

ANDOR

Der Zauber im Nebel

A₁

Diese Legende besteht aus 7 Karten:
A1, A2, A3, A4, D, N,
1 Karte Erdrutsch

Diese Legende spielt auf der Rückseite des Spielplans.

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

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 2 Pergament, 2 rote Kreuze, N-Plättchen
- Legt **je 4 Geröllplättchen** auf die Felder **14 und 17**.
- Legt ein **Schild** und ein **Fernrohr** auf Feld **27**.
- In dieser Legende werden die **silbernen Ereigniskarten** benutzt.

Nachdem die Invasion zerschlagen war, kehrte endlich Frieden ein im Land Andor. Der Bruderschild war sicher in der wieder völlig hergestellten Rietburg.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →

ANDOR

Der Zauber im Nebel

A₂

Die Helden von Andor konnten endlich einmal durchatmen.

Bei einem Besuch in der Taverne erfuhren sie dann von einem alten Zauber, der in den Tiefen Caverns verschollen sei. Sie beschlossen diesem Gerücht nachzugehen und in die Tiefen der Zwergenmine nach eben jenem Pergament zu suchen um es zum Archiv des Baumes der Lieder zu bringen.

Als unsere Helden Cavern erreichten stellten sie fest, das aus der tiefen Schlucht, über die die Brücke führt, giftiger Nebel aufstieg.

Legt die **Nebelplättchen** auf die Felder unterhalb der Brücke.

(Feld 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 31, 32, 33, 48 und 64)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →

The logo for the game ANDOR, featuring the word in a stylized, gothic font with a small square icon to the left.

Der Zauber im Nebel

A square icon with a grey background and a gold border, containing the text 'A3' in a large, black, serif font.

Im Nebel kann ein Held immer nur einen Schritt laufen. Sobald die Nebelplättchen aktiviert sind, können die Helden sich in den freien Feldern wieder normal bewegen. Jedes **Nebelplättchen** das aktiviert wird, kostet den Helden **einen Willenspunkt**. Wird durch ein Nebelplättchen ein Gor aktiviert, muss dieser besiegt werden, bevor der Held das Feld verlassen kann. Der Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Aufgabe:

Findet das Pergament mit dem Zauber im Nebel (Nebelplättchen mit Hexe) und bringt es zum Baum der Lieder bevor der Erzähler das N-Plättchen erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4 →

The logo for the game ANDOR, featuring the word in a stylized, gothic font with a small square icon to the left.

Der Zauber im Nebel

A square icon with a grey background and a gold border, containing the text 'A4' in a large, black, serif font.

Legt bei 2 Spielern das N-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf das Feld N der Legendenleiste. Bei jedem weiteren Mitspieler wird es ein Feld nach unten geschoben.

Beispiel: Es spielen 5 Helden, dann kommt das N-Plättchen auf Feld K.

Die Helden starten beim Baum der Lieder (Feld 45).

Jeder Held besitzt zu Beginn einen Stärkepunkt und 7 Willenspunkte.

Die Gruppe erhält 2 Schilde.

Sobald der erste Held die Mine betreten hat wird an jedem Morgen ein Feuerstoß ausgelöst.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.

ANDOR

Der Zauber im Nebel

D

Ein Beben erschütterte die Mine und brachte die Brücke ins Schwanken. Nur die Mutigsten trauten sich noch diese zu überqueren.

Legt ein Pergament mit der Zahl nach oben neben die Brücke. Ein Spieler der die Brücke überqueren möchte muss mindestens diese Anzahl an Willenspunkten besitzen.

ANDOR

Der Zauber im Nebel

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... das Pergament zum Baum der Lieder gebracht wurde.

Ein verschollen geglaubter Zauber konnte dem Archiv der Andori hinzugefügt werden. „Wer weiß wo zu dieser einmal noch nütze ist“, sprach der König.

Autor: FamJu

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... das Pergament nicht zum Baum der Lieder gebracht wurde.

ANDOR

Der Zauber im Nebel



Erdrutsch

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Hexe im Nebel gefunden wurde.

Ein heftiger Erdrutsch erschütterte die ganze Mine. Die Treppen zum See stürzten ein.

Legt ein rotes Kreuz auf die Felder 12 und 17.

Befindet sich dort ein Held, wird er auf den See gesetzt. Es wird jedoch keine Karte „Der geheime See“ ausgelöst.

Auch der Ausgang der Mine war durch den Erdrutsch verschüttet worden.

Mischt die Geröllplättchen noch einmal durch und legt je 4 Stück auf die Felder 29 und 69.

Befindet sich auf diesen Feldern ein Held, so wird er auf das angrenzende Feld gestellt.