





*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. Die Gruppe erhält zusätzlich einen **Helm**. Dieser schützt bedingt vor Infektionen und zählt +1, wenn sich der Held infizieren kann.

Pro gerettetem Bauern kann ein **Kreaturenplättchen** von der Legendenleiste **entfernt** werden. (der Bauer zählt dann nicht mehr als goldenes Schild).

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

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

- Sortiert das Kreaturenplättchen "**Ein Gor auf 41...**" aus.
- Führt nun **4 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.
- Würfelt mit einem **Heldenwürfel** für 4 weitere Kreaturenplättchen und legt diese auf den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste. Es dürfen nie mehr als zwei Plättchen pro Buchstaben liegen.

*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.**



*„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 **eines** der Kreaturenplättchen aus. Die anderen kommen aus dem Spiel.

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



*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 **Gors** auf die Felder **17** und **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** auf Feld **72**. Ein Held kann den Trank aufnehmen und wie gewohnt verwenden.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Fanlegende:  
Die Seuche**

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

*„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 Schildzwerges in Anspruch nehmen wollen. Falls ja führt nun **2 Kreaturenplättchen** auf Feld 71 aus. Die **Schildzwerges** können ab jetzt für **eine Stunde 4 Felder** bewegt werden und zählen im Kampf **4 Stärkepunkte** zusätzlich.

Wenn die Helden die Hilfe der Schildzwerges **nicht benötigen**, führt nun **ein Kreaturenplättchen** aus.

Die übrigen Kreaturenplättchen kommen aus dem Spiel.

**Lest jetzt weiter auf "Die Hilfe der Schildzwerges 2".**

