





## Fan-Legende

### Der schwarze Tod I – Frühe Boten

A1

Diese Legende besteht aus 16 Karten :

A1, A2, A3, E, H1, H2, L, N,  
 „Dankbare Bauern“, „Hexentanz“, „Heilendes Elixier“, „Waldmedizin I“, „Waldmedizin II“,  
 „Schleichender Tod“, „Schwarze Ohnmacht“,  
 „Wächtertroll“

A1

*Die letzten Monate war es friedlich im Reiche Andor. Doch als vor drei Tagen die Kreaturen aus den tiefen Höhlen die bäuerlichen Landen von Andor überfielen, hustete der erste zur Rietburg geflohene Bauer schwarze Galle. Schnell wurde klar, der schwarze Tod erreichte Andor.*

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 3 Bauernplättchen, 1 Heilkraut je Spieler (minus 1), 1 Pergament, 6 Runensteine, 14 Kreaturenplättchen (entfernt das Kreaturenplättchen, das 1 Heilkraut in das Spiel bringt), die Hexe, Prinz Thorald

Weitere Vorbereitungen:

- Nehmt 5 Kreaturenplättchen, deckt sie einzeln nacheinander auf und führt die Anweisungen jeweils sofort aus.
- Erwürfelt mit einem Kreaturenwürfel nacheinander, an welche Buchstaben der Legendenleiste 5 weitere Kreaturenplättchen verdeckt gelegt werden. Die Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn der Erzähler das jeweilige Buchstabenfeld erreicht.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**





## Fan-Legende

### Der schwarze Tod I – Frühe Boten

A2

A2

- Legt jeweils ein **Bauernplättchen** auf die **Felder 24, 64 und 40**.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben E, H, L und N der Legendenleiste.

*Prinz Thorald machte sich große Sorgen. Die Pest wütete in Andor, viele Bauern sind erkrankt und werden auf ihren Höfen sterben. Wenn sie nur irgendwie gerettet werden könnten. In solch dunklen Stunden ist es an der Zeit, die sonst so verhasste Hexe aus dem Nebel um Hilfe zu bitten.*

#### Aufgaben:

- Findet die Hexe im Nebel, um sie um Hilfe zu bitten, die Pest zu heilen. Wenn ihr sie findet und auf dem gleichen Feld steht, deckt die Karte **Hexentanz** auf.
- Eskortiert die Bauern von ihren Gehöften in die Rietburg, damit sie dort erst einmal in Sicherheit vor den Kreaturen aus den tiefen Höhlen sind. Diese Aufgabe ist optional. Wenn ihr den ersten Bauern in die Rietburg eskortiert habt, deckt die Karte **Dankbare Bauern** auf.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**



- Stellt eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.
- Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.
- Die Gruppe erhält **5 Gold**.
- Die Gruppe erhält **1 der 6 Runensteine**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **4 der 6 Runensteine**.
- Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

A3



*Lange Wege habt ihr bereits hinter euch gebracht. Ohne viel Schlaf seid ihr durch das Reich Andor gereist, um der Rietburg und seinen Bewohnern bei der Bekämpfung der Pest beizustehen. Schwarze Wolken schoben sich über den Himmel und kündigten unvermeidbares Unheil an. Ihr fühlt euch schwach und hustet stark. Die Pest hat nun auch eure Abenteuergruppe erreicht.*

Jedes Gruppenmitglied legt ein **Sternchen** auf sein Heldentableau. Dieses Sternchen zeigt an, dass ihr mit der Pest erkrankt seid. Die Erkrankung hat zudem noch folgende Auswirkungen:

- jedes Gruppenmitglied verliert **1 Stärkepunkt**
- jedes Gruppenmitglied verliert sofort **1 Stunde auf der Zeitleiste**
- eure Gruppe verliert **Willenspunkte** in Abhängigkeit der Spieleranzahl, die ihr auf die Gruppenmitglieder frei verteilen könnt:  
bei 2 Spieler: 5 Willenspunkte  
bei 3 Spieler: 7 Willenspunkte  
bei 4 Spieler: 9 Willenspunkte

#### Neue Aufgabe:

Findet einen Weg, um alle Gruppenmitglieder von der Pest zu heilen.

E



H1

Es war kurz vor Sonnenuntergang als euch ein Bote von Prinz Thorald erreichte. Er überbrachte euch eine Botschaft:

*„Geehrte Helden, ich danke euch für alles, was ihr bisher für die Rietburg und das Reich Andor getan habt. Unsere Heilkundigen haben festgestellt, dass die Kreaturen aus den tiefen Höhlen die Pest in unser Land geschleppt haben. Der Pestherd muss eliminiert werden. Reist in die tiefen Höhlen, doch bedenkt, die Höhle wird stark bewacht sein.“*

Stellt einen **Troll** auf **Feld 84**. Markiert ihn mit einem **Sternchen**. Dieser Troll wird sich bei Sonnenaufgang niemals bewegen.

Die **Stärkekpunkte** des Trolls sind abhängig von der Spieleranzahl:

- bei 2 Spieler: 20 Stärkekpunkte
- bei 3 Spieler: 30 Stärkekpunkte
- bei 4 Spieler: 40 Stärkekpunkte

Markiert die Stärkekpunkte mit einem Sternchen. Die **Willenspunkte** dieses Trolls betragen 12.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2.**



H2

Die Gruppe bekommt einen **Gegenstand** von dem Botschafter übergeben. Würfelt einen Heldenwürfel. Ihr erhaltet ...

- bei einer 1 oder 2: ... einen Trinkschlauch.
- bei einer 3 oder 4: ... einen Helm.
- bei einer 5 oder 6: ... ein Schild.

Zieht außerdem eine **Ereigniskarte**.

#### Legendenziele:

- Eliminiert den Wächtertroll auf Feld 84. Deckt kurz vor Beginn des Kampfes die Karte **Wächtertroll** auf.
- Alle Helden müssen, bevor der Erzähler das Feld N erreicht, auf Feld 84 stehen.
- Kein Held darf zum Ende der Legende noch an der Pest erkrankt sein.

Sind diese Ziele erreicht, wird der Erzähler auf **Buchstabenfeld N** der Legendenleiste gestellt.

Sollte es mindestens einen Helden in eurer Gruppe geben, der noch pesterkrankt ist (ein Sternchen auf seinem Tableau liegen hat), deckt jetzt die Karte **Schleichender Tod** auf.



Es war an einem Vollmondabend als ihr Prinz Thorald aus dem Nebel auf euch zureiten gesehen habt. "Die Ereignisse in der Rietburg überschlagen sich, der Pestherd muss dringendst ausgelöscht werden. Ich werde euch helfen, zu dem Eingang der tiefen Höhlen zu gelangen. Steigt auf mein Pferd, Held." Vielleicht gab es für unsere Helden doch noch Hoffnung, das Unheil rechtzeitig zu beenden.

Würfelt mit einem Heldenwürfel. Stellt **Prinz Thorald** auf das Feld, auf dem auch schon eurer Held mit dem ...  
bei einer 1, 3 oder 5: ... höchsten Rang steht.  
bei einer 2, 4 oder 6: ... niedrigsten Rang steht.

Prinz Thorald kann als Heldenaktion um bis zu 4 Felder bewegt werden. Steht der Prinz auf einem Feld, auf dem bereits ein Held steht, kann sich dieser Held **in einer Stunde 2 Felder** auf der Karte bewegen. Der Prinz bewegt sich mit dem Helden mit.

**Hinweis:** Der Prinz kann immer nur einem Helden einen Bewegungsbonus geben.

Die Gruppe erhält außerdem **2 Trinkschläuche** vom Prinzen.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... die Burg erfolgreich verteidigt worden ist, ...  
... kein Held mehr an der Pest erkrankt ist, ...  
... alle Helden auf Feld 84 stehen, ..  
... der Troll auf Feld 84 eliminiert wurde.

*Dies ist erst der Anfang des schwarzen Todes. Die tiefen Höhlen werden nur so vor Kreaturen wimmeln. Können sie den Pestherd finden und ausschalten? Wird Andor wieder das einst friedliche Reich, das es einst gewesen war? Diese Geschichte liegt einzig in den Händen unserer tapferen Abenteurer.*

**Autor:** Fabian Kirsch

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... die Burg nicht verteidigt worden ist, ...  
... mindestens ein Held noch pesterkrankt ist, ...  
... nicht alle Helden auf Feld 84 stehen oder ...  
... der Troll auf Feld 84 nicht eliminiert wurde.  
Der schwarze Tod hat Andor überrannt. Die Kräuterkundigen des Baums der Lieder schafften es nicht rechtzeitig, ein Heilmittel zu entwickeln. Der Großteil der Bewohner der Rietburg starb. Einige wenige konnten fliehen, bevor die Kreaturen die Burg stürmten. Doch auch sie erlagen den Folgen der Pest.



*Der Bauer hustet stark. Er ist sichtlich krank. In seinem Gesicht ragen schwarze Pestbeulen empor. "Vielen Dank, Held", spricht der Bauer, "ohne dich wäre ich auf meinem Hof gestorben." Prinz Thorald sieht die Gefahr einer Ansteckung als zu groß an und befiehlt, den Bauern isoliert in der Rietburg zu halten.*

Dreht das Bauernplättchen auf die **Schildseite**. Ab jetzt kann eine Kreatur mehr die Rietburg stürmen, ohne dass die Legende verloren ist.

Die Gruppe erhält **1 Gold** von Prinz Thorald als Belohnung für die Eskorte des Bauern.

Für jeden weiteren Bauern, den ihr ab jetzt rettet, erhaltet ihr **1 Gold**, außerdem könnt ihr jedes Bauernplättchen auf deren **Schildseite** drehen.

Z



*Im dichten Nebel könnt ihr eine frauliche Kontur wahrnehmen. "Abenteurer in meinem schönen Heim. Seid begrüßt, schöner Held", sprach die Hexe. Ihr erzählt der Hexe von dem Leiden auf der Rietburg. "Ahhh, die Rietburg. Ich stehe noch in der Schuld des Prinzen. Ich kann euch einen Trank brauen, der den schwarzen Tod aus den schlaffen, erkrankten Körpern entweichen lassen wird. Doch dafür müsst ihr ein Opfer bringen, schöner Held. Ich benötige die seelische Essenz eines gesunden jungen Helden, ich benötige eure Essenz." Euch ist nicht wohl dabei, einen Handel mit der Hexe einzugehen, doch habt ihr kaum eine Wahl. Die Hexe lässt ihr Ritual ablaufen und übergibt euch ihren Trank. "Mhhh... Es war schön, euch kennengelernt zu haben, schöner Held." Die Hexe verschwindet im Nebel.*

Die Hexe kommt nun aus dem Spiel.

Würfelt einen Heldenwürfel. Der Held auf dem Hexenfeld erhält den **Trank der Hexe** und verliert bei einer 1, 2 oder 3: ... Willenspunkte in Höhe der Augenzahl.  
bei einer 4, 5 oder 6: ... 1 Stärkepunkt.

#### Neue Aufgabe:

Bringt den Trank zur Rietburg. Wenn ihr das getan habt, deckt die Karte Heilendes Elixier auf.

Z



Die Bewohner der Rietburg feiern euer Wiederkommen mit dem Trank der Hexe. Prinz Thorald bedankt sich bei euch für eure gute Tat und nimmt euch den Trank ab. Er gibt einem erkrankten Bauern einen Schluck des Elixiers. Nach einem kurzen Moment voller Hoffnung laufen die Augen des Bauern blutunterlaufen an. Sein Blick wirkt verzweifelt, er bekommt sichtlich keinen Atem mehr. Nach einigen Momenten erliegt der Bauer seinem Leiden und stirbt. Prinz Thorald ist erschrocken über solch einen Verrat der Hexe. Er erhofft sich nun Hilfe von den Bewohnern des Baums der Lieder und bittet euch, die Botschaft des schweren Leidens der Rietburg zu überbringen.

Die Gruppe verliert ein **Schildplättchen** (markiert es mit einem roten Kreuz oder entfernt ein Schildplättchen). Sind bereits alle Schildplättchen mit Kreaturen belegt, **gilt die Legende als verloren**.

Das Gruppenmitglied, das den Trank der Hexe zu der Burg gebracht hat, erhält ein **Pergament** sowie einen **Trinkschlauch** für die lange Reise zu dem Baum der Lieder.

#### Neue Aufgabe:

Bringt das Pergament zu dem Baum der Lieder. Wenn ihr diese Aufgabe erfüllt, deckt die Karte **Waldmedizin I** auf.



“Seid begrüßt, Helden. Wir haben euer Kommen bereits erwartet. Unsere Falken haben eure gefahrenvolle Reise beobachtet. Die Nachricht über den Pestausbruch in der Rietburg und den umliegenden Gehöften ist wahrlich schlimm. Es gibt Heilkräuter, die in Andor wachsen und euch eventuell helfen können. Unsere Kräuterkundigen können euch eines dieser Kräuter geben, allerdings reicht dies für maximal eine Person. Unsere Alchemisten versuchen, ein effizienteres Heilmittel zu kreieren, allerdings wird dies noch einige Zeit benötigen. Für den eiligen Gebrauch können wir euch auf eurer Karte die Position einiger weniger Heilkräuter einzeichnen. Allerdings wirken diese Kräuter nur, wenn sie frisch verzerrt werden.”

Erwürfelt für jedes Heilkraut, das ihr zuvor bereit gelegt habt, mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position auf der Karte. Legt die Kräuter verdeckt auf die entsprechenden Positionen.

Lest weiter auf Legendenkarte **Waldmedizin II**.



Das Gruppenmitglied, das das Pergament bei dem Baum der Lieder übergeben hat, kann - wenn auf seinem Tableau ein Sternchenmarker liegt - dieses **Sternchen** nun von seinem Heldentableau entfernen. Dies geschieht nur einmal.

Sollte zu diesem Zeitpunkt kein Mitglied markiert sein, kann durch den späteren Besuch des Baums der Lieder ein Sternchen entfernt werden. Legt dafür diese Karte auf dem Baum der Lieder.

Der Held, der durch den Besuch im Baum der Lieder sein Sternchenmarker entfernen konnte, erhält 5 **Willenspunkte**.

Jeder Held, der ein Heilkraut in seinen Besitz nimmt, kann das Sternchen auf seinem Heldentableau entfernen. Dadurch geht auch das Heilkraut verloren. Für andere Zwecke kann das Heilkraut **nicht** verwendet werden.

Falls ein Held durch Inbesitznahme des Heilkrautes ein Sternchen von seinem Heldentableau entfernt, erhöhen sich seine **Willenspunkte** um die auf dem Heilkrautplättchen angegebene Anzahl.

**Hinweis:** Jeder Held muss selbst ein Heilkraut finden, die Kräuter sind nicht transportierbar, sie werden gleich verwendet und kommen nicht ins Inventar.



*Schon seit einigen Tagen reist ihr mit dem schwarzen Tod im Handgepäck. Ihr fühlt euch von Tag zu Tag immer schwächer und habt das Gefühl, ihr würdet verrückt. Eure Gedanken sind kaum mehr kontrollierbar. Alles dreht sich für euch im Kreis, ihr werdet ohnmächtig.*

Jeder Held, der zu diesem Zeitpunkt noch ein Sternchen auf seinem Heldentableau liegen hat, erleidet folgende Konsequenzen:

- er verliert 2 **Willenspunkte**
- er verliert 1 **Stunde auf der Zeitleiste**
- ab nun ist seine **Heldenfähigkeit** nicht mehr nutzbar (die Heldenfähigkeit ist nach Heilung der Pest wieder nutzbar)

Würfelt einen Heldenwürfel, um zu definieren, an welchem Buchstaben auf der Legendenleiste die Karte Schwarze Ohnmacht gelegt wird:

- bei einer 1 oder 6: Buchstabe J
- bei einer 2 oder 5: Buchstabe K
- bei einer 3 oder 4: Buchstabe L

Diese Karte wird nur aufgedeckt, wenn bis zu dem Buchstaben mindestens ein Held noch nicht von der Pest geheilt ist.



## Der schwarze Tod I Frühe Boten

### Schwarze Ohnmacht

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben erreicht hat und auf noch mindestens einem Heldentableau ein Sternchen liegt.

*Eure Kraft hat euch nun beinahe vollkommen verlassen. Euer Körper ist mit schwarzen Pestbeulen übersät. Die Hoffnung, den nächsten Tag noch mitzuerleben, siecht immer mehr dahin.*

Jeder Held, der zu diesem Zeitpunkt noch ein Sternchen auf seinem Heldentableau liegen hat, erleidet folgende Konsequenzen:

- seine **Willenspunkte** sinken auf 2
- er verliert **2 Stärkekpunkte**
- er verliert **1 Stunde auf der Zeitleiste**
- Gegenstände, die mehrmals genutzt werden können (Trinkschlauch, Schild), können ab jetzt **nur einmalig** verwendet werden (bereits angebrochene Gegenstände können dennoch genutzt werden)

Aufgrund der schlechten Verfassung eines Gruppenmitglieds sinken die Willenspunkte der restlichen Helden. Die Gruppe verliert **3 Willenspunkte je Mitglied**, das noch pesterkrankt ist. Der Willenspunkteabzug darf nur auf bereits geheilte Mitglieder angewendet werden.

Z



## Der schwarze Tod I Frühe Boten

### Wächtertroll

Diese Karte wird aufgedeckt, kurz bevor der Kampf mit dem Wächtertroll beginnt.

*Als ihr den Eingang der tiefen Höhlen erreicht, hört ihr das Schnaufen eines großen mächtigen Trolls. "Ich habe euch bis hierhin gebracht, Helden, aber nun ist es für mich an der Zeit, den Bewohnern in der Rietburg Beistand zu leisten. Ihr müsst euch dem Wächtertroll alleine stellen" sprach Prinz Thorald und ritt davon. Der Troll ist furchteinflößender und größer als ihr zuerst erwartet hattet. Er kommt schniefend mit einer menschengroßen Keule auf euch zu. "Arrr, Menschenfleisch ... lecker ... Menschenfleisch ... lecker ... Arrr."*

Entfernt Prinz Thorald von der Karte.

Würfelt zwei rote Würfel. Der Troll erhält zusätzlich zu seinen 12 Startwillenspunkten **Willenspunkte** in Höhe der Differenz zwischen den beiden Würfelaugen (z.B. eine 3 und eine 5 gewürfelt: Troll erhält 2 zusätzliche Willenspunkte und hat nun 14).

Z