

Nie gab es wirklich Ruhe in Andor. Die Helden mussten immer gefechtsbereit sein, aber ein Abenteuer wie dieses hatten sie noch nie erlebt. Eine andere Art von Gefahr erwartete sie.

Wir befinden uns in Andor. Führt die Checkliste aus. Zusätzlich braucht ihr:

- 3 Bauernplättchen
- 3 Heilkräuter
- 5 Runensteine
- Die Hexe Reka
- Den Dunklen Magier Varkur
- 4 Sternchen
- Legendenkarten A1, A2, A3, B1, B2, D, I, N, „Der Infizierte“, „Rekas Hilfe“, „Die Zähmung des Wardraks“, „Varkurs Niederlage 1“ und „Varkurs Niederlage 2“

Viele der Bauern hatten Angst. Es gab Gerüchte, der Dunkle Magier Varkur hätte die Gors verzaubert.

Lest weiter auf Legendenkarte A2.



Legt Bauernplättchen auf 24, 28 und 40. Platziert außerdem 5 Runensteine, indem ihr mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) würfelt.

Legt zudem Sternchen auf B, D, I und N.

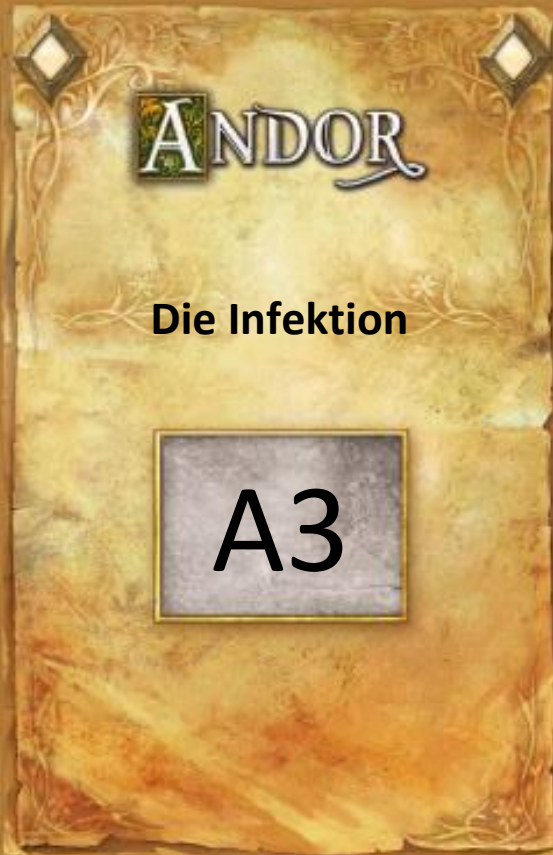
Die Helden wollten den Bauern zu Hilfe eilen.

Platziert eure Helden:

Zauberer auf Feld 15, Krieger auf Feld 19, Bogenschütze auf Feld 48, Zwerg auf Feld 71

Als die ersten Kreaturen in Andor gesichtet wurden, hatten manche der Helden schon eine Vorahnung. Irgendetwas war anders...

Lest weiter auf Legendenkarte A3.



Stellt Gors auf 4, 25, 30 und 50 und einen Skral auf 39.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn die Rietburg geschützt und mindestens zwei Bauern in Sicherheit gebracht wurden.

Die Helden starten mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten. Außerdem erhaltet ihr:

Bei 2 Spielern: 5 Gold, einen Trinkschlauch und einen Schild.

Ab 3 Spielern: 5 Gold, einen Trinkschlauch und einen Bogen.

Der Held mit der zweithöchsten Rangzahl beginnt.



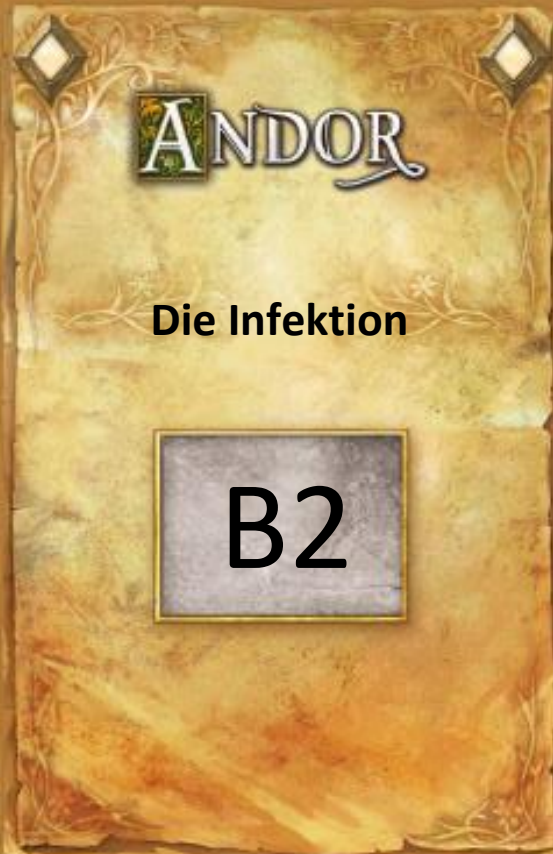
Erneut wurden Kreaturen gesichtet.

Stellt einen Gor auf 42, einen Skral auf 51 und einen Troll auf 23.

Außerdem wurde die Sichtung eines Wardraks gemeldet. Allerdings schien er verletzt zu sein.

Stellt einen Wardrak auf 66. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nur beim ersten Mal. Legt ein rotes X auf das Sonnenaufgang-Feld auf den Wardrak rechts vom Troll.

Sobald der erste Gor besiegt wurde oder wird, indem einer der Helden mit ihm im Feld kämpft, lest jetzt B2.



Der Held, der den Gor bekämpft hatte, fühlte sich irgendwie unwohl...er veränderte sich...ihm wuchsen Klauen...er entwickelte sich langsam zum Gor!

Der Held, der mit dem Gor im Feld gekämpft hat, gilt nun als infiziert. Lest die Legendenkarte „Der Infizierte“ vor, um zu erfahren, was das bedeutet.

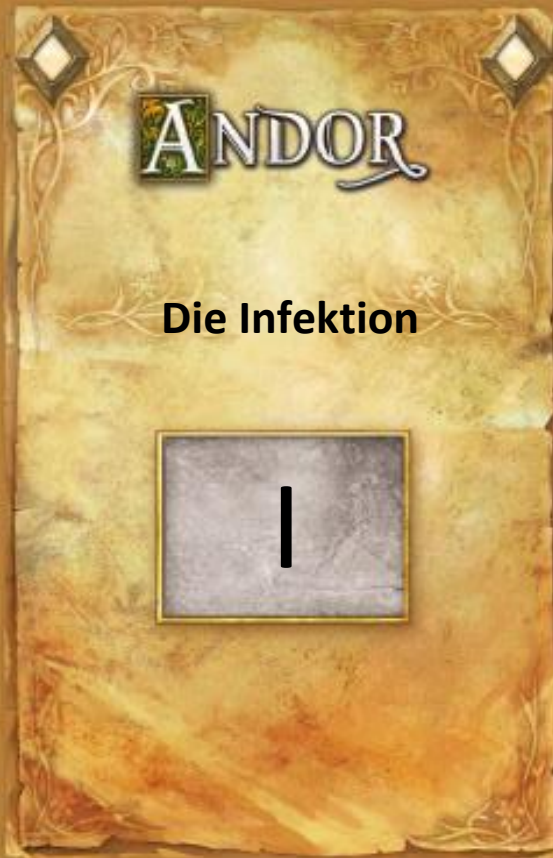
Jetzt war guter Rat teuer. Aber vielleicht konnte die Hexe Reka ja weiterhelfen...

Aufgabe: Findet die Hexe Reka. Wenn das entsprechende Nebelplättchen aufgedeckt wird, lest die Legendenkarte „Rekas Hilfe“ vor. Sollte sie bereits entdeckt sein, lest jetzt gleich die Legendenkarte vor.



Erneut wurden Kreaturen gesichtet. Woher kam nur dieser Strom auf einmal? Waren die Gerüchte wahr und Varkur steckte hinter allem? Das war zumindest eine Begründung für die unerklärlichen Infektionen.

Stellt nun Gors auf 9, 22 und 47, Skrale auf 34 und 41 und einen Troll auf 54.



Die Gerüchte hatten sich bestätigt. Varkur, der Dunkle Magier, tauchte auf.

Platziert Varkur, indem ihr mit vier schwarzen Würfeln würfelt und die Würfelzahlen addiert.

Legendenziel:

Verteidigt die Burg, rettet mindestens zwei Bauern und besiegt Varkur.

Bekämpft Varkur wie eine Kreatur. Seine Stärkekpunkte sind:

Bei 2 Spielern: 14

Bei 3 Spielern: 20

Bei 4 Spielern: 30

Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Varkur hat keine Willenspunkte, sein Ergebnis muss nur übertroffen werden, die Helden nehmen allerdings wie üblich Schaden.

Wenn euer Ergebnis höher ist als Varkurs, lest die Legendenkarte „Varkurs Niederlage 1“ vor.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...die Burg verteidigt...

...zwei Bauern in der Burg sind und...

...Varkur verwandelt wurde.

Die Helden hatten es geschafft und Andor wieder einmal gerettet. Varkurs Zauber verflüchtigte sich. Was jedoch aus ihm selbst wurde...

Varkurs Zauber wütete weiter und die Infektion verbreitete sich ungehindert.

...Varkur nicht verwandelt wurde.

...sind und/oder...

...nicht genügend Bauern in der Burg

...die Burg nicht verteidigt...

Wenn...

Die Legende nahm ein böses Ende,





Die Infektion



Der Infizierte

Lest diese Karte, sobald ihr B2 lest.

Jeder Held, der mit einem Gor oder einem anderen infizierten Helden im selben Feld steht (nicht im Vorübergehen und nicht auf Feld 0), gilt als infiziert (aus der Ferne kann man Gors also trotzdem töten). Um das anzuzeigen, tauscht den Standfuß des Helden durch einen roten aus.

Der Infizierte bewegt sich bei Sonnenaufgang gemeinsam mit den Gors entlang der Pfeile (er aktiviert keine Plättchen). Tagsüber kann er normal laufen (er aktiviert also auch Plättchen etc.), aber nicht kämpfen. Betritt er die Burg, gilt er als Kreatur.

Die Infektion schreitet schnell voran. Die Heilung muss innerhalb der nächsten vier Buchstaben nach der Infektion geschehen. Markiert den jeweiligen Buchstaben mit dem jeweiligen Standfuß des Helden. Wenn die Verwandlung abgeschlossen ist, bleiben alle Gegenstände und alles Gold auf dem zuletzt betretenen Feld liegen.

Bauern können ebenfalls (sowohl von Gors als auch infizierten Helden) infiziert werden. Das entsprechende Plättchen wird durch einen Gor ersetzt. Andere Kreaturen töten die Bauern wie gewohnt. Kreaturen können nicht infiziert werden.





Die Infektion



Rekas Hilfe

Lest diese Karte, nachdem ihr B2 gelesen und die Hexe entdeckt habt.

Die Hexe erwartete die Helden bereits.

„Ich erkenne Unheil in eurer Gruppe, beeilt euch, um es abzuwenden. Sucht die Heilkräuter, um die Infektion zu stoppen.“

Platziert 3 Heilkräuter, indem ihr mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) würfelt.

Ihr könnt zusätzlich zur normalen Wirkung der Heilkräuter eines abgeben, um einen Infizierten zu heilen. Der Infizierte muss das Kraut dafür selbst erhalten. Sollte ein anderer Held das Heilkraut überbringen, infiziert er sich nicht.

Außerdem hatte die Hexe eine weitere Information: „Im Gebirge wurde ein verletzter Wardrak gesichtet. Das könnte eine Chance sein, ihn nicht zu töten, sondern zu zähmen. Zwei unterschiedliche Runensteine und mein Zauberspruch sollten hilfreich sein.“

Lest die Legendenkarte „Die Zähmung des Wardraks“, wenn ihr das Feld des Wardraks betretet.



ANDOR

Die Infektion



Die Zähmung des Wardraks

Lest diese Karte, sobald
ihr das Feld des Ward-
raks betretet.

Ein Held erreichte den verletzten Wardrak. Verängstigt und aggressiv wollte die Kreatur ihn angreifen. Doch die beiden Runensteine und ihr magisches Feld beruhigten den Wardrak. So konnte der Held ihm Rekas Trank verabreichen.

Gebt, wenn ihr den Wardrak zähmen wollt, jetzt zwei verschiedene Runensteine und einen ganzen Hexentrunk ab.

Der Wardrak, dankbar für die Heilung, fasste Zutrauen zu dem Helden.

Der Held, der den Wardrak gezähmt hat, reitet nun auf diesem. Sie bewegen sich gemeinsam und können 2 Felder pro Stunde zurücklegen (Trinkschläuche können nicht eingesetzt werden). Der Wardrak bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Im Kampf bringt er 2 zusätzliche Stärkepunkte. Bauern können normal mitgenommen werden.



ANDOR

Die Infektion



Varkurs

Niederlage 1

Lest diese Karte, nachdem euer Ergebnis höher war als Varkurs.

Varkur konnte die Niederlage nicht ertragen. Er floh in den Wachsam Wald.

Stellt Varkur auf 59.

Varkur hatte die Gors verzaubert, sodass sie die Helden infizierten. Der Held, der die Infektion als erster zu spüren bekam, rief: „Varkur, der alte Feigling. Jetzt wollen wir ihn seinen eigenen Zauber spüren lassen.“

Legendenziel:

Treibt Varkur zu einem Gor, um ihn selbst zu verwandeln. Wenn Varkur auf einem Feld mit einem Gor steht, rückt der Erzähler auf N.

Der gezähmte Wardrak hatte Varkur schon beim Kampf erschreckt. Diese Furcht musste sich doch nutzen lassen.

Lest weiter auf „Varkurs Niederlage 2“.



Die Infektion



**Varkurs
Niederlage 2**

Um Varkur zu einem Gor zu treiben, müsst ihr den Wardrak einsetzen. Sobald sich der Wardrak Varkur von einer Seite nähert, flieht dieser, soweit möglich, in gleicher Richtung immer ein Feld vor ihm her (im Zweifelsfall entlang der Pfeile). Varkur bewegt sich auch, wenn die Bewegung des Helden und des Wardraks nicht beendet wurde.

