



Führt die Anweisungen auf der Karte "Checkliste" aus.

Obwohl der Frühling nahte, lag Andor noch unter einer dicken Schneeschicht und manchmal kam es einem so vor, als würde es sogar noch kälter werden...

Nachdem die Helden lange durchs Land gestreift sind, kamen sie am Krallenfelsen an. Schon oft hatten sie das Land Andor und das Land der Steppe vor bösen Kreaturen geschützt. Und auch heute liefen diese unwirtlichen Geschöpfe durch das schneebedeckte Rietland, denn sie hatten einen neuen Anführer: Ein Schattenhäuptling auf einer Steppenechse (Ein Schattenhäuptling ist ein Skelett aus Krahd).

Es stand sicher geschützt auf dem verlassenen Turm. Doch niemand der Helden kannte einen Eingang zum verlassenen Turm. Doch dann kam einen von ihnen eine Idee: "In Andor gibt es drei große Völker: Die Rietburg, dort gibt es sehr viele Andori. Die Mine, dort gibt es sehr viele Zwerge. Und den Baum der Lieder, dort gibt es sehr viele Bewahrer. Alle Anführer (Brandur, Melkart und Hallgard) der drei Völker sind sehr weise. Sicherlich weiss mindestens einer von ihnen, wo sich der Eingang zum verlassenen Turm befindet."

Stellt alle Helden auf Feld 30. Jeder besitzt die Startwerte der Checkliste. Die Gruppe enthält 3 Stärkepunkte.

Lest jetzt weiter auf Karte A2



- stellt je einen Gor auf Feld 72, 25 und 51
- stellt je einen Wargor auf Feld 40, 42, 31 und 55
- stellt je einen Steppenbüffel auf Feld 26 und 45
- stellt einen Felltroll auf Feld 56

- stellt die Figur des Schattenhäuptlings auf Feld 83

Aufgaben:

*Ein Held muss eines der folgenden Felder erreichen bevor der Erzähler Feld "D" erreicht.

- Feld 57 (Baum der Leider)
- Feld 71 (Mine der Schildzwerge)
- Feld 0 (Burg von König Brandur)

*Die Burg muss verteidigt werden

Sobald ein Held den gewünschten Zielort erreicht, wird die entsprechende Karte "Ankunft..."

- ... an der Rietburg"
 - ... an der Mine"
 - ... am Baum der Lieder"
- vorgelesen.

(Der kürzeste Weg ist nicht immer der beste)

Der Held mit der größten Schuhgröße beginnt.



ANDOR

**Der verlassene Turm:
Das düstere Geheimnis**



Ankunft am Baum der Lieder

Stellt den Erzähler jetzt auf den Buchstaben "C". Sollte er bereits auf "C" stehen, geschieht nichts.

Der Held betrat den Baum der Lieder. Sofort lief ihm der oberste Bewahrer entgegen und der Held sprach: "Melkart, du hast sicherlich mitbekommen, wie viele Kreaturen durch Andor streifen. Auf dem verlassenen Turm steht ein Schattenhäuptling. Weißt du, wo sich der Eingang zum Turm befindet?"

"Nun, der verlassene Turm hat nicht umsonst seinen Namen. Kein Mensch weiss, wo sich der geheime Eingang befindet aber vielleicht steht es in den alten Pergamenten. Ich bin gleich wieder da!"

Aufgaben:

*Wenn der Erzähler den Buchstaben "F" erreicht, muss ein Held auf Feld 57 stehen. Lest dann die Karte: "F - Der Baum der Lieder" vor.

*Die Burg muss verteidigt werden.

Der Held, der den Baum der Lieder erreicht hat, erhält jetzt 1 Willenspunkt



ANDOR

**Der verlassene Turm:
Das düstere Geheimnis**



Ankunft an der Mine

Stellt den Erzähler jetzt auf den Buchstaben "C". Sollte er bereits auf "C" stehen, geschieht nichts.

Der Held betrat die Mine. Sofort lief im Fürst Halgard entgegen und der Held sprach: "Halgard, du hast sicherlich mitbekommen, wie viele Kreaturen durch Andor streifen. Auf dem verlassenen Turm steht ein Schattenhäuptling. Weißt du, wo sich der Eingang zum Turm befindet?"

"Pah!" erwiderte Fürst Halgard. "Da fragt ihr ja den richtigen. Natürlich weiss ich das nicht. Aber in der Mine gibt es viele schlaue Zwerge. Ich befrage sie kurz und bin gleich wieder da!"

Aufgaben:

*Wenn der Erzähler den Buchstaben "F" erreicht, muss ein Held auf Feld 71 stehen. Lest dann die Karte: "F - Die Mine der Schildzwerge" vor.

*Die Burg muss verteidigt werden.

Der Held, der die Mine erreicht hat, erhält jetzt 1 Willenspunkt



ANDOR

**Der verlassene Turm:
Das düstere Geheimnis**



Ankunft an der Rietburg

Stellt den Erzähler jetzt auf den Buchstaben "C". Sollte er bereits auf "C" stehen, geschieht nichts.

Der Held betrat die Rietburg. Sofort lief ihm König Brandur entgegen und der Held sprach: "Mein König, ihr habt sicherlich mitbekommen, wie viele Kreaturen durch Andor streifen. Auf dem verlassenen Turm steht ein Schattenhäuptling. Wisst Ihr, wo sich der Eingang zum Turm befindet?"

König Brandur räusperte sich kurz und sprach mit tiefer brummender Stimme: "Nun, ich weiss vieles aber DAS nicht! Ich werde meine Berater fragen. Manchmal kommt es mir so vor, als wüssten sie alles. Ich bin gleich zurück."

Aufgaben:

*Wenn der Erzähler den Buchstaben "F" erreicht, muss ein Held auf Feld 0 stehen. Lest dann die Karte: "F - Die Burg Brandurs" vor.

*Die Burg muss verteidigt werden.

Der Held, der die Rietburg erreicht hat, erhält jetzt 1 Willenspunkt



ANDOR

**Der verlassene Turm:
Das düstere Geheimnis**

D

Wurde bis jetzt noch nicht Feld 57, 71 oder 0 erreicht, so ist die Legende verloren.

Der Ansturm an Kreaturen hörte gar nicht mehr auf:

- stellt einen Steppenbüffel auf Feld 29

Der Babarenkrieger Tranuk kam den Helden zur Unterstützung.

Stellt jetzt die Figur Tranuk auf das Feld 0. Er steht den Helden für die gesamte Legende zur Verfügung. Er kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder bewegt werden. Im Kampf unterstützt Tranuk die Helden mit 2 Stärkepunkten (er muss auf dem Feld des Gegners stehen).



ANDOR

Der verlassene Turm:
Das düstere Geheimnis

F

Die Mine der Schildzwerge

- stellt ein Wargor auf Feld 55

Fürst Halgard kam aus der Mine heraus getreten. Ein schlauer Zwerg hat ihm Antwort gegeben. Der Eingang befand sich in der Nähe des Grauen Gebirges.

Legt ein Sternchen auf Feld 61. Ein Held der auf Feld 61 steht, kann jetzt den verlassenen Turm (Feld 83) betreten, wenn...

- er 2 Willenspunkte abgibt
- der Schritt kostet ihn 2 Stunden auf der Tagesleiste

.....

Aufgaben:

*Ein Held muss auf Feld 83 stehen, dann wird die Karte "Der Schattenhäuptling" vorgelesen.

*Die Rietburg muss verteidigt werden

.....



ANDOR

Der verlassene Turm:
Das düstere Geheimnis

F

Die Burg Brandurs

- stellt ein Wargor auf Feld 55

König Brandurs Berater wussten die Antwort. Der Eingang befand sich in der Nähe des Grauen Gebirges.

Legt ein Sternchen auf Feld 65. Ein Held der auf Feld 65 steht, kann jetzt den verlassenen Turm (Feld 83) betreten, wenn...

- er 2 Willenspunkte abgibt
- der Schritt kostet ihn 2 Stunden auf der Tagesleiste

.....

Aufgaben:

*Ein Held muss auf Feld 83 stehen, dann wird die Karte "Der Schattenhäuptling" vorgelesen.

*Die Rietburg muss verteidigt werden

.....



- stellt ein Wargor auf Feld 55

Melkart fand in einem alten Pergament eine Aufzeichnung über den verlassenen Turm. Der Eingang befand sich in der Nähe des Grauen Gebirges.

Legt ein Sternchen auf Feld 66. Ein Held der auf Feld 66 steht, kann jetzt den verlassenen Turm (Feld 83) betreten, wenn...

- er 2 Willenspunkte abgibt
- der Schritt kostet ihn 2 Stunden auf der Tagesleiste

Aufgaben:

*Ein Held muss auf Feld 83 stehen, dann wird die Karte "Der Schattenhäuptling" vorgelesen.

*Die Rietburg muss verteidigt werden



Der Held betrat durch den Geheimgang den verlassenen Turm. Vorsichtig schlich er sich zu dem Schattenhäuptling. Der dreht sich aber plötzlich um und entdeckte den Helden. In wilder Flucht sprang er vom Turm und der Held stürmte hinterher. Jetzt mussten sie ihn aufhalten, ehe er Alarm schlagen konnte.

Stellt jetzt die Figur des Schattenhäuptlings auf Feld 64 und den Helden ebenfalls (diese Aktion kosten den Held keine Stunden auf der Tagesleiste, noch verliert er Willenspunkte).

Legendenziele:

*Besiegt den Schattenhäuptling

*Verteidigt die Rietburg

Der Schattenhäuptling besitzt 14 Willenspunkte, 2 schwarze Würfel (gleiche Werte werden nur addiert, wenn ihr schwerer spielen wollt). Er besitzt folgende Stärkepunkte:

- 2 SP - 14 Stärkepunkte
- 3 SP - 20 Stärkepunkte
- 4 SP - 30 Stärkepunkte

Bei Sonnenaufgang bewegt er sich nicht. Sobald er besiegt ist, stellt den Erzähler auf N.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- ... alle Aufgaben erledigt wurden.
- ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.
- ... der Schattenhäuptling besiegt wurde.

Ein letzter Hieb, ein letzter Schlag und das Skelett fiel auseinander und auch das Geheimnis des verlassenen Turm war nun gelüftet. Die Helden feierten ihren Sieg ausgelassen in der Taverne und schlugen sich die Bäuche voll. Gilda hatte mehr Gäste denn je.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

- ... nicht alle Aufgaben erledigt wurden.
- ... die Rietburg verloren gegangen ist.
- ... der Schattenhäuptling nicht besiegt wurde.

1 Tipp für das nächste Mal:

Sprecht euer Vorgehen am Anfang gut ab, denn Planung ist in dieser Legende besonders wichtig.

