasser der heilenden Quellen Andors wollte er wieder zu Kräften kommen.

Legt jetzt das verbliebene **Bauernplättchen** (den Hauptmann) auf **Feld 45**. Sollte auf dem Feld bereits eine Kreatur stehen, versetzt diese entlang des Pfeils ein Feld weiter. Für den Hauptmann gelten alle Regeln wie für andere Bauernplättchen.

Doch die Gier des Trollhäuptlings war ohne Ausmaße und so sandte er erneut aus, um ein Opfer zu fangen.

Stellt jetzt einen **Troll** auf **Feld 66**.

Wichtig: Sollte der **Hauptmann** durch eine **Kreatur** aus dem Spiel entfernt werden, **verliert** die **Burg** einen **Schild**. Sind zu diesem Zeitpunkt bereits alle Schilde besetzt, verlieren die Spieler das Spiel.



ANDOR

Der Verlassene Turm



Der Rat der Hexe 1

„Ich habe schon auf euch gewartet! Lange ist es her, dass das letzte Mal Licht im obersten Fenster des Verlassenen Turms brannte. Schon oft war der Turm Quelle großen Unheils, das über Andor kam, bis sich schließlich der Bund der Bewahrer zusammenschloss, um den Zugang für immer zu versiegeln.“

Legt jetzt **verdeckt** je einen **Edelstein** und **2 Geröllplättchen** auf die Felder **15, 17 und 22**.

Die Felder können weiter betreten und passiert werden. Ein Spieler kann **eine Stunde** auf der Tagesleiste ausgeben, um das oberste Geröllplättchen umzudrehen und eine **Kampfprobe** abzulegen. Ist der **Kampfwert** (Stärkepunkte und Würfelwurf) **höher** als der **Wert** auf dem **Geröllplättchen**, wird es aus dem Spiel entfernt.

Liegt **kein** Geröll mehr auf dem Feld, kann der Edelstein umgedreht und eingesammelt werden.

Wichtig: Wenn der **grüne** Diamant gefunden wurde, markiert das Feld mit einem **roten X**.

Lest jetzt weiter auf Der Rat der Hexe 2



ANDOR

Der Verlassene Turm



Der Rat der Hexe 2

„Früher gab es ein ganzes Netzwerk geheimer Tunnel zwischen den alten Wehrtürmen und dem Südlichen Wald.“

Jeweils zwei der oben genannten Felder gelten als miteinander verbunden, wenn auf ihnen keine Geröllplättchen mehr liegen.

„Ich kann euch leider nicht sagen, wo genau sich der Zugang zum Verlassenen Turm befindet, aber ihr werdet dies brauchen!“

Der Held, der das Nebelplättchen der Hexe umgedreht hat, erhält an Stelle des Trank der Hexe das Gift.

„Nur wer hiervon trinkt, kann die Runen aktivieren und den alten Zugang wieder öffnen.“

Aufgabe: Wenn sich zwei Helden auf dem mit dem **roten X** markierten Feld befinden, können sie beide je eine Stunde auf der Tagesleiste ausgeben und **3 unterschiedliche Runensteine** und das **Gift** ablegen, um das **rote X** durch einen **Stern** zu ersetzen und den Zugang zum Verlassenen Turm zu öffnen. Dieses Feld gilt dann als mit **Feld 83** verbunden. Sobald der erste Held **Feld 83** betritt, wird die oberste Karte vom Stapel „**Das Geheimnis des Turms**“ vorgelesen.



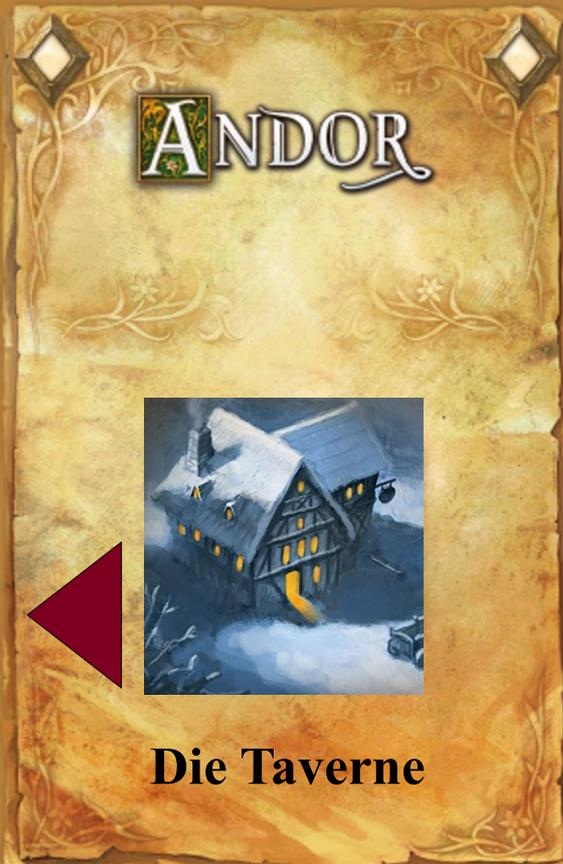
Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und...
... die **Aufgabe** auf der großen Karte „**Das Geheimnis des Turms**“ erfüllt wurde.

Wieder einmal konnten die Helden von Andor der Gefahr trotzen. Der Turm lang in Trümmern und der Zugang wurde erneut versiegelt. Die Anstrengungen der letzten Tage hatten nicht nur die Helden viel gekostet, doch auch der Hauptmann kam mit der Zeit wieder auf die Beine.

Nur der Häuptling der Trolle schaute voll Zorn und Eifersucht von den Bergen herab...

Die Legende nahm ein **schlechtes Ende**, wenn...
... jetzt noch nicht die **Aufgabe** auf der großen Karte „**Das Geheimnis des Turms**“ erfüllt wurde.

Schlimme Zeiten standen den Bewohnern Andors bevor; denn großes Unheil kam vom Verlassenen Turm über das Land...



„Die Krüge hoch auf unseren Prinzen! Zur Feier des Tages lassen wir die Würfel rollen und alle Gewinne gehen aufs Haus!“

Legt jetzt einen **Stern** auf die Taverne. (**Feld 72**) Bis der Erzähler das Buchstabenfeld mit dem **roten X** erreicht hat, kann jeder Held, der auf der Taverne steht, für jede **Stunde**, die er auf der Tagesleiste ausgibt, einen Heldenwürfel werfen. Pro **Würfelergebnis 4** oder höher, erhält er sofort ein **Gold**.

„Hoch lebe unser Prinz!“



ANDOR

Der Verlassene Turm



Das Geheimnis des Turms

Die Geburt des Drachen

In einem Kessel über der Feuerstelle ist das Knacken einer aufbrechenden Eierschale zu hören. Grässlich ist sein Schrei, als der Jungdrache die Flügel ausbreitet und durch ein Fenster im Turm entflieht.

Stelle den Drachen auf Feld 84. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht weiter.

Aufgabe: Die Helden müssen den **Drachen besiegen**, bevor der Erzähler das „N“-Plättchen auf der Legendenleiste erreicht hat. Wenn er besiegt ist, wird der Erzähler auf das „N“-Plättchen vorgesetzt.

Stärkepunkte: Für jedes Feld, das der Erzähler auf der Legendenleiste vorangeschritten ist, bei 2 Spielern = 1, bei 3 Spielern = 2, bei 4 Spielern = 3

Willenspunkte: Für jedes Feld, das der Erzähler auf der Legendenleiste vorangeschritten ist = 2 (max. 20)

Würfel: 3 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt er keine 14 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 2 schwarze Würfel. Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel.

Feueratem: Wirf nach jeder Kampfrunde einen roten Kreaturenwürfel. Die Heldengruppe verliert Willenspunkte in Höhe der gewürfelten Augenzahl. Die Spieler dürfen gemeinsam entscheiden, wer wie viel verliert.



ANDOR

Der Verlassene Turm



Das Geheimnis des Turms

Der Verrat der Hexe

„Ihr Narren seid mir in die Falle gegangen. Eure Neugier wird nun euer Verderben sein!“

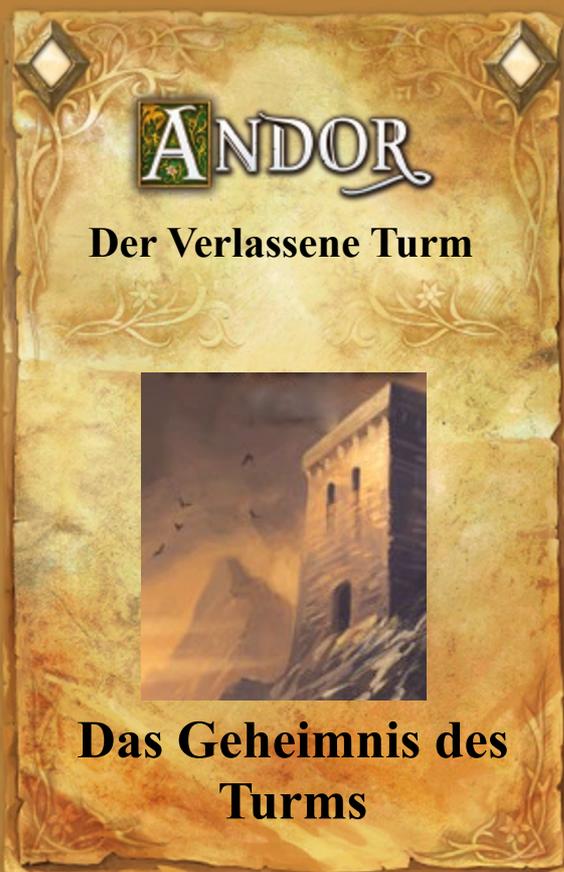
Setzt jetzt je **1 Skral** auf die **Felder 47 und 48** und **einen Troll** auf **Feld 61**.

Der Vergiftete: Der Held, der beim Öffnen des Zugangs das Gift abgelegt hat, gilt als „vergiftet“. Er muss für jedes Feld, das er sich bewegt, eine zusätzliche Stunde auf der Tagesleiste und 2 Willenspunkte ausgeben. (Heilkräuter können nicht zur Bewegung benutzt werden.) Er kann sich jedoch nur bewegen, wenn er von einem weiteren Helden „gestützt“ wird. Dafür muss der „stützende“ Held pro Feld Willenspunkte in Höhe der Anzahl der Spieler ausgeben.

Rasten: Der „Vergiftete“ kann eine Stunde auf der Tagesleiste ausgeben, um zu „rasten“ und einen Willenspunkt wiederzuerlangen.

Er darf sich nicht auf dem selben Feld mit einer Kreatur aufhalten, sonst verlieren die Helden das Spiel. Würde eine neue Kreatur (z.B. durch ein Kreaturenplättchen) auf sein Feld gesetzt werden, wird sie statt dessen entlang der Pfeile ein Feld weiter gesetzt.

Aufgabe: Der „Vergiftete“ muss zum **Baum der Lieder** (Feld 57) gebracht werden, **bevor** der Erzähler das „N“-Plättchen **oder** der **Troll** den **Baum der Lieder** erreicht. Hat der „Vergiftete“ Feld 57 erreicht, wird der Erzähler auf das „N“-Plättchen vorgesetzt.



Das Portal in die andere Dimension

Bedrohlich leuchtete das Portal, aus dem immer mehr Kreaturen aus einer fremden Dimension hervor stürmten.

Das Portal: Würfelt jetzt und bei jedem Sonnenaufgang (nachdem sich alle Kreaturen bewegt haben) mit einem Helden- und einem Kreaturenwürfel. Bei 2 Spielern = 1x, bei 3 Spielern = 2x, bei 4 Spielern = 3x. Zeigt der Kreaturenwürfel 1-4 erscheint ein Gor, bei 5-6 ein Skral. Zeigt der Heldenwürfel 1-2 erscheint die Kreatur auf Feld 15, bei 3-4 auf Feld 17, bei 5-6 auf Feld 22. (Nur eine Kreatur pro Feld, ansonsten wird neu gewürfelt.) Betritt ein Held das Feld mit der Hexe, zieht er verdeckt ein Pergament (mit der Anleitung des Rituals zur Schließung des Portals).

Das Ritual: Wenn sich zwei Helden auf Feld 83 befinden, können sie um das Portal zu schließen, beide je eine Stunde auf der Tagesleiste ausgeben und einen Runenstein, einen Trinkschlauch, einen Trank der Hexe und das Pergament ablegen, um eine Kampfprobe gegen den Wert des Pergaments und 1 schwarzen Würfel abzulegen. Ist der Kampfwert der Helden höher, war das Ritual erfolgreich. Misslingt die Kampfprobe, wird verdeckt ein neues Pergament gezogen und die Helden können erst am **nächsten Tag** erneut einen Versuch starten, wobei die Gegenstände nicht erneut abgelegt werden müssen.

Aufgabe: Die Helden müssen das **Ritual erfolgreich** durchführen, bevor der Erzähler das „N“-Plättchen auf der Legendenleiste erreicht hat. War das Ritual erfolgreich, wird der Erzähler auf das „N“-Plättchen vorgesetzt.

