



Der Nachfolger- die Gegnerlegende

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Autoren: Waldgeist & Jul

Legendenkarte

A1



Für diese Legende benötigt ihr folgende Spielboxen:

- die Legenden von Andor
- die Reise in den Norden
- den Sternenschild
- die verschollenen Legenden „Alte Geister“

Diese Legende kann nur zu viert gespielt werden.

Diese Legende wird auf zwei Spielplänen gespielt: dem Nordspielplan und dem Spielplan, der das Land Andor zeigt. Der Nordspielplan wird oben an den Andor-Spielplan angelegt.

Die Felder 55, 57, 59 und 60 gibt es auf dem Nordspielplan und dem Plan von Andor. Sie zählen als ein Feld. Es ist also egal, auf welchem Plan man steht. Auf dem Nordspielplan werden die Nord-Brunnen eingesetzt, auf dem Andor-Spielplan die normalen Brunnen. Die Legendenleiste ist durchgängig, d.h. es gibt einen Erzähler, der von A bis Z läuft. Die Aktionen auf dem Sonnenaufgangsfeld werden auf beiden Spielplänen ausgeführt. Der Erzähler geht allerdings nur einen Schritt weiter, legt zur Erinnerung ein rotes X auf den Erzähler auf dem Sonnenaufgangsfeld des Andor-Spielplans. Das Sonnenaufgangsfeld gilt nur für den dazugehörigen Spielplan. Wenn ein Held von einem Spielplan auf den anderen Spielplan wechselt, muss er auch seinen Zeitstein auf das andere Sonnenaufgangsfeld legen.

Baut nun alles auf wie immer: Erzähler, goldene Ereigniskarten, Windkarten, etc.!

In dieser Legende dürfen zwei Helden nicht auf demselben Feld stehen. Ein Feld mit einem Helden darauf darf von einem anderen Helden **passiert** werden.

*Eines Tages verstarb der alte König Thorald, ohne einen Sohn als Nachfolger hinterlassen zu haben. Wer würde sein Nachfolger werden? In seinem Testament hatte Thorald verfügt: „Fürsten von Andor! Da ich selbst keine Kinder habe, muss mein Nachfolger aus euren Reihen bestimmt werden. Ich habe von meinem Vater die vier Heiligtümer von Andor geerbt. Diese sind hinter einer Aufgabe verborgen. Derjenige von euch, der alle Heiligtümer besitzt, ist mein wahrer Nachfolger. Ihr müsst kämpfen, um alle Heiligtümer zu bekommen! **Von nun an seid ihr Gegner!**“*

Nun lost ihr aus, wer welchen Helden bekommt. Dazu legt ihr von jedem Helden, der mitspielt (Zauberin, Zwerg, Bogenschützin und Krieger spielen in dieser Legende immer mit) einen Heldenwürfel in ein abdeckbares Gefäß. Danach zieht jeder ohne hinzuschauen einen Würfel.

Die **Zauberin** startet auf dem **Feld 112**.

Der **Zwerg** startet auf **Feld 108**.

Die **Bogenschützin** startet auf **Feld 58**.

Der **Krieger** startet auf der Taverne (**Feld 72**).

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2!

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

A2



In dieser Legende gibt es erstmals Leben und Hunger. Alle Helden legen die zu ihnen passende Lebens- und Hungerleiste an ihrer Heldentafel an und legen jeweils einen ihrer Heldenmarker auf die Startwerte: **3 Leben** und **4 Hunger**.

Leben

Zu Spielbeginn hat jeder Held 3 Leben. Leben sind wichtig. Wenn ein Held auf 0 WP sinkt, verliert er ein Leben auf der Lebensleiste. Sinken die Leben eines Helden auf Null, hat er verloren und ist nicht mehr im Spiel. Er legt allen Besitz vom Goldablagefeld und alle mitgeführten Gegenstände auf das zuletzt besuchte Feld.

Essen

Essen ist wichtig, denn **wenn ein Held auf seiner Hungerleiste auf 0 sinkt, verliert er ein Leben** (dazu später mehr). Als Essen gibt es Waldpilze und Muscheln, beide bringen so viele Punkte auf der Hungerleiste, wie die Zahl auf ihnen anzeigt. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Essen steht, darf es einsammeln und legt es auf den Bereich für Gold und Edelsteine. Man kann Pilze und Muscheln essen (sofern man sie auf der Heldentafel hat), indem man diese in den Vorrat zurücklegt und so viele Punkte auf der Hungerleiste dazu bekommt, wie auf dem Essen abgebildet ist. Um die Position der Waldpilze zu bestimmen, würfelt ihr mit einem Heldenwürfel und addiert 50 zum Ergebnis. Um die Muscheln zu positionieren, würfelt ihr mit zwei weißen Würfeln und addiert 100 zum Ergebnis. Wenn Muscheln oder Waldpilze verbraucht sind, werden sie **sofort** wieder auf dieselbe Art **neu erwürfelt**.

Auch Rietgrasblüten kann man essen. Es gibt nur zwei im Spiel, eine auf Feld 82 und eine auf Feld 26. Sie werden **nicht** neu erwürfelt, wenn sie verbraucht wurden. Man kann sie wie Muscheln und Waldpilze auf die Ablage für Gold und Edelsteine legen. Setzt man sie ein, erhält man 4 Hungerpunkte. Jeden Sonnenaufgang, **nachdem** der Erzähler weitergegangen ist, wird bei jedem Helden der Spielstein auf der Hungerleiste ein Feld nach links geschoben. Ihr könnt Muscheln und Pilze auch wie gewohnt einsetzen (Muscheln könnt ihr für Ruhm nicht mehr verwenden.) Erwürfelt nun die Position von allen vier Muscheln und allen drei Waldpilzen!

Heiligtümer

Der Held, der alle vier Heiligtümer besitzt, ist Prinz Thoralds wahrer Nachfolger und hat die Legende gewonnen. Wenn dieser Fall eintritt, wird der Erzähler **sofort** auf Z versetzt. Um ein „Heiligtum von Andor“ zu erhalten, muss jeder Held eine Schicksalskarte und eine Aufgabenkarte erfüllen. Sobald die Aufgabenkarte abgeschlossen ist, bekommen die Helden die angegebene Belohnung – allerdings gilt:

In der Gegnerlegende gibt es KEINEN Ruhm und KEINEN Barden.

Soll ein Held seine Belohnung in Ruhm erhalten, bekommt er diese ab jetzt immer in Willenspunkten.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A3!

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

A3



Hat ein Held seine beiden Aufgaben (Schicksalskarte und Aufgabenkarte) erledigt, bekommt er ein Heiligtum zugelost. Dazu zieht er, ohne hinzuschauen, eine der vier Karten „Heiligtum“. Das darauf abgebildete Heiligtum bekommt er dann und legt es auf seine Heldentafel auf das dazugehörige Feld. Die Sonderfähigkeit des Heiligtums steht auf der jeweiligen Karte. *Hinweis: Das Heiligtum kann gegen andere Helden und Kreaturen eingesetzt werden.* Ein Held darf ein Heiligtum **einmal kostenlos** benutzen, danach dreht er es um. Das umgedrehte Heiligtum darf er **noch einmal** benutzen; dafür verliert der Held jedoch 7 Willenspunkte. Wurde das Heiligtum zum zweiten Mal benutzt, legt man es umgedreht auf die Ablage für Gold und Edelsteine.

Hinweis: Kann er sein Plättchen nicht verschieben, weil er weniger als 8 WP hat, darf er das Heiligtum nicht einsetzen.

Noch ein Hinweis: Wenn ein Held ein umgedrehtes Heiligtum auf einem Feld ablegt und es danach ein anderer Held aufnimmt, bleibt das Heiligtum umgedreht, d.h. der neue Besitzer muss für eine Benutzung die WP bezahlen.

Prinz Thorald war kein guter König gewesen. Gegner, so flüsterte man hinter vorgehaltener Hand, hatte er aus dem Weg räumen lassen. Jeder der Helden war entschlossen ein besserer König zu werden. Doch sie zerstritten sich, da jeder etwas anderes durchsetzen wollte: Der Bogenschütze machte sich für den Erhalt des Waldes stark, der Zwerg wollte in den Minen Edelsteine und Silber abbauen, was der Bogenschütze ablehnte. Der Zauberer wollte die Zauberer-Orden in Andor stärken, doch der Krieger wollte jeden fördern, egal ob Bauer oder Adel. So zerstritten sie sich und kämpften gegeneinander – und merkten gar nicht, dass sie dadurch nicht besser werden würden als Thorald.

Das Kreaturensystem

Besiegte Kreaturen werden nicht auf Feld 80 gestellt, sondern kommen aus dem Spiel (also in den Kreaturen-Vorrat), d.h. der Erzähler geht bei besiegten Kreaturen nicht weiter. Betritt eine Kreatur die Burg, wird sie auf Feld 90 gestellt. Betritt eine Kreatur eines der Felder 91, 100 oder 114, verliert jeder Held einen WP. Danach wird die Kreatur in den Vorrat zurück gelegt.

Generelle Regel in der Gegnerlegende: Bei Belohnungen von Ereigniskarten oder Kreaturenplättchen für die Heldengruppe, (z.B. Gold und/oder Willenspunkte) bekommt **jeder** Held 1 davon.

Deckt nun zwei Kreaturenplättchen und zwei Nord-Kreaturenplättchen auf und führt ihre Anweisungen aus! Stellt außerdem Kreaturen auf folgende Felder:

- Gors auf die Felder 113, 77, 12, 31 und 50
- Skrale auf die Felder 29, 20 und 63

Lest jetzt weiter auf der Karte A4!

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

A4



Legt nun Kreaturenplättchen wie folgt auf die Felder der Legendenleiste:

A: 2 Kreaturenplättchen und 2 Nord-Kreaturenplättchen

B: 3 Kreaturenplättchen und 2 Nord-Kreaturenplättchen

D: 2 Kreaturenplättchen und 1 Nord-Kreaturenplättchen

F: 1 Kreaturenplättchen

G: 1 Kreaturenplättchen

H: 1 Nord-Kreaturenplättchen

I: 1 Nord-Kreaturenplättchen

K: 1 Kreaturenplättchen

M: 1 Nord-Kreaturenplättchen

O: 2 Kreaturenplättchen und 2 Nord-Kreaturenplättchen

Q: 1 Kreaturenplättchen

S: 1 Kreaturenplättchen

U: 1 Kreaturenplättchen

Es wird ohne Wrackplättchen gespielt, d.h. sie können auch nicht durch Nord-Kreaturenplättchen auf den Spielplan kommen.

Lest euch nun die Tafel „Siegesleiste“ durch!

Die Aldebaran...

...zählt als Feld, daher dürfen sich niemals zwei oder mehr Helden zusammen auf dem Schiff aufhalten. Die Aldebaran startet am Steg an Feld 100 in Werftheim. Jeder darf das Schiff ausbauen, wenn das Schiff am Steg an Feld 100 steht. Die Schiffsausbauten kosten immer 2 Gold (obwohl vier Spieler mitspielen).

Die Hexe...

...kann unter einem normalen Nebelplättchen gefunden werden (eines auf dem Andor-Spielplan)

Findet ein Spieler die Hexe, erhält er wie gewohnt einen Gratistrank. Der Held, der sie findet, darf seinen Ersatzstandfuß mit dem grauen Standfuß der Hexe austauschen. Von nun an darf er für nur 3 Gold ihren Trank erwerben (gilt für das ganze Spiel), die anderen Spieler müssen 4 Gold bezahlen. Der Bogenschütze darf immer ein Gold weniger bezahlen, sogar wenn er die Hexe gefunden hat (dann bezahlt er 2 Gold).

Jetzt müsst ihr noch erfahren, wie man gegen andere Helden kämpft. Lest euch dazu die Tafel „Kämpfe zwischen Helden“ durch.

Lest jetzt weiter auf der Karte A5!

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

A5



Der Krieger erhält bei jedem Brunnen +2 Willenspunkte (auch bei den Nordbrunnen), außer beim 6er-WP-Brunnen.

Die Bogenschützin darf einen Gegner aus bis zu drei Feldern Entfernung angreifen. Sie bezahlt außerdem bei der Hexe 1 Gold weniger.

Die Zauberin bekommt für diese Legende ein paar zusätzliche Eigenschaften. Diese stehen auf ihrer Heldentafel.

Der Zwerg behält seine normalen Eigenschaften.

Ein Held kann am Ende des Tages (nach der siebten Stunde) die Aktion „**schlafen legen**“ ausführen, dann kann er nicht angegriffen werden. Dies kostet eine Überstunde. Dafür legt er seine Figur hin. Wenn er am nächsten Tag dran ist, wird er wieder hingestellt und kann ganz normal weiterspielen.

Der Schild...

...kann auch zur Abwehr von Kampfsteinen (wird auf der Karte „Kämpfe zwischen Helden“ erklärt) benutzt werden, dann geht allerdings der ganze Schild kaputt, d.h. man kann einen Kampfstein nur mit einem ganzen, unbenutzten Schild abwehren. Der Angreifende erhält seinen Kampfstein **nicht** wieder, die Stunde für den Angriff bekommt der Angreifende allerdings zurück. Man kann den Schild auch wie gewohnt einsetzen. Der Verlust von WP in einer Kampfunde zwischen zwei Helden darf **nicht** mit dem Schild abgewehrt werden.

Lest jetzt noch die Karte „Die Insel – ein neues Feld“!

Auf den Feldern 107 und 114 darf man nicht passen.

Legendenziel:

Jeder Held muss sein Heiligtum finden, bevor der Erzähler N erreicht. Dabei sollte er so viele Punkte auf der Siegesleiste erhalten, wie möglich. Wenn ein Held alle gegnerischen Helden besiegt, hat er gewonnen.

Jeder Held erhält zu Beginn 2 Stärke- und 7 Willenspunkte sowie 5 Gold.

Jetzt geht es endlich los: Besiege die anderen Helden und werde König von Andor!

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

E



Die Helden waren dabei ihre Aufgaben zu lösen. Und gerade jetzt war für jeden Einzelnen von ihnen Sieg und Anerkennung wichtig.

Wenn der Erzähler N erreicht, und noch **alle vier** Helden im Spiel sind, scheidet der Held aus, der am wenigsten Punkte auf der Siegesleiste erreicht hat.

Hinweis: Das Heiligtum zu bekommen bleibt trotzdem wichtig, denn falls ein Held seine Aufgaben nicht erfüllen konnte, scheidet er aus. Nur in dem Fall, dass alle ihr Heiligtum gefunden haben, wird mithilfe der Siegesleiste entschieden.

Tipp: Auf der Siegesleiste gibt es für jede erreichte Zeile einen Bonus. Es lohnt sich also doppelt, zu kämpfen.

Stellt einen Gor auf Feld 37.

Zur Erinnerung: Das Spiel endet, wenn ...

- a) ... ein Held alle Heiligtümer, die im Spiel sind, besitzt,
oder
- b) ... ein Held alle Gegner besiegt hat, d.h. nur noch ein Held im Spiel ist.

Lest – sobald einer dieser beiden Fälle eintritt – die Karte Z vor.



Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

N



Alle Helden die ihre Aufgaben NICHT erfüllen konnten, scheiden nun aus. Sie sind nicht mehr im Spiel.

A) Es sind noch alle vier Helden im Spiel.

Der Held mit dem niedrigsten Sieg scheidet aus; er ist nun nicht mehr im Spiel. Falls mehrere Helden gleich viel Sieg haben, scheidet der Held aus, der die wenigsten Leben hat. Sollten mehrere Helden auch gleich viele Leben haben, geht es zuerst nach Hunger, dann nach Stärkepunkten und danach nach Willenspunkten. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, passiert nichts.

B) Es sind nur noch drei oder zwei Helden im Spiel.

Es passiert nichts.

Wenn jetzt oder später nur noch zwei Helden im Spiel sind, wird der Erzähler sofort auf V versetzt, sofern er V noch nicht erreicht hat.

Stellt nun noch einen Gor auf das Feld 17 und einen Skral auf das Feld 34.

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

V



Das Volk würde bald genug haben vom ewigen Kampf zwischen den letzten Helden. Am Ende würde es zu einem Zweikampf in der Burg kommen, wenn bis dahin die beiden letzten Helden nicht von sich aus gegeneinander kämpften.

Stellt nun einen Skral auf Feld 40 und jeweils einen Gor auf die Felder 103, 104 und 23.

Jeder Held erhält nun einen Kampfstein. Wenn er bereits zwei Kampfsteine hat, wird der Kampfstein auf das Feld gelegt, auf dem der Held steht.

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

X



Wenn jetzt noch drei Helden im Spiel sind, scheidet – wie gewohnt – der Held mit dem niedrigsten Sieg aus.

Stellt nun einen Gor auf Feld 52 und einen auf Feld 62.

Legt außerdem 1 Gold auf Feld 60 und 1 Gold auf Feld 107.

Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

Y



Das Volk hatte die beiden Helden auf die Burg gerufen.

Versetzt nun alle Heldenfiguren auf die Burg! Nur in diesem besonderen Fall dürfen sich mehrere Helden auf einem Feld befinden.

Entfernt jetzt eure Zeitsteine vom Sonnenaufgangsfeld und legt ein rotes X auf das Sonnenaufgangsfeld; es wird ab sofort nicht mehr benutzt.

Jetzt werden alle Heiligtümer aufgefrischt, d.h. man darf sie wieder zweimal benutzen (einmal gratis, einmal mit bezahlen). Sie bleiben allerdings auf dem Goldablagefeld liegen.

Ab jetzt kämpfen die Helden gegeneinander. Und zwar so lange, bis einer der Helden auf 0 Leben sinkt. Wenn dieser Fall eintritt, wird der Erzähler auf Z versetzt. Die Aktion „Laufen“ darf nicht mehr aufgeführt werden.



Der Nachfolger – die Gegnerlegende

Legendenkarte

Z



Der Sieger streckte seine Waffe nach oben und rief ins Land hinaus: „Ich bin euer neuer König!“

Der Zwerg hat gewonnen:

Die Menschen von Andor wurden reich, gewannen so manches Land und bauten darauf prächtige Gehöfte: Es ging ihnen gut. Bis die Kapazität in der Mine erschöpft war ...

Die Zauberin hat gewonnen:

Das Land Andor war wieder von Magie erfüllt. Es geschahen so manche fantastische Zaubereien. Dem Volk ging es gut: Die Zauberer verzauberten Hütten in Bauernhöfe und zauberten Getreide auf die Felder. Doch die Menschen waren auch von den Zauberern abhängig. Und als die Zauberer meinten, sie hätten genug für das Volk gezaubert, ging es dem Volk sehr schlecht. Der Zauberin dagegen ging es gut und sie bereute nicht, dass sie seinerzeit gegen ihre ehemaligen Freunde gekämpft hatte – bis das Volk sich gegen den Zaubererorden erhob ...

Der Krieger hat gewonnen:

Die Menschen waren sehr glücklich. Alles war wie zu Zeiten König Brandurs. Alles? Nein. Thorn führte Kriege, zog von Bauernhof zu Bauernhof und brachte den jungen Menschen das Kämpfen bei. Dem Volk ging es gut. Thorn gab alle Gewinne aus dem Krieg an das Volk weiter. Doch so mancher bereute in den Krieg gezogen zu sein.

Die Bogenschützin hat gewonnen:

Das Land war von Natur erfüllt. Die Vögel zwitscherten. Manche behaupteten sogar, es gäbe in alten Baumstämmen wieder Elfen. Alles schien gut. Doch die Bogenschützin war einsam. Ihre alten Freunde fehlten ihr – vor allem der Krieger. Die Bogenschützin zog sich in den Wald zurück und schrieb diese Legende auf – damit sich ein solcher Kampf niemals wiederholen möge.

Wie ihr sicher schon gemerkt habt, geht es in dieser Legende viel um Taktik. Wie geht es euch damit, einmal einen anderen Helden und eine andere Taktik auszuprobieren? Diese Legende wird niemals so ähnlich sein wie die vorherige, denn diese Legende gestaltet IHR selbst.

Wir hoffen, ihr hattet viel Spaß!

Waldgeist & Jul

Die Insel – ein neues Feld



Die Insel gilt als normales Feld:
Feld 120. Sie wird im Norden
an die Felder 15 und 9 angelegt
(wie auf dem Foto vorne).

Die Insel (Feld 120) kann von
einem angrenzenden Meeresfeld
aus betreten werden, also vom
Schiff aus. Man kann die Insel auch
von Feld 9 oder Feld 15 aus
betreten.

Die Insel ist außerdem per Boot
erreichbar: Für 4 Stunden kann
man eine Bootsfahrt von Feld 102
auf die Insel (Feld 120) machen.
Legt dazu die 4-Stunden-
Bootsfahrt-Leiste zwischen die
Felder 102 und 120 (Insel).

