



Lange Zeit hatte man gedacht, dass der verlassene Turm verlassen wäre. Doch es ging das Gerücht um, dass er doch nicht verlassen war. Denn dort sammelte sich eine Horde von Gors unter der Führung des Gorkönigs Isor, der einen Angriff auf die Rietburg plante.

Führt als erstes die Anweisungen auf der **Checkliste** durch.

Legt folgendes Material neben den Spielplan aus:

- die Legendenkarten „In der Taverne“, „Der Geheimgang“, „Am Fuße des Baumes“ und „Der Gorkönig Isor“
- die Figur Hexe und 3 Bauernplättchen
- verdeckt und gemischt: 2 Heilkräuter, 5 Runensteine, 5 Geröllplättchen und 6 Kreaturenplättchen

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **ein Sternchen** auf **Feld C**
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 Runensteinen** und **2 Heilkräutern**.
- Deckt **3 Kreaturenplättchen** auf und führt sie nacheinander aus.
- Legt die **3 Bauernplättchen** auf die Felder **24, 28** und **32**.
- Legt **3 weitere Kreaturenplättchen** auf das **Feld F** der Legendenleiste

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**. ➡



Stellt einen **Gor** auf den „verlassenen“ Turm (Feld 83). Markiert diesen Gor mit einem **Sternchen**.

Legendenziel:

Dieser Gor muss besiegt werden, bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht.

Die Helden machten sich sofort auf den Weg. Doch als sie am Gebirge ankamen fanden sie keinen Weg zu Isor und dem Turm.

Stellt alle **Helden** auf Feld 61.

Plötzlich kam eine Gestalt aus dem Nebel auf sie zu. Sie sprach: „Wenn ihr wissen wollt, wie ihr zu dem verlassenen Turm dort kommt, dann hört euch in der Taverne um.“

Aufgabe:

Geht in die Taverne (Feld 72). Dann lest die Karte „In der Taverne“ vor.

Und genau so schnell, wie die Gestalt gekommen war, verschwand sie auch wieder.

Jeder Held erhält einen Trinkschlauch und startet mit 3 Stärkepunkten. Außerdem werden 3 Gold auf die Heldengruppe verteilt.

Es beginnt der Held mit dem zweithöchsten Rang.



8 8

ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis
des verlassenen Turms

C

Gerade jetzt, wo Isor einen Angriff auf die Rietburg plante, sah man Gors nur vereinzelt.

Stellt jetzt Gors auf die Felder 15, 26, 37, 50, 59 und 65.

Dafür sah man andere Kreaturen umso mehr.

Stellt Skrale auf die Felder 22, 23 und 29.

Stellt Wardraks auf die Felder 67 und 68.

Stellt einen Troll auf Feld 16.



8 8

ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis
des verlassenen Turms

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Burg verteidigt wurde und ...
... der Gorkönig Isor besiegt wurde.

Die Helden hatten es geschafft, den Plan von dem Gorkönig Isor, der die Rietburg anzugreifen wollte, vereitelt

Autor: Noah Dawedeit

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
... die Burg nicht verteidigt wurde, oder ...
... der Gorkönig Isor nicht besiegt wurde.



8

ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis des verlassenen Turms



In der Taverne

Als einer der Helden in der Taverne nach dem Weg zum verlassenen Wachturm fragte, verstummten auf einmal alle Gäste.

Plötzlich sprach einer: „Seit Jahren will das niemand mehr wissen und außerdem weiß es auch keiner mehr.“ Als dann alle wieder angefangen hatten zu reden, kam eine alte Frau auf den Helden zu und flüsterte: „Ich kann mich zwar auch nicht mehr genau dran erinnern, aber ich glaube, dass man zuerst eine bestimmte Anzahl Gors in einem bestimmten Zeitraum besiegen muss, damit sich dann ein Geheimgang öffnet, der zum „verlassenen“ Turm führt.“

Aufgabe:

Bevor ihr Feld K der Legendenleiste erreicht habt, müssen eine bestimmte Anzahl Gors besiegt worden sein. Dann wird die Legendenkarte „Der Geheimgang“ vorgelesen.

2 Spieler= 4 Gors

3 Spieler= 5 Gors

4 Spieler= 6 Gors

Legt ein rotes Kreuz auf Feld K.

Dann war die alte Frau auch schon wieder weg.



8

ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis des verlassenen Turms



Der Geheimgang

Als die Helden den letzten Gor besiegt hatten, durchfuhr ein warmer heller Sonnenstrahl die Wolkendecke. Er zeigte direkt auf den alten Krähenstamm. Als die Helden das sahen, wussten sie, sie hatten den Geheimgang zum verlassenen Turm gefunden. Sie machten sich sofort auf den Weg.

Aufgabe:

Alle Helden müssen auf Feld 10 stehen. Erst dann wird die Legendenkarte: „Am Fuße des Baumes“ vorgelesen.



8 8

ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis
des verlassenen Turms



Am Fuße des Baumes

Als die Helden am Krähenstamm ankamen, sahen sie eine Tür im Stamm. Leider war sie verriegelt.

Legt jetzt 5 Geröllplättchen auf Feld 10 und deckt sie auf (die Helden können mit diesen Geröllplättchen in einem Feld stehen).

Erst wenn ihr die Geröllplättchen entfernt habt, lest Ihr hier weiter!!!

Als die Helden die Tür geöffnet hatten, blickten sie in einen dunklen Tunnel. Auf einmal stürmten 2 Gors aus dem Tunnel auf die Helden zu. Da die Helden so überrumpelt wurden, mussten sie sofort gegen die Gors kämpfen.

- Es können 2 Gors in einem Feld stehen.
- Die Helden können diese gleichzeitig angreifen.
- Die Gors addieren ihre Werte genau so als ob zwei Helden zusammen kämpfen würden.
- Da die Gors angreifen, würfeln sie zuerst.
- Die Gors müssen nicht in einer Kampfrunde besiegt werden.

Erst wenn die Helden die beiden Gors besiegt haben, lest Ihr auf der Legendenkarte „Der Gorkönig Isor“ weiter!!!



8 8

ANDOR

Fan-Legende

Das Geheimnis
des verlassenen Turms



Der Gorkönig Isor

Als die Helden den Tunnel betraten wurde Ihnen ganz mulmig zumute. Nach einem langen Marsch sahen sie endlich Licht am Ende des Tunnels. Als sie ins Freie traten, ragte vor ihnen ein gewaltiger Turm in den Himmel empor. Ganz oben auf dem Turm stand der Gorkönig Isor und schaute auf sie hinab. Er sprach zu Ihnen: „Ihr habt mich also gefunden!“ Mit einem gewaltigen Satz sprang er von dem Turm hinunter und stand damit direkt vor den Helden.

Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 20, bei 3 Spielern = 30, bei 4 Spielern = 40

Willenspunkte: 4 (wie ein Gor)

Würfel: 1 schwarzer Würfel

Besonderheit: Immer wenn die Helden eine Kampfrunde nicht gewinnen, verlieren sie jeweils 4 Willenspunkte, egal ob Isor ihnen regulär mehr oder weniger Schaden zufügen würde.