

Weitläufig war das Land Andor. In schweren Zeiten fand sich immer eine Gruppe Helden, um das Land vor Bedrohungen zu schützen, doch nicht immer kannten sich die Helden, bevor sie gemeinsam in den Kampf zogen...

### Spielvariante für alle Legenden, bei denen die Helden auf unterschiedlichen Feldern starten.

Diese Spielvariante entstand während der Arbeit am Projekt: „Das Lied des Königs“.

Zusätzliches Material: 1 Brot und 2 Humpen (BonusBox); Zweitfiguren und Standfüße eurer Helden

Solltet ihr die BonusBox nicht haben, könnt ihr die entsprechenden Ereignisse (Humpen, Brot) auch weglassen und stattdessen erneut würfeln.

Die Helden kennen sich noch nicht. Daher können sie **weder gemeinsam kämpfen noch Gegenstände tauschen**. Stehen zwei Helden auf **einem Feld** (keiner der Helden darf bereits seinen Tag beendet haben), können sie **Freundschaft schließen**. Würfelt dazu **nacheinander** mit je einem Heldenwürfel und führt das entsprechende Ereignis aus. Stellt anschließend die **Heldenfigur** des einen mit dem **Standfuß** des anderen Freundes auf das **entsprechende Ereignis** um zu markieren, dass diese Helden nun Freunde sind und welche Freundschaft sie geschlossen haben. Auf diese Weise kann jeder Held **zwei Freundschaften** schließen (Standfuß und Figur). Sind die Helden **A und B** befreundet und die Helden **B und C**, so sind darüber auch **A und C** befreundet. A und C können trotzdem auch untereinander Freundschaft schließen. Freunde können wieder ganz normal gemeinsam kämpfen und tauschen. Jede Freundschaft kann **nur einmal geschlossen** werden. Sollte ein Ereignis ein zweites Mal erwürfelt werden, **wiederholt den Wurf**. Als zusätzliche Erschwernis kann auch auf Kommunikation zwischen Nicht-Freunden verzichtet werden.

**Gebt Acht, wie ihr eure Freundschaften schließt! Es kann passieren, dass ein Held isoliert wird.**

**Achtung:** Der scheue Halbskral (Forn/Forr) kann nur Freundschaften schließen, wenn er **mehr** Willenspunkte als der jeweils andere Held hat!

<p>Die Helden verstanden sich prächtig und wollten sich gegenseitig einen Humpen voll Gildas Met spendieren. Legt je einen <b>Humpen</b> in die linke obere Ecke eurer Heldentafel. Jeder der beiden Freunde kann einmal, wenn er auf <b>Feld 72</b> steht (Mine: 71; Norden: 108; Hadria: 148; DIH: Lager/Trosswagen) und sein Zeitstein nicht im Überstundenbereich ist, seinen Humpen aufdecken. Der <b>Zeitstein</b> wird um die angegebene Zahl vorgesetzt (ggf. WP abgeben). Anschließend erhält der Held die <b>Stundenzahl</b>, auf der sein Zeitstein nun liegt, <b>als Willenspunkte</b> dazu. Der Humpen kommt anschließend aus dem Spiel.</p>	<p>Die Helden vereinten die kläglichen Reste ihrer Trinkschläuche. Erstaunlicherweise reichte das, um einen Schlauch halb zu füllen.</p> <p>Die Freunde erhalten einen 1/2 Trinkschlauch <b>oder</b> dürfen einen 1/2 Trinkschlauch wieder auf die volle Seite drehen.</p>
<p>Eine neue Freundschaft macht Mut und weckt die Neugier.</p> <p>Die Freunde dürfen, wenn sie ein Feld mit <b>verdecktem Nebel</b> betreten, das Nebelplättchen angucken und dann entscheiden: entweder sie legen es <b>wieder verdeckt ab</b> oder sie decken es auf und aktivieren es damit. Dies gilt nur bis zum <b>Ende dieses Tages!</b></p>	<p>Die Helden tauschten sich über ihre glücklichen Ereignisse aus.</p> <p>Die Freunde dürfen eine schon ausgeführte Ereigniskarte/Windkarte mit den <b>3 obersten Karten</b> des entsprechenden Stapels mischen und diese dann ungesehen wieder obenauf legen.</p>
<p>Angespornt durch die neue Freundschaft liefen die Helden zu Höchstleistungen auf.</p> <p>An <b>diesem Tag</b> kosten beide Freunde die <b>Überstunden keine Willenspunkte</b>.</p>	<p>Der eine Held war gerade im Begriff, seinen Proviant zu verzehren und lud seinen neuen Freund kurzerhand ein.</p> <p>Die Freunde erhalten den Gegenstand <b>Brot</b>. Ein Held, der das Brot nutzt und <b>alle Helden</b>, die sich mit auf dessen Feld befinden, erhalten <b>pro Held auf diesem Feld 2 Willenspunkte</b>. Nach der Nutzung kommt das Brot aus dem Spiel.</p>
<p>Die Helden gerieten ins Plaudern und vergaßen die Zeit.</p> <p>Beide Freunde legen ihre Zeitsteine auf die <b>3. Stunde der Tagesleiste</b>.</p>	<p>Diese neue Freundschaft war wie ein Gedanke an ein letztes Lagerfeuer!</p> <p>Die Freunde dürfen ihre Stärke- und Willenspunkte <b>untereinander</b> tauschen oder verschenken. Wenigstens 1 Stärke- und Willenspunkt müssen beide behalten.</p>
	<p>Die Kraft des neuen Freundes stärkte auch den ermüdeten Krieger.</p> <p>Der Freund mit dem <b>geringeren</b> Willenspunktwert <b>erhöht</b> selbigen auf den Wert seines neuen Freundes.</p>