



Allgemeines zur Legende:

Ein dunkles Unheil breitete sich über Andor aus. Ein Unheil, gegen das Schwerter und Bögen machtlos waren.

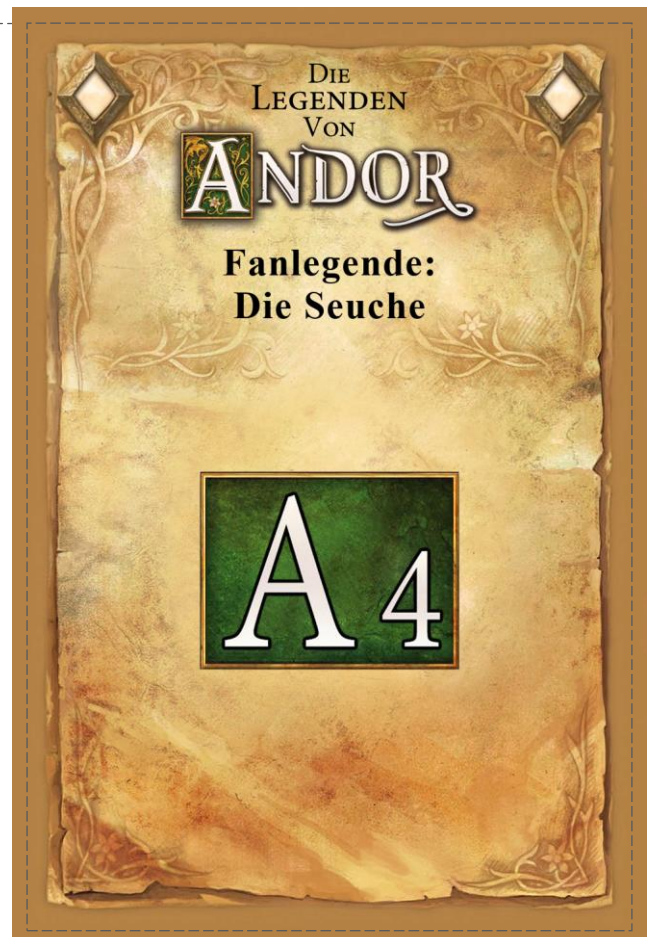
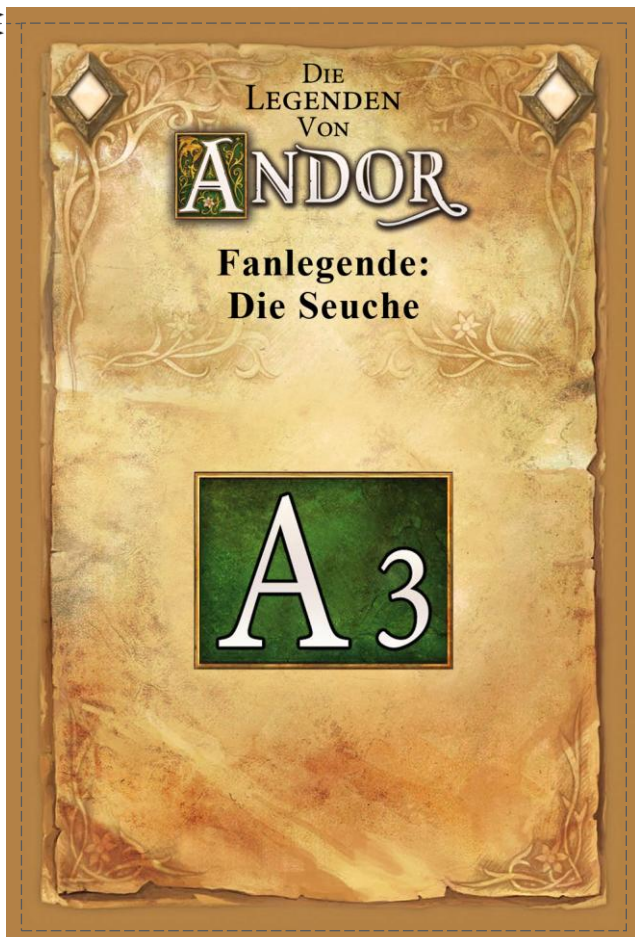
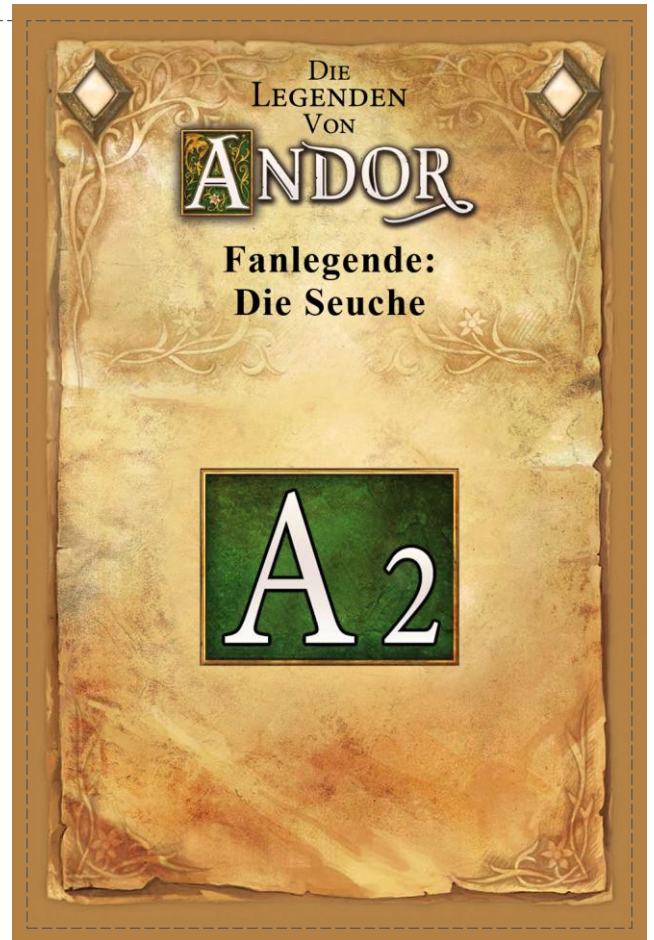
Aus diesem Grund bestellte König Brandur die mutigsten Helden von Andor in seinen Thronsaal, die diesem Übel auf den Grund gehen sollten...

Benötigtes Spielmaterial: Grundspiel

Schwierigkeitsgrad: schwer bis herausfordernd

Spieleranzahl: 2-4 Helden getestet, 5-6 Helden sicher möglich

Fan-Legenden-Erfinder: Schlafende Katze



„Helden von Andor: Ihr selbst wisst, dass uns momentan eine schreckliche Seuche heimsucht. Die Alten und Schwachen erwischt es zuerst. Etliche Bauernhöfe hat es schon getroffen.

Erwürfelt die **Bauernhöfe** für die erkrankten Bauern. Legt je einen **verdeckten Edelstein** zu jedem Bauern. Diese gelten von nun an als **infiziert**.

Bei 2 Helden:

Würfelt **2 mal** mit einem **Schwarzen Würfel** und legt Edelsteine auf das entsprechende Feld.

Bei 3 Helden:

Würfelt **1 mal** mit einem **Schwarzen Würfel** und legt Edelsteine auf alle Felder **außer** dem erwürfelten.

Bei 4 Helden:

Legt auf **jeden** Bauernhof einen Edelstein.

-  **6** - Feld **24**
-  **8** - Feld **28**
-  **10** - Feld **40**
-  **12** - Feld **64**

Helden **meiden** die infizierten Bauernhöfe. Sie können die Felder überqueren, aber dort nicht stehen bleiben.

Das Retten der infizierten Bauern in die Rietburg ist noch nicht möglich.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



Ein brüchiger Friede herrschte im Lande Andor. Die Schäden der letzten Kreaturenüberfälle waren gerade erst beseitigt, als schon ein neues Übel nahte. Ein Übel gegen das Schwert und Bogen machtlos waren.

Führt nun die **Checkliste** aus.

- Schaut auf der Karte „**Anpassungen für offizielle Helden**“ ob es für eure Helden Besonderheiten gibt.
- Legt **Bauern** auf die Felder **24, 28, 40** und **64**.
- Legt das **Nebelplättchen** von Feld **64** auf Feld **9**.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **F** und **H**.
- Legt das **N-Plättchen** auf den Buchstaben **N** und markiert es mit einem Sternchen.
- Stellt die Figuren **Reka** und die **Schildzwerge** neben dem Spielplan bereit.
- Stellt den **Turm** neben dem Spielplan bereit.
- Legt alle **Kreaturenplättchen** bereit.
- Legt die **Edelsteine** und **Runensteine** verdeckt neben dem Spielplan bereit.
- Erwürfelt mit einem **Helden-** und einem **Kreaturenwürfel** die Position von **2 verdeckten Heilkräutern**.

Der König war machtlos gegen diese neue Bedrohung. Deshalb hatte er die Helden im Thronsaal der Rietburg versammelt.

Stellt alle Helden auf Feld 0 (Rietburg).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



Der Held infiziert sich bei einer **1** oder **2**



Der Held infiziert sich bei einer **1, 2, 3** oder **4**



Der Held infiziert sich **unabhängig** vom Würfelwurf

Kreaturen infizieren sich, wenn sie sich gegenseitig **überspringen** und eine der Kreaturen einen Edelstein trägt. Legt dann einen ebenfalls einen Edelstein zu der frisch infizierten Kreatur. Eine infizierte Kreatur kann normal bekämpft werden. Der getragene Edelstein kommt wieder verdeckt in den **Vorrat**.

Hat sich ein Held bei einer Kreatur angesteckt, lest weiter auf der Karte „**Der infizierte Held**“.

Eine Kreatur kann sich ebenfalls infizieren, wenn sie auf ein Feld mit erkranktem Bauer trifft. Der Bauer wird **NICHT geschlagen**, das **N-Plättchen** wird einen Buchstaben nach unten verschoben und die Kreatur wird auf das nächste freie Feld **entlang des Pfeils** versetzt.

Trifft eine Kreatur auf ein Feld mit einem **nicht infizierten Bauern**, wird dieser geschlagen und kommt ohne Konsequenzen aus dem Spiel.

Infizierte Bauern können NOCH NICHT bewegt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5



Doch nicht nur diese Krankheit setzt der Bevölkerung zu. Es wurden wieder vermehrt Kreaturen gesichtet, die das Rietland unsicher machen.

Würfelt mit einem **Heldenwürfel** entsprechend der **Heldenanzahl** für Kreaturenplättchen und legt diese auf den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste. Es dürfen nie mehr als zwei Plättchen pro Buchstaben liegen. Bei

- | | |
|------------------|-----------------------------|
| 2 Helden: | 3 Kreaturenplättchen |
| 3 Helden: | 4 Kreaturenplättchen |
| 4 Helden: | 5 Kreaturenplättchen |

- Führt nun ebenso viele Kreaturenplättchen aus. Wird eine Kreatur auf einem Feld eingesetzt, auf dem sich ein Bauer befindet, wird die Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld gestellt. Dies gilt während der gesamten Legende.

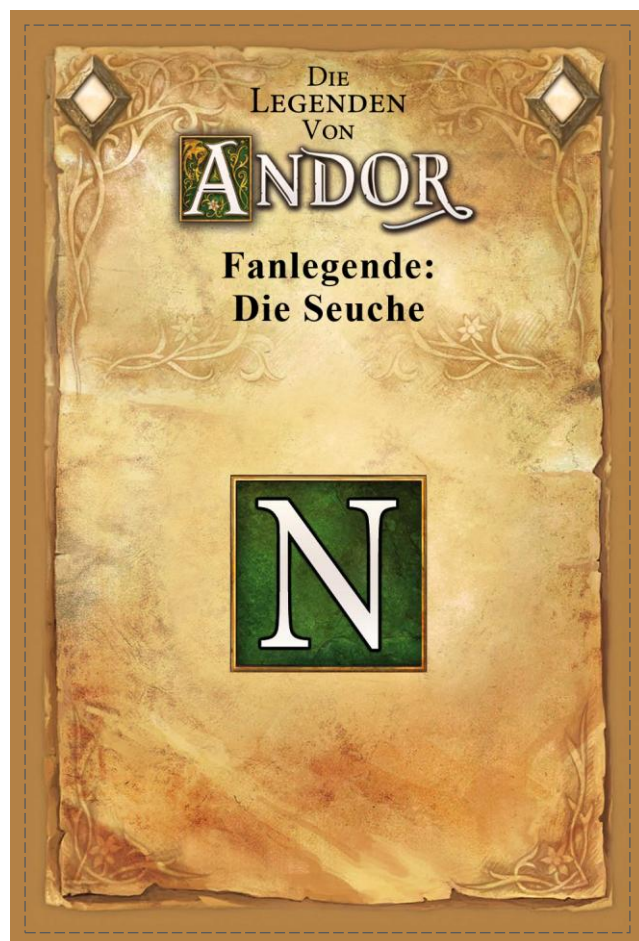
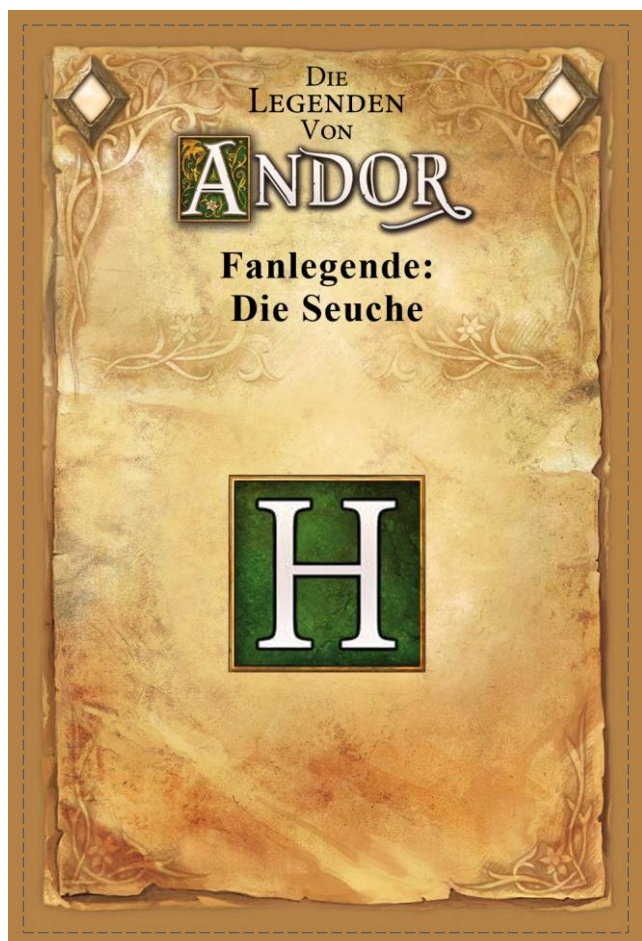
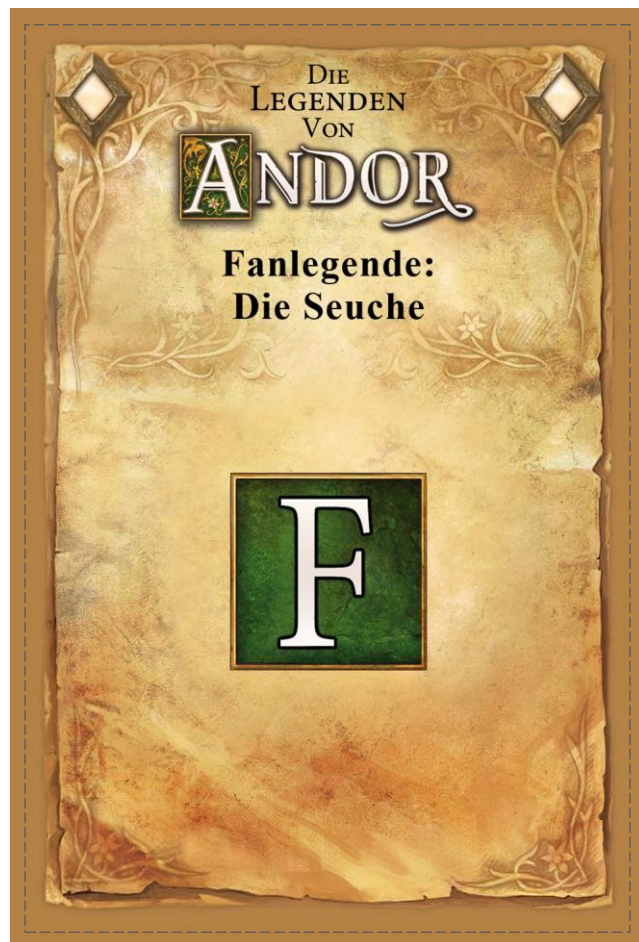
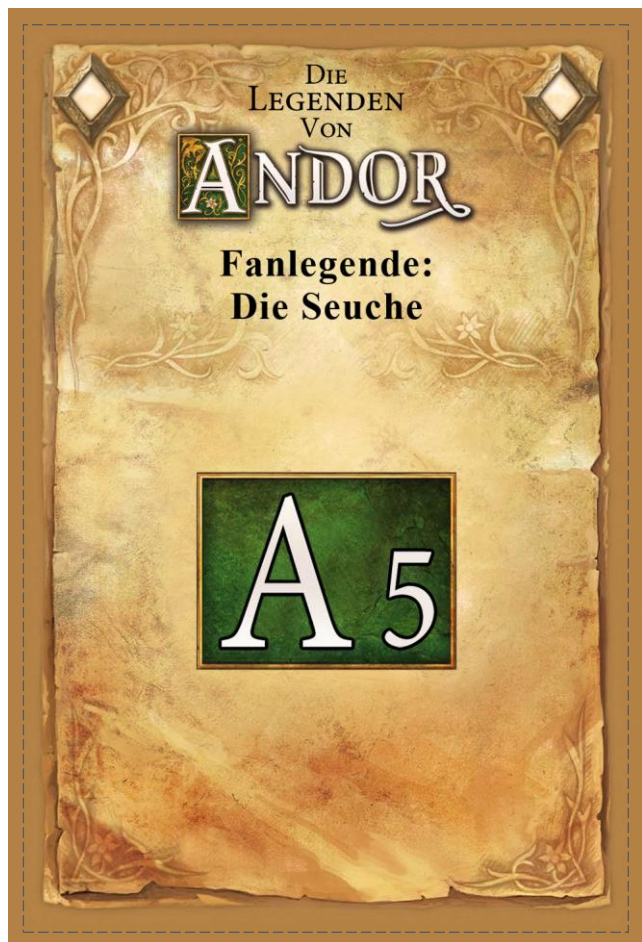
- Stellt einen **Skräl** auf **25** und **Gors** auf **55, 9** und **30**.

Vor einer Stunde erreichte mich eine schlimme Nachricht. Einige der Kreaturen haben sich wohl ebenfalls mit der Krankheit infiziert und können sich anstecken.

Legt zu jedem eingesetzten **Wardrak** (jetzt und später) einen **aufgedeckten Edelstein**. Der Edelstein gibt an, wie schnell sich die Krankheit verbreitet. Steht ein Held auf einem Feld mit einer infizierten Kreatur würfelt mit einem Heldenwürfel (vor dem Kampf). Das Ergebnis ist abhängig vom Wert des Edelsteins.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4





Nicht nur die Krankheit setzte den Helden und der Bevölkerung Andors zu. Auch der Strom der Kreaturen kam nicht zum Erliegen.

Stellt einen **Troll** auf Feld **34** und **Gor** auf die Felder **49**.

Die Taverne war schon immer ein Ort an dem einem eine Rast und Stärkung zu Teil wurde. Ein Wanderer hatte dort einen halben Trank der Hexe hinterlassen. Jedoch war dieser hart umkämpft.

Legt einen **halben Trank der Hexe** und ein **Kreaturenplättchen** auf Feld **72**. Ein Held kann den Trank der Hexe aufnehmen und sofort das Kreaturenplättchen ausführen.

Helden von Andor, das Land braucht eure Hilfe! Nur Reka weiß, wie sich diese Krankheit aufhalten lässt. Doch leider ist mir nicht bekannt, wo sie sich aktuell aufhält.

Aufgabe:

Sucht die Hexe Reka im Nebel. Lest dann die Karte „Hilfe im Nebel“.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Verteilt nun **2 Stärkepunkte** und **3 Gold** auf die Gruppe.

Der Held mit dem **zweithöchsten Rang** beginnt.

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

- ... Die Burg verteidigt wurde.
- ... Alle kranken Bauern geheilt wurden.
- ... Alle Helden geheilt wurden.
- ... Der verlassene Turm fledermaus- und fluggorfrei ist.

Müde und vor Dreck starrend betrachteten die Helden den, nun wieder verlassenen, Turm. Die Schlacht war geschlagen und die Fledermäuse vertrieben. Nun konnte sich das Land wieder erholen. Die letzten Kreaturen mussten noch besiegt werden, doch zuerst hatten sich die Helden eine Stärkung in der Taverne verdient. Andor war wieder

Legende entwickelt von Schlafende Katze:

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

- ... Die Burg nicht verteidigt wurde.
- ... Nicht Alle kranken Bauern geheilt wurden.
- ... Nicht Alle Helden geheilt wurden.
- ... Der verlassene Turm nicht fledermaus- und fluggorfrei ist.

Verzweifelt standen die Helden im Rietland. Sie hatten es nicht geschafft die Krankheit aus Andor zu vertreiben. Wie würde es nun weitergehen?

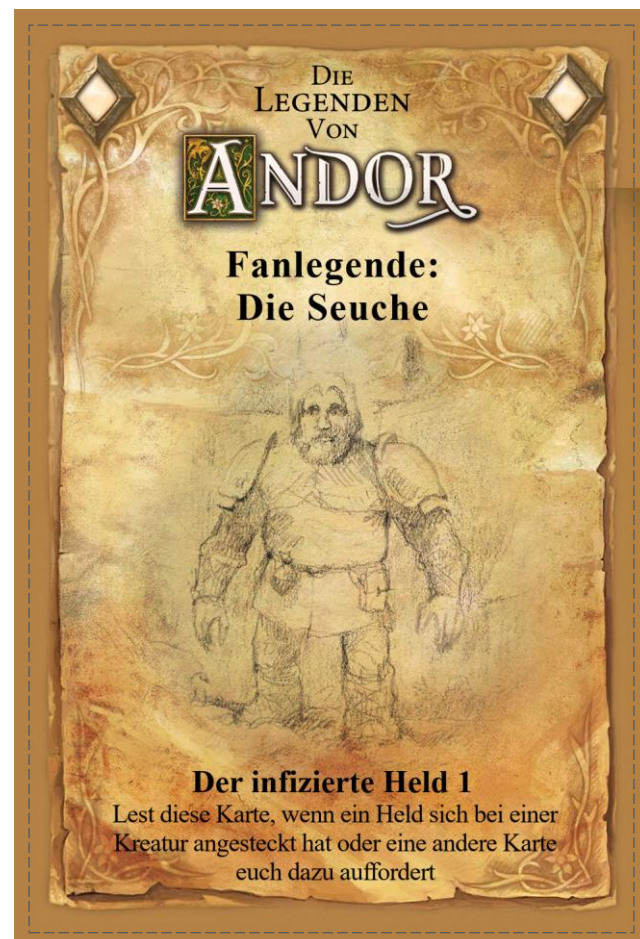
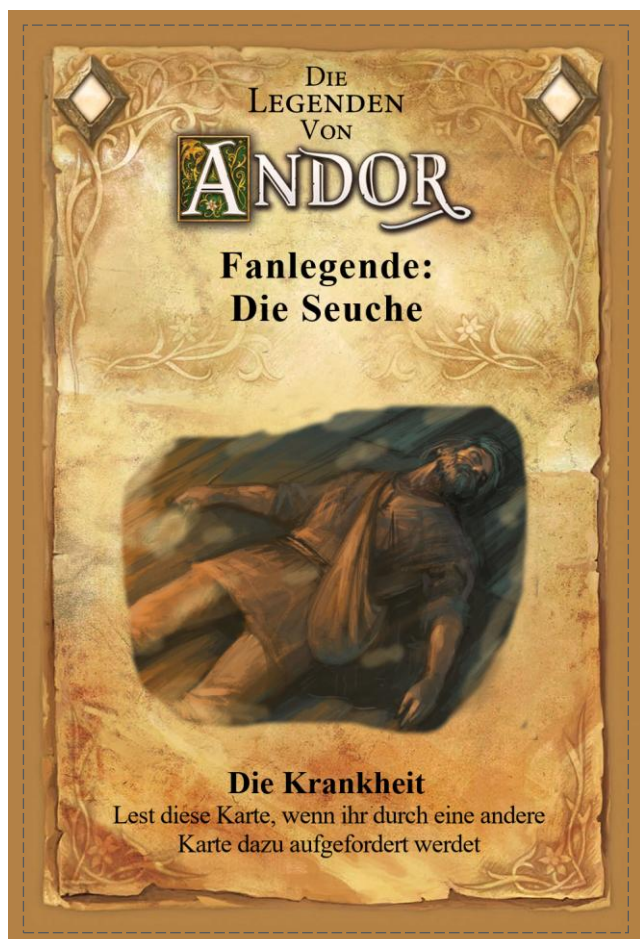
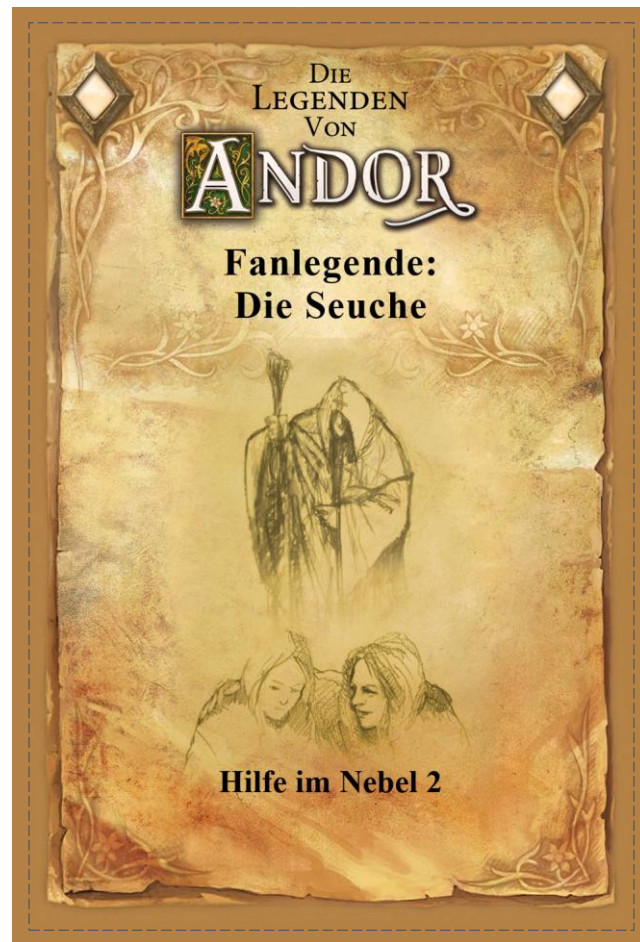
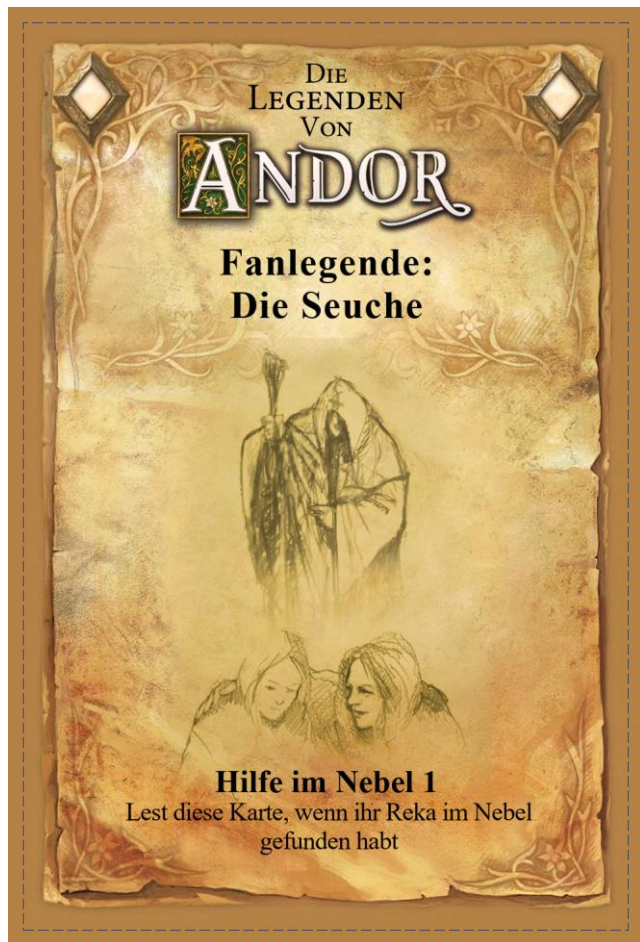
Zu schwer?
Nützt die Grüne A-Karte für die leichter Spielen-Variante

Den Helden wurde klar, dass sie auf verlorenem Posten kämpften, sollten sie nicht die Ursache für diese Seuche finden und vernichten können. Doch wo sollte man anfangen zu suchen? Seit jeher war die Taverne zum Trunkenen Troll ein Ort der einem Stärkung und einen guten Rat versprach. Vielleicht wusste Gilda Rat.

Aufgabe:

Ein **gesunder** Held muss die Taverne zum Trunkenen Troll aufsuchen.

Lest dann die Karte „Gildas Hinweis.“



Der Held nickte betroffen. Dies waren keine schönen Aussichten. „Eines noch.“ Sagte Reka: „Das Kraut hilft nur kurzfristig. Um die Krankheit vollständig zu besiegen müsst ihr den Kranken zum Baum der Lieder oder in die Rietburg bringen. Sollte es auch einen von euch treffen, werdet ihr dort Hilfe erfahren.“

Aufgabe:

Bringt ein **Heilkraut** oder einen **Runenstein** zu den infizierten Bauern.

Bringt die geheilten Bauern zur **Burg** (Feld 0) oder zum Baum der **Lieder** (Feld 57).

Bauern auf Feld 0 und Feld 57 zählen normal als **goldene Schilde** (an der Burg).

Helden können Bauernhöfe mit einem verdeckten Edelstein nur **betreten**, wenn sie in **Besitz** eines **Heilkrauts** oder **Runensteins** sind. Lest weiter auf der Karte „Die Krankheit“, wenn ihr zusammen mit einem Runenstein oder Heilkraut bei dem **ersten** infizierten Bauern steht. Liegt ein Runenstein oder Heilkraut auf einem Feld eines Bauernhofes wird dieses **zuerst** vom Helden aufgenommen bevor die Karte „Die Krankheit“ gelesen wird.



Legendenziel:

Alle Bauern müssen geheilt werden.

Nach langer Suche hatte der Held endlich die alte Reka gefunden.

Der Held erhält nun einen **Trank der Hexe**.

„Reka, eine Seuche zieht über das Land. Kannst du uns helfen?“ wollte der Held wissen. Die Alte nickte. „Ich habe schon davon gehört. Man sagt, mit einem Heilkraut kann man den Menschen soweit helfen, dass sie wieder laufen können. Auch sollten die Runensteine genug Magie enthalten um den Bauern zu helfen.“

Legt **3** verschiedenfarbige **Runensteine** bereit und zusätzlich:

Bei **2 Helden** – **1** Runenstein

Bei **3 Helden** – **2** Runensteine

Bei **4 Helden** – **3** Runensteine

Erwürfelt mit einem Helden- und einem Kreaturenwürfel die **Position** der Runensteine.

Aber passt auf euch auf. Auch ihr könnt euch dabei infizieren. Es gibt zu wenig Heilkräuter und Runensteine um euch ebenfalls zu heilen. Das einzige was euch noch helfen kann ist ein Schluck meines Trankes oder frisches Quellwasser aus einem Brunnen.“

Lest jetzt weiter auf "Hilfe im Nebel 2" ➡

Lest den **grünen** Text, wenn ihr von der Karte „Die Krankheit“ dazu aufgefordert werdet.

Der Held seufzte. Reka hatte gesagt, dass so etwas passieren konnte. Er wusste was er tun musste, um weiterhin der Bevölkerung Andors zur Seite stehen zu können.

Lest den **blauen** Text, wenn ihr von einer Kreatur infiziert werdet.

Seit dem Kampf mit der Kreatur fühlte sich der Held unwohl. Alles was er tat strengte ihn ungemein an. Der Held erinnerte sich an den stärkenden Effekt von Rekas Trank und die belebende Frische eines Brunnens. Konnte ihm das helfen?

Hat sich ein Held mit der Krankheit angesteckt kostet ihn **jedes Feld** einen **zusätzlichen Willenspunkt**. Sollte er nur noch 1 Willenspunkt haben, kostet ihn jedes Feld 2 statt 1 Stunde.

Solange der Held **mehr als einen Willenspunkt** hat, kann er einen Trinkschlauch oder ein Heilkraut zum laufen **normal** (ohne Willenspunktverlust) nutzen. Hat er nur noch **einen Willenspunkt** kostet ihn ein Feld einen **vollen** Trinkschlauch oder ein **halbes** Heilkraut (bei einem 3er Heilkraut kostet ein Feld das gesamte Heilkraut).

Lest jetzt weiter auf "Der infizierte Held 2" ➡

Der Held klopfte laut an der Türe des Bauernhofes. Es dauerte lange, bis ihm geöffnet wurde. Der durchdringende Geruch nach Krankheit schlug ihm entgegen. Auf einem Bett in der Ecke sah er eine geschwächte Person liegen, die immer wieder von schlimmem Husten gebeutelt wurde. Besorgt ging der Held zu dem Kranken und sagte: „Ich habe Hilfe für dich mitgebracht. Es wird deine Symptome lindern. Doch um ganz zu gesunden musst du mit mir in die Rietburg kommen. Reka sagte, damit wirst du diesen Weg zurücklegen können. Ich helfe dir dabei.“ Der Kranke nickte schwach, bevor er heftig niesen musste. Trotz schneller Reflexe konnte der Held nicht verhindern, dass er einige Tröpfchen abbekam.

Deckt den Edelstein des Bauerns auf. Dies geschieht **immer**, wenn ein Held zu einem Bauern kommt und ihn mit einem Heilkraut/ Runenstein hilft. Die Bauern können normal mit dem Helden **mitbewegt** werden, sobald der Edelstein aufgedeckt wurde. Die kranken Bauern werden **immer zusammen mit dem Edelstein** bewegt. Sie dürfen **nicht gemeinsam** mit einer Kreatur auf einem Feld stehen und werden **nicht mehr durch den Bauernhof** vor der Kreatur geschützt. Das **Ansteckungsrisiko** wird **pro Feld und verbrachter Stunde** beim **passieren mit dem infizierten Bauer** erneut **erwürfelt**.

Legt einen Edelstein offen auf die Heldentafel. Die Edelsteine können in dieser Legende nicht eingesetzt werden sondern dienen lediglich der Markierung.

Lest jetzt weiter auf "Der infizierte Held" ➡

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



Der infizierte Held 2

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



Der infizierte Held 3

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



Der infizierte Held 4

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



In den Häusern der Heilung

Lest diese Karte, wenn ein kranker Held auf der
Rietburg (Feld 0) oder dem Baum der Lieder
(Feld 57) steht

Der Edelstein gibt die **Wahrscheinlichkeit** an, mit der sich ein Held mit der Krankheit infiziert, wenn er mit dem Helden oder einem Bauern gemeinsam auf einem Feld steht. Steht im weiteren Verlauf ein Held gemeinsam mit einem infizierten Bauern, Helden oder einer Kreatur auf dem selben Feld kann der gesunde Held sich anstecken. Es wird immer für **jeden Edelstein auf dem Feld separat gewürfelt** (z.B. 2 infizierte Bauern + infizierter Held -> gesunder Held würfelt drei Mal).



Der Held infiziert sich bei einer **1** oder **2**.



Der Held infiziert sich bei einer **1, 2, 3** oder **4**.



Der Held infiziert sich **unabhängig** vom Würfelwurf.

Doch der Held wusste, dass er sich in der größten Not auf seine Kameraden verlassen konnte.

Ein **kranker** Held kann durch einen anderen Helden wie ein infizierter Bauer **mitbewegt** werden. Der infizierte Held verbraucht dadurch keine Stunden und Willenspunkte. Allerdings ist die Gefahr der Ansteckung gegeben. Kämpfen ein gesunder und ein infizierter Held gemeinsam, wird die Ansteckung **VOR** dem Kampf ausgewürfelt.

Für jede Stunde, die der kranke Held mitbewegt wird, wird die Ansteckung erneut ausgewürfelt. (Beispiel: der kranke Held wird 4 Felder mitbewegt -> 4 mal würfeln.)

Lest jetzt weiter auf "Der infizierte Held 4 " ➡

Der infizierte Held muss **ENTWEDER** einen **Brunnen leeren**, ODER einen **halben Trank der Hexe** zu sich nehmen. Danach kann er sich wieder ohne Willenspunktverlust oder zusätzliche Stunden bewegen. Der Brunnen gibt keine Willenspunkte und der Trank der Hexe hat keinen Effekt im Kampf wenn er zur Heilung eingesetzt wird. Der Effekt von Brunnen und Trank der Hexe hält **nur für diesen einen Tag** an. Nach dem nächsten Sonnenaufgang kosten die Stunden wieder zusätzliche WP.

Dreht zur Markierung den Edelstein mit der **grauen Seite** nach oben. Der Held ist jedoch nach wie vor **ansteckend**. Stehen ein gesunder und ein kranker Held gemeinsam auf einem Feld um gegen eine Kreatur zu kämpfen, wird die Ansteckung des gesunden Helden **vor** dem Kampf ausgewürfelt.

Doch noch etwas hatte Reka gesagt: „Jeder, dem durch ein Heilkraut, meinem Trank, einem Runenstein oder einem Brunnen geholfen ist immer noch ansteckend! Erst wenn derjenige sicher in den Häusern der Heilung der Burg oder bei den Bewahrern angekommen ist kann er endgültig gesunden!“

Doch der Held fühlte, dass er dadurch die Krankheit nicht besiegen, sondern nur verlangsamen konnte. Er musste einen Heiler in der Rietburg oder am Baum der Lieder aufsuchen um endgültig zu gesunden.

Lest jetzt weiter auf "Der infizierte Held 3 " ➡

Dem Helden ging es nicht gut, als er endlich in den Häusern der Heilung ankam. Kaum war er durch die Türe getreten wurde er von den fleißigen Heilern in Empfang genommen und zu einem Bett geführt, auf dem er sich niederlies und sofort einschlief.

Der Zeitstein des Helden wird nun **3 Stunden** vorgerückt, wenn der Zeitstein dabei in den Überstundenbereich rutscht, wird er sofort auf das **Sonnenaufgangsfeld** gelegt. Handelt es sich dabei um den ersten Helden, der seinen Tag beendet, wird der Zeitstein auf den **Hahn** gelegt.

Nach einiger Zeit erwachte der Held ausgeruht und erfrischt. Es ging ihm schon deutlich besser und er konnte die Häuser der Heilung wieder verlassen. Zur Stärkung bekam der Held von den Heilern ein wenig Proviant.

Jeder Held der geheilt wurde und den Baum der Lieder oder die Rietburg wieder **verlässt** erhält einen **halben Trinkschlauch**. Hat der Held keinen Platz für einen kleinen Gegenstand, wird der halbe Trinkschlauch entsprechend auf die Rietburg (Feld 0)/ Baum der Lieder (Feld 57) gelegt.

Zur Erinnerung: genutzte Trinkschläuche kommen **nicht** aus dem Spiel, sondern zurück in den Vorrat!

Aufgabe:

Alle Helden müssen für den Endkampf gesund sein.

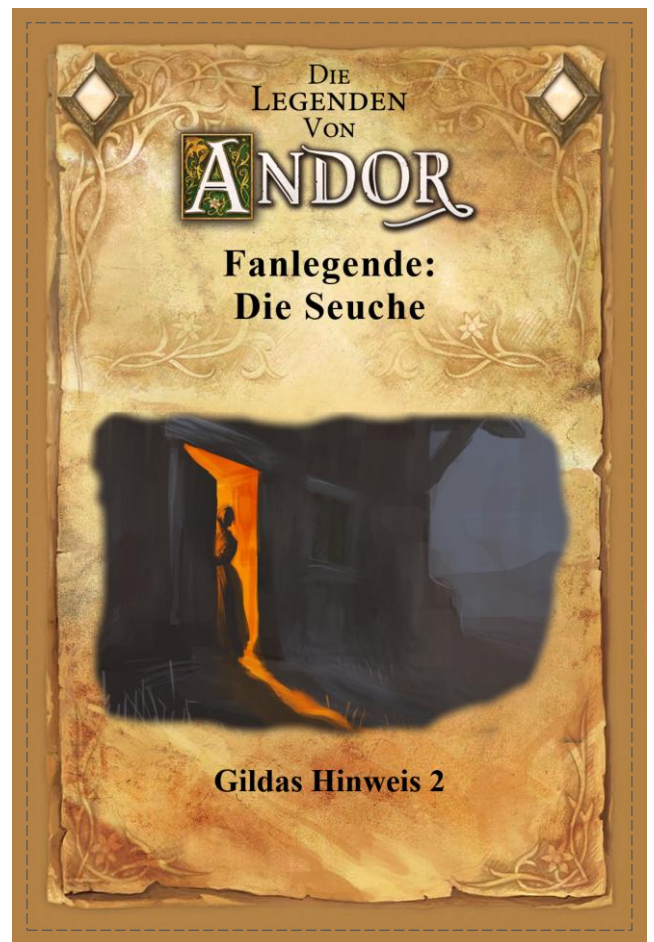
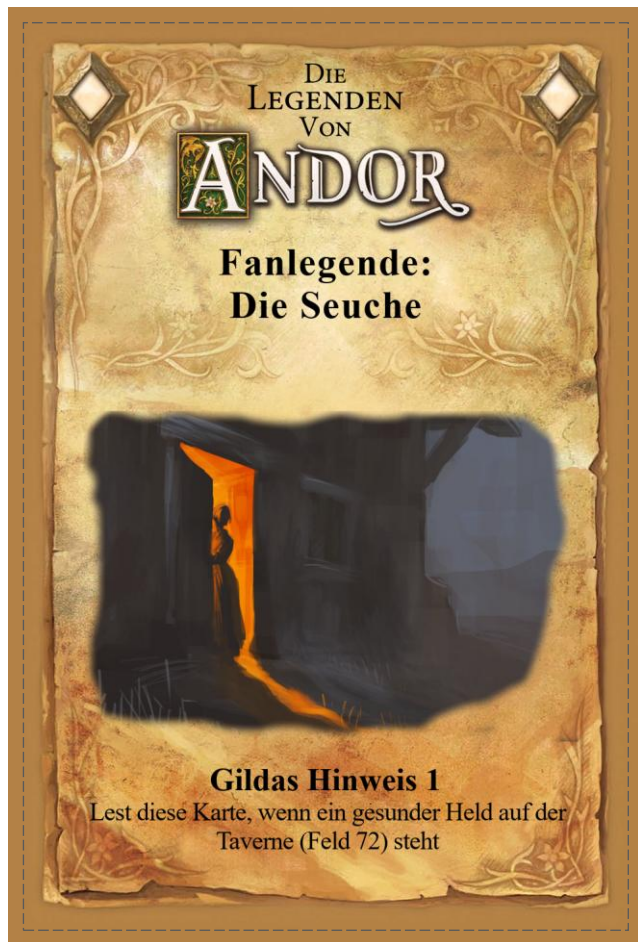
Aufgabe:

Kranke Helden müssen zunächst durch einen **Brunnen/ Trank der Hexe** geheilt werden und dann die **Burg/ den Baum der Lieder** aufsuchen. Solange ist der Held ansteckend. Der Held kann nur geheilt werden, wenn er seinen Tag noch nicht beendet hat.

Ein Held auf der **Rietburg** (Feld 0) oder dem **Baum der Lieder** (Feld 57) kann **nicht** angesteckt werden, wenn ein infizierter Held, Bauer oder Kreatur das Feld betritt.

Infizierte Kreaturen werden auf die goldenen Schilde gestellt, der Edelstein kommt zurück in den Vorrat.

Lest die Karte „**In den Häusern der Heilung**“ wenn ein Held auf der Burg/ dem Baum der Lieder steht und sich heilen lassen möchte!



Nach einigen Strapazen erreichte der Held endlich die Taverne. Dort wurde er schon von Gilda erwartet. „Bist du auch wirklich gesund? Ich kann hier keinen Kranken in meiner Taverne gebrauchen!“ rief Gilda schon von weitem.

Lest hier nur weiter, wenn der Held auf der Taverne **gesund** ist. Ansonsten lest den **blauen** Text.

Der Held verneinte. „Dann komm bitte wieder, wenn du nicht mehr ansteckend bist!“ rief Gilda zurück und betrat wieder die Taverne.

Ein **gesunder** Held kann erneut zur Taverne kommen. Lest dann den **schwarzen** Text.

Der Held bejahte die Frage und kam näher. „Gut dass du da bist! Ich habe dich schon erwartet. Ich habe gehofft, dass einer von euch kommt. Reisende haben mir von dieser Krankheit berichtet, doch ich hatte keine Möglichkeit, euch zu kontaktieren. Sie haben mir erzählt, dass es wohl bei den Bauern in der Nähe des Grauen Gebirges zu den ersten Ausbrüchen gekommen war. Leider kann ich euch nichts Genaueres sagen. Aber vielleicht können euch die Schildzwerg weiterhelfen. Hier. Das kannst du sicher brauchen.“

Der Held erhält jetzt **einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel** (keinen Trank der Hexe).

„Vielen Dank!“ Seufzte der Held und machte sich wieder auf den Weg.

Lest jetzt weiter auf "Gildas Hinweis 2" ➡

Legt die übrigen **4 Kreaturenplättchen** auf Feld **71** und stellt die Figur **Schildzwerg** darauf. Wenn ein Held auf Feld 71 steht lest die Karte „**Die Hilfe der Schildzwerg**“.

Aufgabe:

Ein Held muss die Mine der Schildzwerg (Feld **71**) aufsuchen.



Legendenziel:

Alle Bauern müssen geheilt werden.

Alle kranken Helden müssen vor dem Endkampf gesund sein.

Die Rietburg muss verteidigt werden.

Stellt den **Turm** auf Feld **83** und legt ein **Sternchen** auf Feld **65**. Der verlassene Turm kann nur von diesem Feld aus angegriffen werden. Es gelten die heldenspezifischen Kampfregele.

Der Turm hat folgende Kampfwerte, die in einer Kampfrunde übertroffen werden müssen. Der Kampf kann nicht abgebrochen werden.

Bei **2** Helden = **30**

Bei **3** Helden = **44**

Bei **4** Helden = **58**

Lest die Karte „**Der verlassene Turm**“ sobald sich die Helden für den Kampf auf Feld 65 eingefunden haben.

Der Erzähler wird danach sofort auf N gestellt.



Legendenziel:

Alle Bauern müssen geheilt werden.

Alle kranken Helden müssen vor dem Endkampf gesund sein.

Die Rietburg muss verteidigt werden.

Der verlassene Turm muss bekämpft werden.

Der Weg zu den Schildzwergen war beschwerlich. Umso glücklicher war der Held als er endlich den Eingang zur Mine erreicht hatte. Auch die Zwerge hatten mit der Krankheit zu kämpfen. Allerdings verlief die Krankheit bei ihnen weit weniger schlimm als im restlichen Andor. Am Tor zur Mine wurde der Held von den Wachen aufgehalten.

„Halt!“ rief eine der Wachen und hielt den Held mit einem Speer auf Abstand. „Was ist dein Begehr und bist du ansteckend?“

*„Ich möchte zu Fürst Hallgard und bin **gesund**.“ Antwortete der Held - Lies weiter auf der Karte "**Fürst Hallgard**".*

*„Ich möchte zu Fürst Hallgard!“ antwortete der Held. Dass er noch ansteckend war, verschwie er. - Lies weiter auf der Karte "**Der Wächter am Tor**".*

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



Der Wächter am Tor

Lest diese Karte, wenn ihr durch eine andere
Karte dazu aufgefordert werdet

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



Fürst Hallgard

Lest diese Karte, wenn ihr durch eine andere
Karte dazu aufgefordert werdet

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



Der verlassene Turm

Lest diese Karte, wenn alle Helden für den
Endkampf auf Feld 65 stehen

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



**Anpassungen für
Neue Helden**

„Dann folge mir mit Abstand!“ knurrte die Wache und führte den Helden zum Eingang des Thronsaals. Dort hieß sie ihn stehen bleiben. Am anderen Ende des Saals saß Fürst Hallgard auf seinem Thron, durch einen gläsernen Paravent geschützt. „Auch wir haben mit dieser Krankheit zu tun.“ Sprach der Fürst zum Helden. „Die meisten unserer Kranken kommen aus der Gegend um den verlassenen Turm. Dort wurden auch ungewöhnlich viele Fledermäuse und Fluggors gesehen. Ich kann dir einige meiner Krieger mitgeben. Sie werden euch im Kampf zur Seite stehen.“

Die Helden können sich nun entscheiden, ob sie die Hilfe der Schildzwerge in Anspruch nehmen wollen. Falls ja führt nun **alle Kreaturenplättchen** auf Feld 71 aus. Die **Schildzwerge** können ab jetzt für **eine Stunde 4 Felder** bewegt werden und zählen im Kampf **4 Stärkepunkte** zusätzlich.

Wenn die Helden die Hilfe der Schildzwerge **nicht benötigen**, führt nun **2 Kreaturenplättchen** aus.

Lest jetzt weiter auf "Die Hilfe der Schildzwerge 2".



„Wenn du mir nicht ehrlich antwortest, dann kommst du hier nicht hinein!“ rief die Wache. „Sag mir, was du möchtest und ich werde sehen, dass ich eine Antwort bekomme. Du aber musst hier warten.“ Der Held seufzte. So war das nicht geplant gewesen. Er schilderte der Wache sein Problem. Diese antwortete ihm: „Dafür muss ich den Fürsten nicht belästigen. Der Schwerpunkt liegt in der Nähe des verlassenen Turms. Folgt den Fledermäusen. Wir werden euch nicht helfen. Aber wir werden das Land Andor anderweitig schützen und die Kreaturen etwas aufhalten.“

Nehmt nun die Figur der **Schildzwerge vom Spielplan** und führt **zwei** der Kreaturenplättchen aus. Die anderen beiden kommen aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf "Die Hilfe der Schildzwerge 2".



Kheela:

Vara startet auf der Rietburg (Feld 0).
Vara kann sich nicht infizieren.

Fenn:

Der Rabe kann keine Edelsteine aufdecken.

Jarid:

Hat sich Jarid infiziert, kann sie keine Willenspunkte auf die Gruppe verteilen. Der Edelstein wird nach Nutzung ihrer Sonderfähigkeit mit der grauen Seite nach oben gedreht.

Für Arbon, Bragor, und Orfen sind keine Anpassungen notwendig.

Trunkener Troll:

Kann sich bei Helden, Bauern und Kreaturen anstecken. Infiziert Kreaturen, auf deren Feld er gestellt wird und die ihn überspringen.

Fluggors:

Infizieren sich bei infizierten Kreaturen und stecken andere Kreaturen an, mit denen sie auf dem selben Feld stehen.

Fan-Mini-Erweiterung Trollige Begegnungen:

Bei einer 5 oder 6 bekommt der Held keinen Edelstein, sondern 2 Gold. Markiert dieses mit einem Sternchen. Es kann nur als 2 Gold verwendet werden und nicht in 2x1 Gold aufgeteilt werden.

Hoch ragte der verlassene Turm vor den Helden in den Himmel. Scharen von Fledermäusen umflatterten die Zinnen. „Das muss die Ursache sein. Die Fledermäuse müssen verschwinden.“ Murmelte einer der Helden. Die anderen nickten entschlossen.

Der Turm hat folgende Kampfwerte, die in einer Kampfunde übertroffen werden müssen. Der Kampf kann nicht abgebrochen werden.

Bei 2 Helden = 30

Bei 3 Helden = 44

Bei 4 Helden = 58

Wurde der **Kampfwert** in einer Runde **nicht erreicht** verliert die Heldengruppe die **Differenz** an Willenspunkten.

Wurde der Kampf gewonnen oder abgebrochen ist die **Legende sofort beendet**. Lest dann auf der entsprechenden Seite der **Legendenkarte N** weiter.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Fanlegende:
Die Seuche**



**Anpassungen für
Dunkle Helden**

Leander:

Kann mit einer 1 keine Edelsteine aufdecken.

Darhs Knochengolem:

Kann sich nicht anstecken.

Drukil:

Kann sich in Bärenform nicht anstecken. Infiziert er sich in Menschengestalt und verwandelt er sich danach, gelten die Einschränkungen auch als Bär. Drukil kann in Bäregestalt nur am Baum der Lieder (Feld 57) geheilt werden.

Forn:

Infiziert sich immer anstatt einen Heldenwürfel zu werfen um herauszufinden, ob er angesteckt wird. Ist Forn infiziert und nicht durch einen Trank der Hexe oder einen Brunnen geheilt, kostet ihn seine Sonderfähigkeit entlang der Pfeile 2 Willenspunkte.