



## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



Diese Legende besteht aus 10 Karten:  
A1, A2, A3, B1, B2, B3, C, G, N und  
„Der verhexte Troll“

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Stellt eure Helden auf das Feld das ihrer Rangzahl entspricht. Jeder Held bekommt 2 **Gold** am Anfang.

Verteilt **Kreaturenplättchen** auf der Legende. Die Position erwürfelt Ihr wie gehabt. Pro Held kommt ein Kreaturenplättchen auf die Legende. Es dürfen maximal 2 Plättchen auf einem Feld liegen.

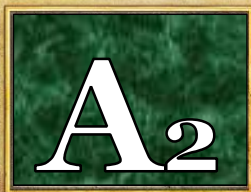
Legt **Sternchen** auf das Feld 80 und zwar bei einem Held = 4 Sternchen, bei 2-3 Helden = 3 Sternchen, bei 4 Helden = 2 Sternchen und bei 5-6 Helden = 1 Sternchen. Wenn ihr eine Kreatur besiegt und diese auf einen Stern stellt, dann rückt der Erzähler kein Feld weiter auf der Legende. Wann ihr das macht, könnt ihr frei bestimmen. Wenn ihr eine Kreatur nicht auf ein Sternchen stellen möchtet oder kein Sternchen mehr frei ist, zieht der Erzähler ganz normal weiter.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**



## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



*„Dunkle Wolken zogen über Andor. Gerüchte wurden laut das der dunkle Magier, dass Grundwasser vergiften würde und somit die Lebensgrundlage der Bewohner zerstört und damit den Tod über das ganze Land Andor bringen würde. Panik und Angst brach in Andor aus! Und der Geruch von Angst lockte zahlreiche finstere Kreaturen nach Andor.“*

Stellt jetzt 1x **Wardrak** auf Feld 84, 1x **Troll** auf Feld 54, 1x **Skrak** auf 44 und jeweils einen **Gor** auf die Felder 4, 14, 24 und 34.

*„Die Bauern hatten so viel Angst vor den vielen Kreaturen die plötzlich im Land Andor auftauchten, dass Sie Ihre Gehöfte verliessen und sich zur Rietburg aufmachten. Denn nur dort fanden Sie Schutz und Helden die die Rietburg tapfer verteidigten.“*

Legt die **Bauern** auf die Felder 21, 23, 42 und 47.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**



# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



Verteilt alle **Runensteine** bei 1-2 Helden und 5 Runensteine bei 3-6 Helden. Die Felder erwürfelt ihr, der Zehner ist der rote Würfel und der Einser ist ein Heldenwürfel. Genauso würfelt ihr die Felder für die **Heilkräuter**. 3 Heilkräuter bei 1-3 Helden und 2 Heilkräuter bei 4-6 Helden.

Ihr legt Sternchen auf die Legende bei B, C und G. Das „N“-Plättchen kommt bei 1-2 Spielern auf N (oder kommt erst gar nicht ins Spiel), bei 3-4 Spielern auf M und bei 5-6 Spielern auf L.

Legt folgende Sachen neben dem Spielplan bereit: Alle **Diamanten** (verdeckt), die **Giftflasche**, die **Hexe**, den **Turm** und den **dunklen Magier**.

*„Nun auf ihr Helden! Verteidigt die Rietburg, versucht alle Bauern zu retten und bereitet euch auf den Kampf gegen den dunklen Magier vor.“*

Der Held mit dem niedrigsten Rang stellt seine Holzscheibe auf den goldenen Hahn und fängt somit an.

# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



*„Eine neue Kreatur hatten den Weg nach Andor gefunden. Der verhexte Troll! Der Troll hatte einen Zaubertrank von der Hexe gestohlen, diese hatten den Troll so verhext, dass er keinen geraden Weg mehr gehen konnte und dadurch nicht so schnell zur Riedburg finden würde. Darüber war der Troll so erbost, dass er alles zerstört was ihm im Weg stand!“*

Ein neuer Troll kommt ins Spiel, das Feld dafür erwürfelt ihr mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er). Der verhexte Troll wird mit einem Sternchen markiert und ist wie jeder anderer Troll zu bekämpfen. Der **verhexte Troll** rückt ein Feld vor Richtung Pfeil, wenn ein neuer Tag beginnt (zwischen Karte und Gor) und jedes Mal wenn der Erzähler eins weiter rückt, muss das Feld für ihn neu erwürfelt werden. Heißt wenn ein neuer Tag beginnt, bewegt ihr den verhexten Troll gleich 2x.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2.**



# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



Es gibt noch eine tückische Besonderheit an dem verhexten Troll: Alles was sich auf dem Feld befindet, dass der verhexte Troll betritt, wird aus dem Spiel genommen: Gold, Heilkräuter, Bauern (sowieso), Runensteine, Brunnenplättchen, Ausrüstungsgegenstände, Nebelplättchen und Kreaturen. Die Helden sind von dieser Regel ausgeschlossen und auch die Hexe, wenn sie vorher gefunden wurde. Kreaturen hinterlassen dabei die Hälfte an Gold, die einem beim Kampf zugestanden hätte, sollte der verhexte Troll nochmal das Feld betreten (bevor ein Held das Gold nehmen konnte) ist das Gold natürlich auch weg. Wenn der **verhexte Troll** in die Rietburg kommt, darf er nicht auf ein Schild gestellt werden, sondern es müssen alle Schilde (also wo Bauern drauf sind) aus dem Spiel genommen werden. Er bleibt nicht auf der Rietburg, er zieht weiter. Heißt ihr solltet wenn er auf Feld 11 steht euch was einfallen lassen, ihr könnt versuchen ihn zu bekämpfen oder ihr könnt die Bauern wieder aus der Burg raus retten, bevor der Tag endet und er am nächsten Tag in die Rietburg zieht.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B3.**

# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



Sollte sich nichts mehr auf dem Spielfeld befinden, was der **verhexte Troll** zerstören kann, dann kommen jedes Mal ein X auf das Feld, welches der verhexte Troll verlässt. Diese Felder dürfen dann nicht mehr betreten werden. Sind die 3 roten X aufgebraucht, dann darf auch das Feld auf dem der verhexte Troll steht nicht passiert werden, da dies ab dann einen Kampf sofort auslösen würde.

Damit ihr auch nicht vergesst den verhexten Troll zu rücken, stellt euch einen Troll auf das Sonnenaufgangsfeld, als Erinnerung.

Ihr müsst den **verhexten Troll** nicht besiegen, jedoch kann er nach einiger Zeit gewaltigen Schaden in Andor anrichten.

Legt die Legendenkarte „Der verhexte Troll“ verdeckt auf die Seite des Spielplans. Ihr dürft die Karte erst aufdecken, wenn Ihr den verhexten Troll besiegt habt.



# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



Der verhexte Troll

Glückwunsch ihr habt den **verhexten Troll** besiegt! Dafür das ihr den verhexten Troll und die damit verbundene Zerstörung Andors aufgehalten habt bekommt ihr folgende Belohnungen:

- Ihr zieht verdeckt 2 Diamanten.
- Ihr entscheidet frei welchen Brunnen ihr wieder ins Spiel einsetzen möchtet, falls diese von dem verhexten Troll zerstört wurden.
- Ihr geht den Erzähler auf der Legende einen Buchstaben zurück (falls eine Aktion auf dem Legendenfeld ist, muss diese nicht mehr ausgeführt werden).
- Ihr erhaltet den gestohlenen Trank der Hexe.

# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



*„Im Nebel erschien der Turm und die Kreaturen wurden von ihm angelockt, wie Motten zum Licht!“*

Erwürfelt mit einem roten Würfel (Zehner) und einem Heldenwürfel (Einser) den Standort des Turmes. An dem **Turm** kommt keine Kreatur mehr vorbei, heißt: jede Kreatur, die dieses Feld betritt, bleibt auf diesem Feld stehen. Sollte der verhexte Troll beim Würfeln auf dieses Feld kommen, so muss nochmal gewürfelt werden, da er nicht auf dieses Feld kann. Die Helden selbst können das Feld mit dem Turm passieren oder darauf stehen bleiben um die Kreaturen darauf zu bekämpfen.

Stellt auf die Felder 26 und 38 jeweils einen Gor bei 1-2 Helden, Skrale bei 3-4 Spielern und Trolle bei 5-6 Spielern.

Legt auf die Felder 15, 37, 49, 60 und 66 jeweils 1 Goldstück.



# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



*„Der dunkle Magier erscheint auf dem Turm und will seine Drohung wahr machen! Die Helden machen sich gestärkt auf den Weg zum Turm, bevor der dunkle Magier das Wasser das Lebenselixier von Andor vergiften kann! Hoffentlich schaffen die Helden es rechtzeitig, sonst ist ganz Andor verloren!“*

Stellt den **dunklen Magier** auf den Turm und legt die **Giftflasche** unter den Turm.

Bevor ihr ihn bekämpfen könnt, müsst ihr erst alle Kreaturen besiegen, die sich auf dem Feld tummeln.

Eure Aufgabe ist es, den Magier zu besiegen und die Giftflasche zur Burg zu bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht.

Der Magier hat folgende Stärkekpunkte:

Bei einem Held = 14, bei 2-3 Helden = 20 und bei 4-6 Helden = 30 Stärkekpunkte.

Er hat 15 Willenspunkte und würfelt zu Beginn mit 3 roten Würfeln, wenn er weniger als 7

Willenspunkte hat, dann würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln.

# ANDOR

## Fan-Legende

### Die Vergiftung Andors



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...  
... Ihr die Burg erfolgreich verteidigt und ...  
... Ihr den dunklen Magier besiegt und ...  
... Ihr das Gift in die Burg gebracht habt.

*„Die Helden hatten es geschafft! Ohne Ihre Hilfe, wäre in Andor das Land verdorben und die Bewohner vergiftet worden. Es wurde ein großes Freudenfest auf der Rietburg zur Ehren der Helden gegeben.“*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...  
... Ihr die Burg nicht verteidigt oder ...  
... Ihr den dunklen Magier nicht besiegt oder ...  
... Ihr das Gift nicht in die Burg gebracht habt.