



Sehr geehrter Herr Menzel, sehr geehrtes Andorteam, liebe Fans!!!

Wir haben uns das Spiel zu Weihnachten 2013 gewünscht und als wir es dann unter dem Weihnachtsbaum fanden, haben wir es direkt ausprobiert. Mit meinem Bruder zusammen haben wir die erste Partie gespielt und sind gnadenlos untergegangen. Allerdings hat uns das Spiel so gut gefallen, das wir sofort einen weiteren Versuch gestartet haben und wir waren erfolgreich.

Uns hat die Spielmechanik, die Abenteuer und die immer wieder neue Flexibilität begeistert. Wir haben den hohen Wiederspielwert genossen und haben mittlerweile eine Vielzahl von Legenden gespielt.

Die Idee eine eigene Fanlegende zu gestalten hatten wir schon bevor der Wettbewerb ausgerufen wurde, jedoch haben wir uns nie getraut. Als wir die Ankündigung gelesen haben, haben wir uns ein Herz gefasst.

Dies nun ist die Finale Version die wir der Öffentlichkeit vorstellen möchten.

Abschließend möchten wir noch unseren Betatestern Michael und Stefan danken.

Fan-Legenden-Wettbewerb

März 2014

Norman und Martina

Update 17.08.2015





*Der Nebel des Grauens
und das Geheimnis
des verlassenen Turms*



*A1, A2, A3, D, H, N, Brückentroll, Nebel des Grauens,
Baum der Lieder, Hexe Reka, Die Zwergenmine, Der dunkle
Magier*

*Fan-Legenden-Wettbewerb
März 2014
Norman und Martina*

Führt zunächst sie Anweisungen auf der Karte
Checkliste aus. Anschließend legt ihr zusätzlich
folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

Die Hexe, die 6 Runensteine, die 3 Heilkräuter, den
dunklen Magier und den Turm, die 15
Kreaturenplättchen, zwei rote X, einen Bauern und
eine zufälliges Pergament.

Stellt den Turm auf das Feld 83.

Verschiebt nun die Nebelplättchen auf die Felder. 37,
39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 61, 62, 64, 65, 66 und
67.

Legt einen Bauern auf das Feld 28.

Stellt einen Troll auf die Marktbrücke zwischen Feld
38 und 39 und markiert ihn mit einem rotem
Sternchen.

Die Helden starten alle auf Feld 0.

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7
Willenspunkten.

Lest weiter auf A2 ->





*Der Nebel des Grauens
und das Geheimnis
des verlassenen Turms*



*Fan-Legenden-Wettbewerb
März 2014
Norman und Martina*

Legt verdeckt je ein Kreaturenplättchen auf die
Felder 39, 42, 43, 44, 45, 46, 64

Zieht von den restlichen Kreaturenplättchen 5 Stück
und führt sie aus.

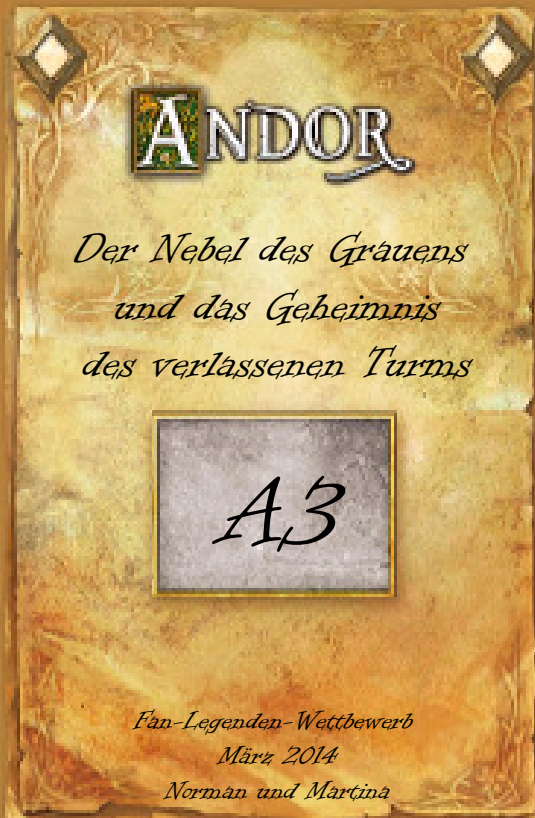
Die Heldengruppe erhält 5 Gold und 2 Stärkepunkte.
Die Helden können sich aussuchen wie diese verteilt
werden.

Legt Sternchen auf D, H und N

*Der König berichtete den Helden, das sich ein
finsterer Nebel über die östlichen Lande gelegt und
das der Nebel viele finstere Kreaturen in die
glücklichen Lande von Andor gebracht hatte. Seitdem
der Nebel sich über das Land gelegt hatte, sei auch
jeglicher Kontakt zu den Zwergen abgebrochen.*

Legt ein rotes X auf die Zwergenmine (Feld 71) Diese
kann bis auf weiteres nicht betreten werden

Lest weiter auf A3 ->



Des Weiteren berichteten die Bauern und Händler, das ein gefährlicher Troll die Marktbrücke besetzt hatte und von nun an Wegzoll für die Passage der Brücke verlangt.

Der König war besorgt über den unheimlichen Nebel und bat die Helden, die Lande von Andor zu verteidigen und den Elfen vom Baum der Lieder eine Schriftrolle zu überbringen.

Die Heldengruppe erhält ein Pergament, welches zum Baum der Lieder gebracht werden muss. Markiert das Feld 57 mit einem roten Stern. Sobald das Pergament den Elfen vom Baum der Lieder überbracht wurde, lest die Karte Der Baum der Lieder vor.

Lest nun die beiden Karten, Der Nebel des Grauens und der Brückentroll vor.

Der jüngste Spieler beginnt



Als ein Held mit der Schriftrolle die Elfen vom Baum der Lieder erreichte, lasen sie mit großen Schrecken die Nachricht vom König. Leider konnten die Elfen dem König nicht helfen. Sie hatten zuvor noch nie so einen Nebel gesehen. Jedoch berichteten sie, das Ihre Kundschafter beobachtet hatten, wie sich der Nebel vom verlassenen Turm aus über das Land gelegt und die Quellen der Flüsse vergiftet hatte.

Nehmt das Brunnenplättchen auf Feld 45 aus dem Spiel.

Die Elfen kannten keinen Weg zum einsamen Turm. Doch vielleicht wusste die Hexe Reka weiter. Die Elfen schrieben etwas auf dem Pergament der Helden in elfischen Buchstaben nieder und gaben es den Helden zurück. Bringt dieses Pergament Hexe Reka, sie kann euch bestimmt weiterhelfen.

Die Helden erhalten wider das Pergament

Sucht die Hexe Reka in den Nebelfeldern. Lest die Karte Hexe Reka vor, wenn Ihr die Hexe Reka gefunden habt.

Solltet Ihr die Hexe Reka schon gefunden haben, markiert sie mit einem rotem Stern



Ein finsterner, aber gesprächsbereiter Troll bewachte die Brücke und verlangte einen Wegzoll, damit die Helden passieren dürfen.

Ein Held muss entweder 2 Gold oder einen beliebigen kleinen oder großen Gegenstand ablegen, bevor er die Brücke passieren kann. Sollte der Held kein Gold oder keine Gegenstände abgeben können, verhindert der Brückentroll, dass die Brücke passiert wird.

Alternativ können die Helden sich auch dazu entschließen den Brückentroll anzugreifen und zu bekämpfen. Der Brückentroll hat 14 Stärke und 12 Willenspunkte und kämpft mit 3 roten Würfeln. Falls der Troll besiegt wird erhalten die Helden 6 Gold oder Willenspunkte wie bei jedem anderem Troll auch. Wie jeder besiegte Troll wird er in Feld 80 gestellt und der Erzähler wird ein Feld weiter gesetzt. Der Troll kann nur von den Feldern 38 und 39 alleine oder gemeinsam mit Schwert oder Bogen bekämpft werden.

Der Brückentroll lässt Kreaturen immer durch, da er Kreaturen zu seinen Freunden zählt und er von Ihnen kein Geld für die Überquerung der Brücke haben möchte.



Der Nebel des Grauens hatte sich über das Land östlich des Flusses gelegt und verpestete das Land. Der Nebel war teilweise so dicht, dass man die eigene Hand im Nebel erkennen konnte.

Felder mit einem Nebelplättchen können nicht mehr durchquert werden. Die Helden müssen ihre Bewegung in einem Feld mit einem Nebelplättchen beenden und das Nebelplättchen muss aktiviert werden.

Sollte sich auf dem Feld mit dem Nebelplättchen auch eine Kreaturenkarte befinden, muss die Kreaturenkarte zuerst ausgeführt werden.

Die Helden können mit dem Fernglas Nebelplättchen und Kreaturenkarten von einem Nachbarfeld aus ansehen.





*Der Nebel des Grauens
und das Geheimnis
des verlassenen Turms*

*Die
Zwergenmine*

*Die Karte wird vorgelesen wenn,
ein Held die Zwergenmine betritt*

*Fan-Legenden-Wettbewerb
März 2014
Norman und Martina*

Wenn der Held keine zwei verschiedene Runensteine bei sich hat wird ihm der Einlass verwehrt

Wenn der Held mit zwei verschiedenen Runensteinen die Mine betritt öffnen sich die magischen Tore wie von Zauberhand. Die Zwerge waren zunächst überrascht, wie jemand durch Ihr magisches Tor kommen konnte, doch dann sahen sie die Runensteine.

Diese Runensteine hatten uns noch gefehlt um das magische Gefängnis wieder zu sichern. Jedoch ist der dunkle Magier schon so mächtig, das nur die Runensteine alleine nicht reichen würden. Ihr müsst uns helfen. Nur wenn Ihr den Dunkeln Magier im Kampf besiegt, können wir mit den Runensteinen seine Zelle wieder verschließen.

Die Zwerge erhalten die zwei Runensteine.

Durch einen geheimen Weg könnt Ihr den Turm erreichen. Unterschätzt den Dunklen Magier nicht, denn er schöpft seine Kraft aus dem Nebel des Grauens. Und nur gemeinsam könnt Ihr ihn besiegen.

Über das Feld 66 könnt Ihr direkt zum Turm gelangen. Markiert das Feld mit einem rotem Stern. Wenn alle Helden auf Feld 66 sind lest die Karte Der Dunkle Magier vor





*Der Nebel des Grauens
und das Geheimnis
des verlassenen Turms*

*Die Hexe
Reka*

*Die Karte wird vorgelesen,
wenn die Hexe gefunden wird*

*Fan-Legenden-Wettbewerb
März 2014
Norman und Martina*

Der Held, der auf dem Feld der Hexe steht, aktiviert das Nebelplättchen und erhält damit kostenlos Ihren magischen Trank. Stellt jetzt die Hexe auf dieses Feld.


Würfelt die Position von 2 Heilkräutern und 5 Runensteinen mit einem Helden- und einem Kreaturenwürfel aus.

Sobald ihr das Pergament von dem Baum der Lieder zur Hexe Reka gebracht habt, lest jetzt weiter.

Die Hexe erzählte mit leiser Stimme, das der Nebel nur dann verschwinden würde, wenn die dunkle Bedrohung, die sich im einsamen Turm versteckt hatte, besiegt wird. Vor ewigen Zeiten wurde im verlassenen Turm ein dunkler Magier von den Zwergen eingesperrt. Die Magie, die ihn einst gefangen hielt verblasst mit den Jahren und nun scheint der dunkle Magier sich zu befreien. Besucht die Zwerge, die wissen mehr. Die Zwerge haben sich aber in Ihrer Höhle eingeschlossen. Doch es gibt einen Trick wie man die Zwergenmine betreten kann. Derjenige der zwei unterschiedliche Runensteine trägt kann die verschlossenen Miene trotzdem betreten.

Markiert das Feld 71 mit einem roten Stern und entfernt das rote X. Betrete die Zwergenmine mit zwei Runensteinen und lest dann die Karte die Zwergenmine vor.





*Der Nebel des Grauens
und das Geheimnis
des verlassenen Turms*

*Der Dunkle
Magier*

*Fan-Legenden-Wettbewerb
März 2014
Norman und Martina*

Stellt den dunklen Magier auf den Turm, welcher auf dem Feld 83 steht, falls er noch nicht da sein sollte.

Das Heulen der Kreaturen hallte über das Land, Erdbeben erschütterten die Berge und helle Lichter erhellten den verlassenen Turm. Noch halten die magischen Fesseln den dunklen Magier in dem Turm. Noch kann er ihn nicht verlassen, doch sein Macht wächst stündlich.

Der dunkle Magier hat folgende Stärkekpunkte
 2 Spieler: 20 Stärkekpunkte
 3 Spieler: 30 Stärkekpunkte
 4 Spieler: 40 Stärkekpunkte
 Der dunkle Magier hat 12 Willenspunkte + die Anzahl der noch auf dem Spielplan befindlichen Nebelfelder.

Der Dunkle Magier kämpft immer mit zwei schwarzen Würfeln. Gleiche Würfelerggebnisse werden addiert.

Wenn der Magier besiegt wird, setze den Erzähler sofort auf den Buchstaben N





*Der Nebel des Grauens
und das Geheimnis
des verlassenen Turms*

D

*Fan-Legenden-Wettbewerb
März 2014
Norman und Martina*

Das Heulen wilder Kreaturen schallte über das Land und Stürme zogen über den wachsam Wald. Die ganze Nacht tobten die Stürme und das Wasser der Flüsse stieg über die Ufer. Als am morgen der Sturm sich gelegt hatte, sahen die Helden die Auswirkungen. Die Taubücke war zerstört.

Lege ein rotes X auf die Taubücke. (16-48)

Die Helden können die Taubücke von nun an nicht mehr passieren.

Nur Kreaturen werden wie von magischer Hand über den vom Nebel des Grauens bedeckten Fluss getragen.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
... Der Dunkle Magier auf dem Turm besiegt wurde
... Die Burg verteidigt wurde

Mit vereinten Kräften war es den Helden gelungen, den Magier zu besiegen und in sein Verließ zurückzutreiben. Die Zwerge versiegelten die Zelle mit zwei Runensteinen. Die Namen der Helden werden seit dem in den Heldenliedern der Zwerge erwähnt. Eine Ehrung die nur wenigen Helden zu Teil wurde.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
... Der Dunkle Magier die Helden besiegt hat
... die Burg nicht verteidigt wurde

Tipps fürs nächste Mal:

- Die Gegenstände, wie Falke und Fernrohr sind sehr hilfreich
- Es ist sehr wichtig, die Hexe frühzeitig zu finden
- Überlegt Euch gut, ob es notwendig ist, die Nebelfelder mit den Kreaturenkarten zu aktivieren.



Licht flackerte im verlassenen Turm und Blitze zuckten vom Himmel. Von einem gewaltigem Beben wurden die Länder von Andor erschüttert. Eine dunkle Gestalt, von bunten Lichtern umringt, erschien auf dem Turm.

Falls sich der dunkle Magier noch nicht auf dem Turm Feld 83 befinden sollte, stellt den dunklen Magier auf den Turm.