

O1

Diese Legende wird auf dem Nordspielplan gespielt.

Benötigtes Material aus dem Grundspiel:

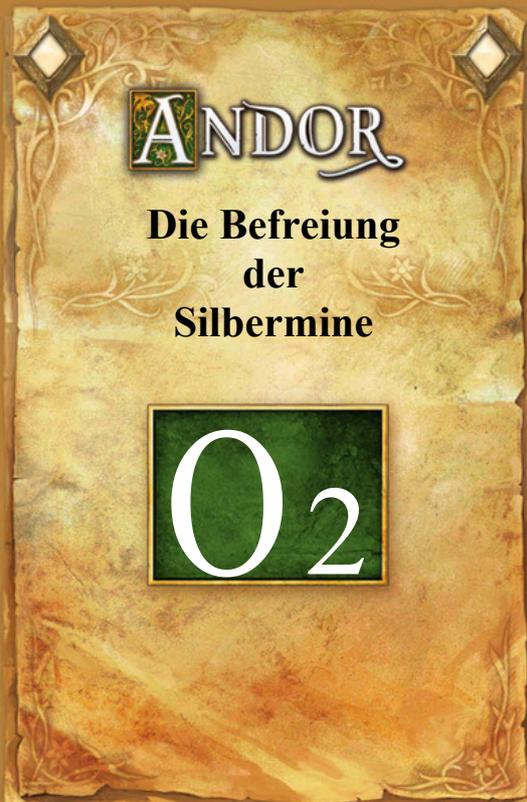
Heldenmaterial (inklusive Zwerg)
 Erzähler-Figur
 2 rote Würfel
 Alle Goldmünzen
 Alle Gegenstände der Ausrüstungstafel
 Alle Sternchen
 Alle roten X
 Alle Brunnen
 8 Gors
 Die Figur "Prinz Thorald"

Startanweisungen:

Wählt einen Helden des Grundspiels aus (also auch den Zwerg; aber nicht den Seekrieger). In dieser Legende muss der Bogenschütze beteiligt sein.

Führt folgende Startanweisungen für Legende 7 aus:
 2., 4., 6., 9., 11., 12., 14., 15., 18., 19.

Lest jetzt weiter auf O2.



O2

1. Der Held Seekrieger darf nicht verwendet werden. Stattdessen darf der Held Zwerg gespielt werden. (Der Zwerg hat zunächst keine Sonderfähigkeit (da es auf dem Spielplan kein Feld 71 gibt.)) (Der Zwerg darf das Schiff nur navigieren, solange ein anderer Held mit ihm an Bord ist.)
2. Legt neben dem Spielplan bereit: Das Schiff; die Figuren Seekrieger, Garz, Merrik, Grenolin und Silberzwerge; Windkarten; die grüne Figur Barde; das Hadrische Stundenglas; den Kompass; den Sturmschild; Varatans Helm der Macht; die drei Fässer; die Kreaturenplättchen und die Wrackplättchen.
3. Stellt die Aldebaran auf das Feld mit dem Steg an Feld 55.
4. Stellt alle Heldenfiguren auf die Schiffstafel.
5. Sortiert die Sturmwindkarten aus, mischt die restlichen Windkarten und legt sie verdeckt auf das entsprechende Feld und die Startwindkarte aufgedeckt oben auf den Stapel.
6. Legt Sternchen auf die Buchstaben P, Q, R und Z der Legendenleiste.
7. Stellt die Figur Garz auf das Feld 59, eine Figur Silberzwerge auf das Feld 114 und die Figur Seekrieger auf das Feld 100. Garz kann vorerst nicht als Händler verwendet werden.

Lest jetzt weiter auf O3.



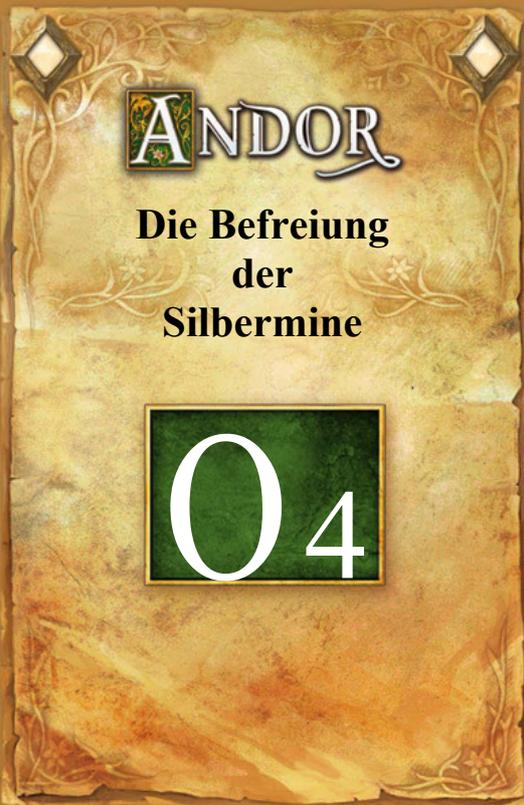
O3

8. Stellt die grüne Figur "Barde" auf die 4 der Ruhmeshalle.
9. Legt das letzte Brunnenplättchen auf das Willenspunktesymbol auf Feld 114. Der Sturmthalbonus kann nicht verwendet werden, dafür aber wie üblich der Brunnen ausgetrunken werden. Auch dieser Brunnen auf 114 frisch zum Sonnenaufgang auf.
10. Einer der Helden erhält das Hadrische Stundenglas.
11. Stellt einen Arrog auf Feld 91.
12. Legt ein rotes X auf Feld 91. Das Feld 91 kann nicht betreten oder passiert werden.
13. Legt Trinkschläuche auf die Felder 59, 109, 114.

Abweichende Regelungen zum Basisspiel:

1. Auf Feld 90 müssen 3 Figuren stehen damit der Erzähler weitergeht. Ihr dürft euch zur Erinnerung ein rotes Sternchen auf das Feld 90 legen.
2. Ein Held darf in seinem Zug seinen Tag frühzeitig beenden und bekommt dafür einen Willenspunkt. (Früh schlafen gehen.)

Lest jetzt weiter auf O4.



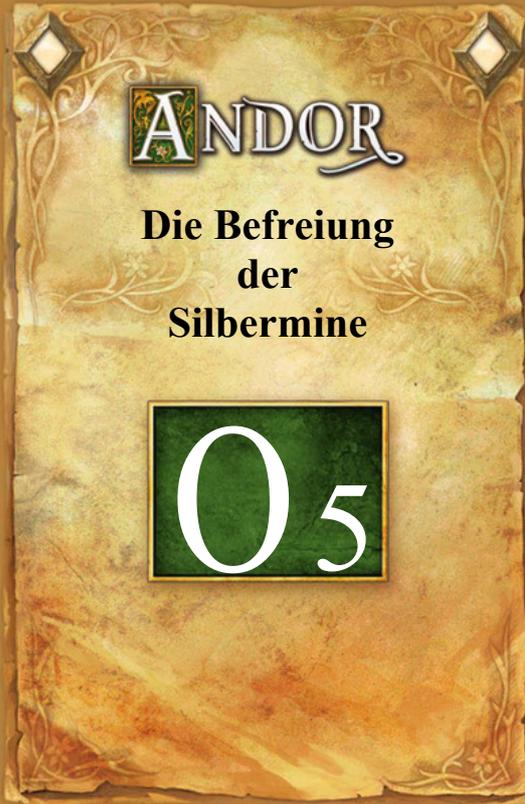
O4

Den Helden war klar, dass sie die Silbermine von den böartigen Kreaturen, die sich darin verschanzt hatten, nur mit speziellen Sonderwaffen befreien konnten. Es mussten unbedingt Bögen aus dem Wachsamem Wald sein; keine Anderen waren stark genug, um die Verteidigungen des Mineneingangs zu penetrieren. Leider waren die Elfen des Wachsamem Walds nicht sehr erpicht darauf, den Silberzwerge zu helfen und boten den Helden deswegen ihre Bögen lediglich zum Kauf an - die Helden hatten sie eigentlich darum gebeten, die Bögen nur mal ganz kurz ausleihen zu dürfen.

Die Helden mussten sich etwas einfallen lassen um an Geld zu kommen. Vielleicht könnten sie von ihren zuverlässigen alten Freund, dem Handelszweig Garz ein paar Tipps bekommen - der kann schließlich Schnee an Eskimos verkaufen.

Allerdings gab es noch einen Haken: mit den besonderen Sonderspezialbögen aus dem Wachsamem Wald konnte nicht einfach nur jeder beliebige Hans und Franz umgehen; es war spezielles Training gefragt. Zum Glück konnte der Bogenschütze schon mit so einem Bogen umgehen und würde es den anderen Helden (hoffentlich) beibringen können. Er wusste auch sofort, wo das am besten gehen würde: "In der alten Ruine ist genügend Platz und da laufen wir auch nicht Gefahr unschuldige Zuschauer zu treffen. Und hoffentlich auch auf kein anderes Ungeziefer."

Lest jetzt weiter auf O5.



05

Stellt Kreaturen auf das Feld 107.

- Bei zwei Spielern zwei Neraxe
- bei drei Spielern einen Nerax und einen Meerestroll
- bei vier Spielern zwei Meerestrolle.

Diese Kreaturen bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang. Sie können einzeln angegriffen und besiegt werden. Sie kommen jeweils auf Feld 90 und es gibt die übliche Belohnung. Ihr verliert wie gewohnt Ruhm.

Markiert den Arrog auf Feld 91 mit einem Sternchen. Dieser Arrog würfelt mit einem großen schwarzen Würfel pro Held (im Spiel). Ihr dürft zur Erinnerung so viele schwarze Würfel auf das Feld 91 legen. Für den Arrog verliert ihr wie gewohnt Ruhm. Dieser Arrog kommt, wenn er besiegt ist, auf das Feld 90 und es gibt für ihn die übliche Belohnung. Er und andere Kreaturen auf diesem Feld können nur von dem Bogenschützen angegriffen werden. (Andere Helden können auch mit Bögen keine Kreaturen auf Feld 91 angreifen.)

Lest jetzt weiter auf O6.



06

Markiert Garz auf dem Feld 59 mit einem Sternchen. Sobald ihr dieses Feld erreicht, lest die Karte "Garz's Reisepläne" vor. Diese **Aufgabe** ist optional.

Nehmt alle Bögen von der Ausrüstungstafel und legt sie auf das Feld 57. Nur bei diesem Händler können Bögen für je 2 Gold erworben werden. Es dürfen auf diesem Feld keine Bögen abgelegt werden.

Eure **Aufgabe** ist es, für jeden Helden (außer dem Bogenheini) einen Bogen zu erwerben und dann mit allen Helden auf das Feld 107 zu gehen. Sobald alle Helden auf dem Feld 107 stehen, das Feld 107 von den Kreaturen befreit ist und jeder Held einen Bogen hält (außer der Bogenschütze), lest die Karte "Bogenschießen for Dummies" vor. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf das Feld 107.

Die Heldengruppe erhält 4 Stärkepunkte und einen Helm.

Der jüngste Spieler beginnt.

ANDOR

Die Befreiung der Silbermine

P₁

*Die Helden erhielten eine Botschaft per Falke:
Sehr geehrte Helden,
Unsere Hoheit, der König Thorald, König von Andor,
Besieger des Drachen, haben in Unserer Weisheit
beschlossen, Unsere Untertanen in Unserem Königreich
mit Unserer Anwesenheit zu erbauen und gleichzeitig
Ruhm für Unsere hoheitliche Person zu erwerben.
Ihr habt als Helden die große Ehre, als Unsere
Leibgarde zu fungieren und gleichzeitig mit dem Schiff
"Die Aldebaran" Unsere Person und Unser Gefolge zu
transportieren.
Macht euch baldmöglichst auf und empfangt Uns am
Steg von Feld 55.
Euer Thorald.*

Eure **Aufgabe** ist es sobald der Erzähler das Feld Q erreicht, mit ausreichend Begleitschutz für den König auf seine Rundfahrt zu gehen. Es müssen dann Helden auf dem Feld 55 stehen.

- Bei 2 Spielern einer,
- bei 3 Spielern 2
- und bei 4 Spielern 3.

Die Aldebaran muss an dem Steg zu Feld 55 stehen.

Legt als Erinnerung ein Sternchen zum Steg an Feld 55.

Lest jetzt weiter auf P2.

ANDOR

Die Befreiung der Silbermine

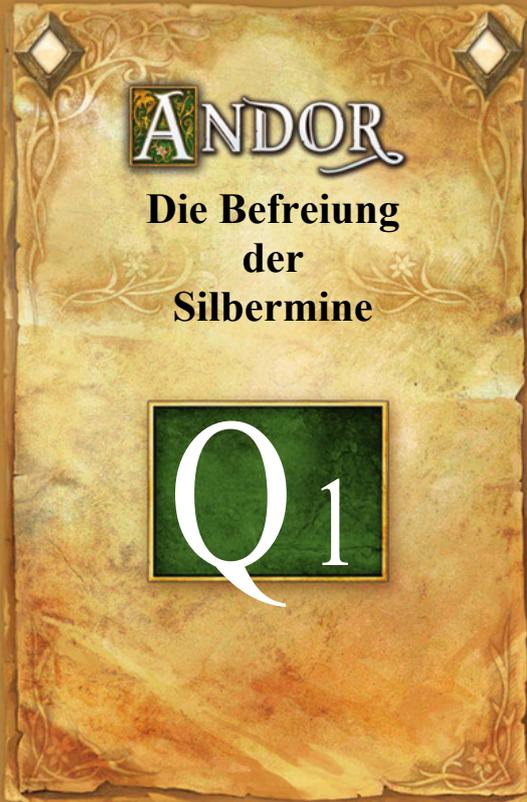
P₂

Legendenziel ist es, König Thorald auf seinen Eskapaden zu begleiten und am Ende wieder sicher nach Andor zu bringen und genügend Ruhm entsprechend der Spielerzahl zu sammeln:

- bei zwei Spielern 9 Ruhm
- bei drei Spielern 12 Ruhm
- bei vier Spielern 15 Ruhm.

Die Kreaturen in der Mine vergriffen sich an den Vorräten, die die Silberzwerge über die Jahre angehäuft hatten und vermehrten sich wie die Kaninchen. Überall im Meer tauchten ihre Nachkommen auf und machten den Helden das Leben schwer.

Stellt einen Nerax auf II.



Q1

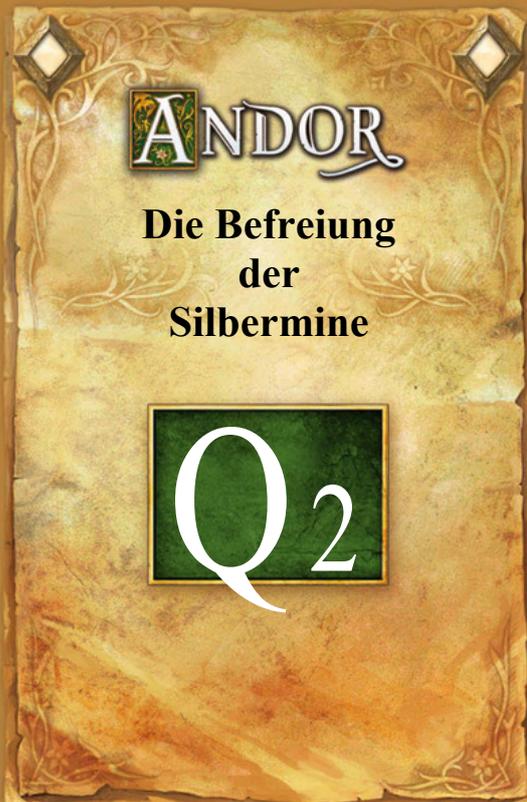
Wenn die Helden jetzt nicht in ausreichender Zahl auf dem Feld 55 stehen und die Aldebaran an dem Steg zu Feld 55 steht, ist die Legende schon verloren.

Die Helden empfangen, wie befohlen, den König und sein Gefolge feierlich mit der Aldebaran an dem Steg von Feld 55.

Der König begrüßte die Helden und führte noch einmal seinen Plan aus: Er wollte zuerst die Taverne, ääh meine natürlich die Insel von Werftheim besuchen, danach die Metproduktion, ääh Sturmtal besichtigen und zum Schluss noch die Rumbrennerei, ääh die Silbermine begutachten.

Die Helden schauten betroffen und gestanden dem König kleinlaut, dass das mit der Rumbrennerei, ääh der Silbermine nicht so ganz, gleich, sofort möglich sei, aber versicherten, dass sie sich baldmöglichst um das Problem kümmern wollten.

„Ach das könnt ihr doch nebenbei erledigen,“ sagte König Thorald gelassen, „Das ist nur eine Frage der Planung. Wir stechen sofort in See.“



Q2

Stellt König Thorald, Grenolin und Merrik auf Feld 55. König Thorald kann zusammen mit seinem Gefolge (Grenolin und Merrik) wie ein Bauernplättchen mitgezogen werden (auch im Vorbeigehen), wenn genügend Helden auch noch mitgezogen werden. Bei 2 Spielern kann ein einzelner Held König Thorald und das Gefolge mitziehen. Bei 3 Spielern muss mindestens ein zusätzlicher Held mitgezogen werden. Bei 4 Spielern müssen mindestens 2 zusätzliche Helden mitgezogen werden. Es dürfen aber auch mehr Helden mitgezogen werden. Dies gilt auch für das an- und von Bord Gehen. Auch Helden die mitgezogen werden, kostet dieses Mitziehen Stunden.

Beispiel: Ein Held will mit König Thorald an Bord gehen. Er macht das über den Steg an Feld 55. Weil 3 Helden im Spiel sind, muss mindestens noch ein weiterer Held auf dem Feld 55 stehen. Dieser Held wird, wenn der erste Held König Thorald und das Gefolge (Merrick und Grenolin) aufs Boot zieht, mitgezogen und muss eine Stunde ausgeben. Nur so kann König Thorald fortbewegt werden.

Lest jetzt weiter auf Q3.



ANDOR

**Die Befreiung
der
Silbermine**

Q₃

Q3

Wenn König Thorald auf dem Boot ist, darf auch ein einzelner Held das Boot bewegen (der Zwerg mit den oben beschriebenen Einschränkungen), Begleitschutz ist nur beim von und an Bord Gehen und beim Bewegen an Land relevant.

König Thorald darf nicht auf dem selben Feld wie eine Kreatur stehen (dies gilt auch für Seefelder). Passiert dies, ist die Legende sofort verloren. (Es dürfen Felder mit Kreaturen passiert werden.)

König Thorald gibt den Helden keinen Vorteil im Kampf. König Thorald kann nur über Stege an und von Bord gehen.

König Thorald darf keine Fähren (Boote) benutzen.

Eure **Aufgabe** ist es König Thorald und sein Gefolge (Grenolin und Merrik) auf das Feld 100 zu bringen vordem der Erzähler den Buchstaben R erreicht hat.

Bewegt nun das Sternchen von dem Steg bei Feld 55 auf den Steg bei Feld 100.

Lest jetzt weiter auf Q4.



ANDOR

**Die Befreiung
der
Silbermine**

Q₄

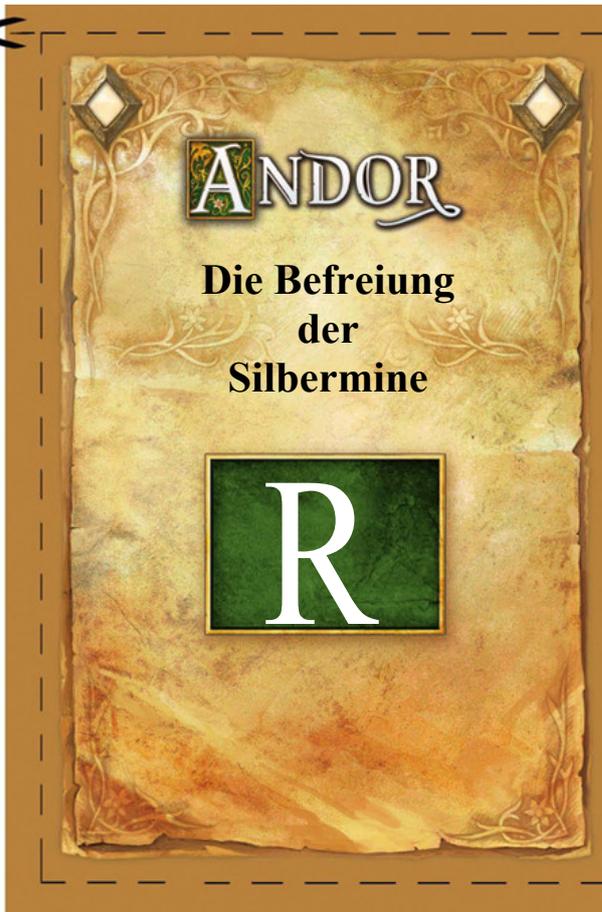
Q4

Unter dem Gefolge des Königs befand sich auch der Kartograph Merrik mit seinem Kompass.

Legt den Kompass auf das kleine Ablagefeld der Aldebaran. Wenn Merrik sich an Bord befindet, darf der Kompass wie üblich eingesetzt werden. Der Kompass darf nicht aufgehoben werden. Das kleine Ablagefeld des Schiffs kann in dieser Legende nicht für andere Gegenstände benutzt werden. Sollte bereits ein kleiner Gegenstand auf dem besagten Ablagefeld liegen, darf ihn jetzt ein Held an Bord auf seiner Heldentafel ablegen, ist kein Held an Bord, kommt der Gegenstand aus dem Spiel.

Damit die heroischen Taten des Königs auch allseits bekannt werden, hatte der König noch einen Barden im Schlepptau.

Der Barde Grenolin hat bis auf weiteres keine Funktion, muss aber mitgenommen werden.



R

Wenn König Thorald und sein Gefolge jetzt nicht auf Feld 100 stehen, ist die Legende verloren.

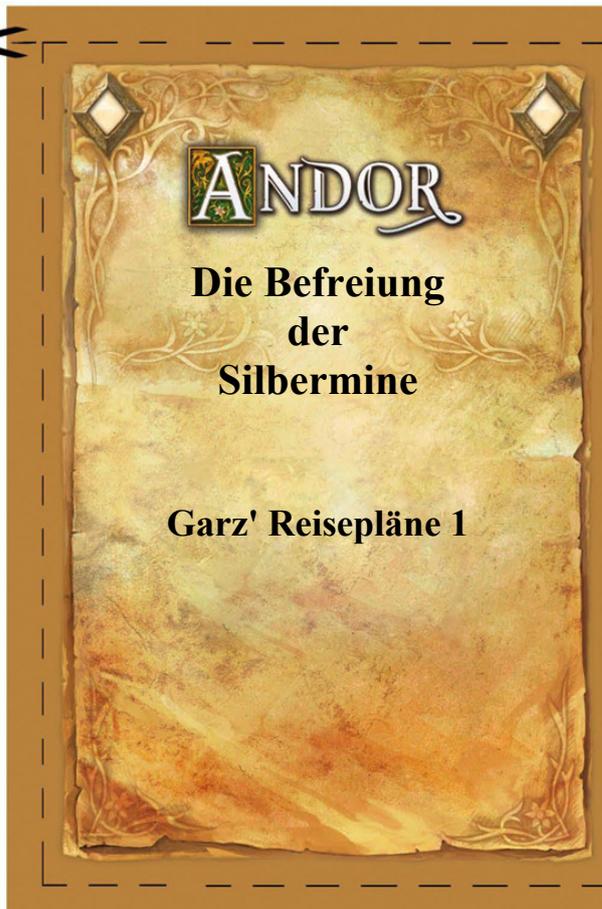
König Thorald war erschöpft von der langen Reise und beschloss die Nacht in der Taverne, ääh auf der Insel von Werftheim zu verbringen.

Wenn der Erzähler beim nächsten Sonnenaufgang weiterbewegt wird, lest die Karte "Der hoheitliche Besuch in Werftheim" vor.

Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf das Erzählersymbol des Sonnenaufgangsfelds.

Aber auch die Kaninchen, ähhh Kreaturen in der Silbermine waren nicht tatenlos.

Stellt je einen Meerestroll auf II und IV.



Garz' Reisepläne 1

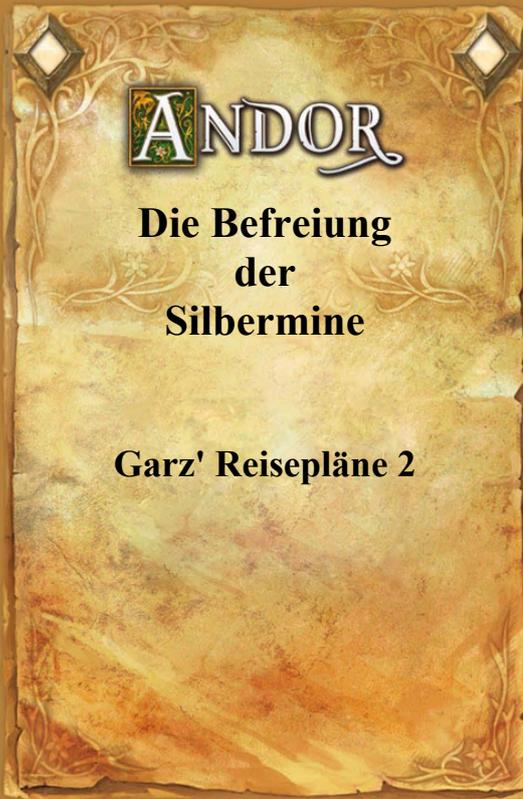
Garz begrüßte die Helden freundlich und stand ihnen, wie erwartet, mit gutem Rat zur Seite: "Ah, meine besten Kunden! Ihr könnt einfach wieder Holz aus dem Wachsamem Wald in Werftheim verkaufen. Hat doch in der letzten Legende auch ganz gut geklappt. Das freut alle Beteiligten: Die Helden bekommen Geld für die Sonderspezialbögen, die Zwerge bekommen Aussicht auf die Befreiung ihrer Mine und die Elfen verdienen sich dumm und dämlich, indem sie erst Holz verkaufen und dann auch noch ihre vermeintlich so supertollen Bögen."

Die Helden bedankten sich für diesen tollen Rat.

Legt die beiden Holzplättchen auf die vorgesehenen Felder auf Feld 59. Sie können ab nun wie üblich aufgehoben und in Werftheim vertickt werden.

Holzplättchen, die in Werftheim verkauft werden, kommen wieder auf das Feld 59 und können erneut eingesammelt werden.

Lest jetzt weiter auf „Garz' Reisepläne 2“.



Garz' Reisepläne 2

“Allerdings ist da noch eine Kleinigkeit, die ihr für mich tun könntet”, fuhr Garz fort, “ihr wisst schon, wenn ihr genug Zeit habt und es euch keine Umstände macht. Ich habe gehört, dass die Silberzwerge bei den Taren untergekommen sind. Das gibt bestimmt eine mörder Fete! Wenn ihr mich nach Sturmtal bringt, wäre ich euch sehr verbunden.”

Eure **optionale Aufgabe** ist es Garz nach Sturmtal (Feld 114) zu seinen Silberzwegencousins zu bringen. Sobald Garz das Feld 114 erreicht, erhaltet ihr 1 Ruhm pro Spieler. Danach steht Garz als Händler in Sturmtal zur Verfügung (davor nicht!). Sobald Garz in Sturmtal ist, hat der Zwerg die Sonderfähigkeit bei Garz alle Gegenstände sowie Stärkepunkte für ein Gold weniger kaufen zu dürfen. Garz kann wie ein Bauernplättchen mitbewegt werden (auch auf das Schiff und mit den Booten).

Das Sternchen, das Garz markiert kommt nun aus dem Spiel.



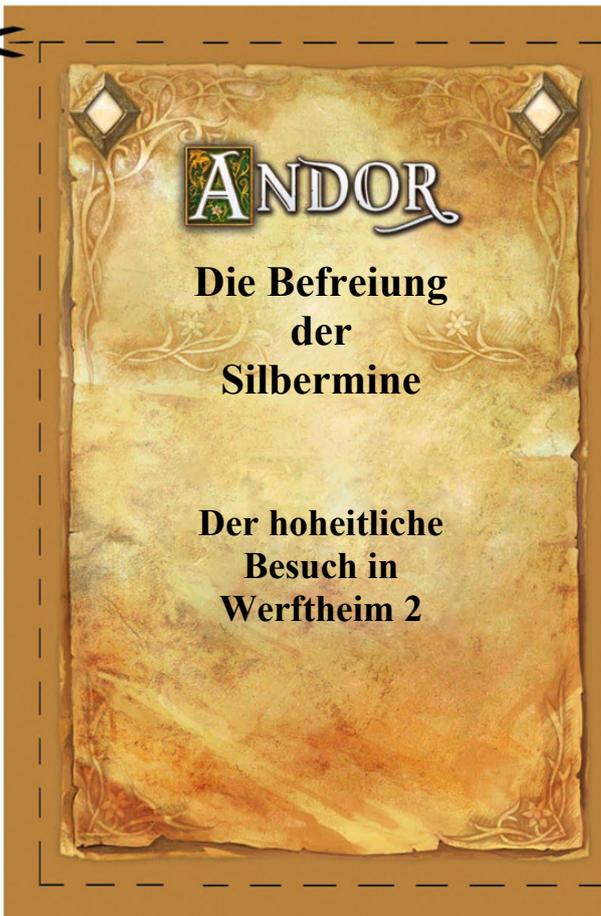
Der hoheitliche Besuch in Werftheim 1

*Ein weiterer Falke erreichte die Helden:
Unser hoheitliche Besuch in Werftheim ist abgeschlossen.*

*Bringt Uns nun mit eurem Schiff nach Sturmtal.
Es ist Unser Wunsch, einen besonders guten Eindruck in Sturmtal zu machen, deswegen wird zum Einzug in Sturmtal die Anwesenheit aller Helden verlangt.*

Am Vorabend hatte der König zusammen mit einem gewissen Stinner ein, zwei oder zwanzig Humpen des Werftheimer Werfbieres getrunken. Beide (sowohl der Krieger als auch das Bier) hatten es ihm angetan. Dem König schmeckte das Bier von Werftheim besonders gut und er wünschte sich deswegen von den Helden, dass diese ihm ein Fass davon nach Andor transportierten, wo es von seinen Dienern zur Burg geschafft werden würde. Außerdem nahm er den Seekrieger als Steuermann und Bierexperte an Bord.

Lest jetzt weiter auf „Der hoheitliche Besuch in Werftheim 2“.



Der hoheitliche Besuch in Werftheim 2

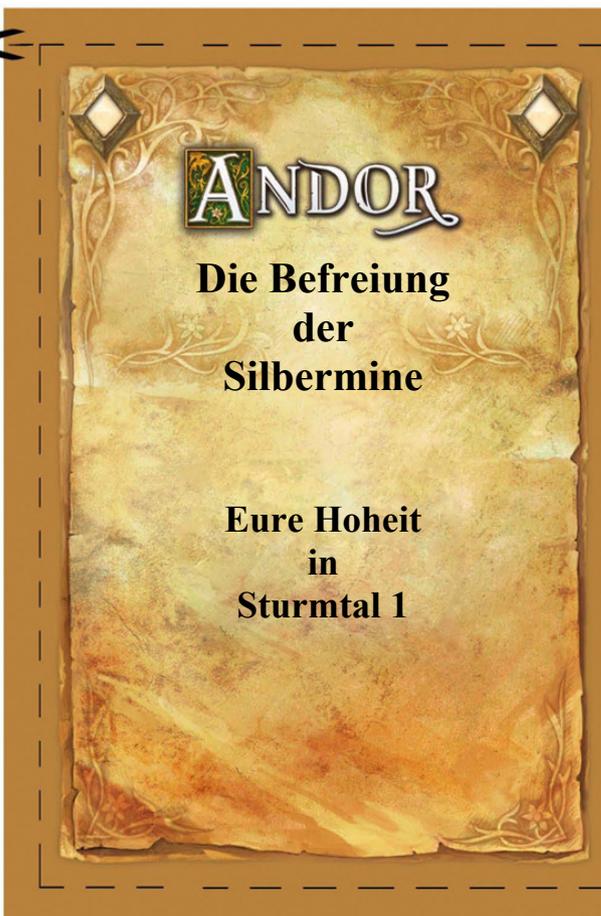
Ihr erhaltet für jeden Helden im Spiel 2 Ruhm.

Legt ein Fass auf das Feld 100. Fässer fungieren wie große Gegenstände.

Ab nun ist Stinner Teil des Gefolges. Solange er an Bord ist, kann jeder Held in seinem Zug Stiners Sonderfähigkeit nutzen und der Zwerg auch alleine das Schiff navigieren.

Eure **Aufgabe** ist es:

1. Das Bierfass von Feld 100 auf dem Feld 55 abzulegen. Sobald das Fass dort liegt, erhaltet ihr 1 Ruhm pro Spieler.
2. Ihr müsst den König und sein Gefolge nach Sturmtal bringen. Legt das Sternchen vom Steg am Feld 100 auf den Steg von Feld 104 und zusätzlich das Sternchen vom Sonnenaufgangsfeld auf Feld 114. Lest die Karte "Eure Hoheit in Sturmtal" vor, sobald Der König und sein Gefolge sowie **alle Helden** auf Feld 114 sind.



Eure Hoheit in Sturmtal 1

Es müssen nun alle Helden und das Gefolge (König, Barde, Kartograph und Seekrieger) in Sturmtal stehen.

Es gab einen feierlichen Einzug in Sturmtal und anschließend ein riesen Fest, welches bis in die Nacht ging.

Alle Spieler beenden ihren Tag sofort. Der Spieler der zuletzt am Zug war, legt seinen Zeitstein auf das Hahnensymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld.

Falls Garz sich nun auf Feld 114 befindet, lest weiter auf „Eure Hoheit in Sturmtal 2“, ansonsten lest ihr weiter auf „Eure Hoheit in Sturmtal 3“.



ANDOR

Die Befreiung der Silbermine

Eure Hoheit in Sturmtal 2

Eure Hoheit in Sturmtal 2

Alle Helden haben extra viel Kopfweh nach dem Fest und verlieren jeweils 3 Willenspunkte.

“Ihr scheid meine beschten und einzschigen Freunde”, lallte Garz, “und ich habe euch immer nur übersch Ohr gehauen.”

“Ach was”, versicherten die Helden, “du hast uns doch niemals übers Ohr gehauen!”

“Doch, dasch habe ich,” schluchzte Garz, “und esch tut mir Leid. Nehmt dasch alsch kleinesch Zscheichen unscherer Freundschaft! Und schelbschtverschändlich dürft ihr euch scho viele Trinkschläuche nehmen, wie ihr wollt.”

Die Heldengruppe erhält Varatans Helm der Macht und jeder Held erhält einen Trinkschlauch.

Varatans Helm der Macht kann wie gewohnt eingesetzt werden.

Lest jetzt weiter auf „Eure Hoheit in Sturmtal 3“.



ANDOR

Die Befreiung der Silbermine

Eure Hoheit in Sturmtal 3

Eure Hoheit in Sturmtal 3

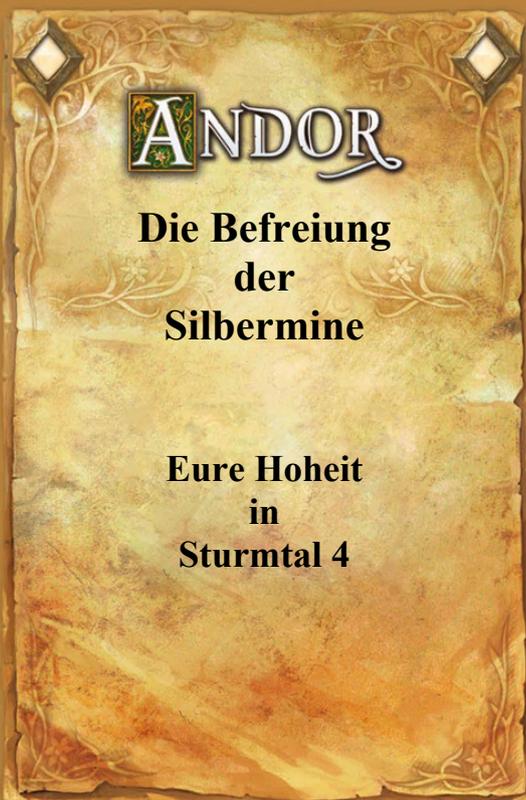
Der Barde sang Lieder über die ruhmreichen Taten der Helden.

Die Heldengruppe erhält 1 Ruhm pro Held.

Das Gefolge des Königs ruht sich bis auf weiteres in Sturmtal aus. Die Helden können sich derweil frei bewegen.

Legt das Sternchen von Feld 114 zwei Buchstaben weiter als der Erzähler auf der Legendenleiste (Beispiel: Wenn der Erzähler auf S steht, kommt das Sternchen auf U). Wenn der Erzähler das Sternchen erreicht, lest sofort die Karte “Aufbruch aus Sturmtal” vor.

Lest jetzt weiter auf „Eure Hoheit in Sturmtal 4“.



Eure Hoheit in Sturmtal 4

Doch in der Nacht, als die Helden unbekümmert feierten, schlichen sich fiese Kreaturen auf die Aldebaran.

Stellt Kreaturen auf das Schiff:

- bei zwei Spielern: zwei Neraxe
- bei drei Spielern: einen Meerestroll und einen Nerax
- bei vier Spielern: zwei Meerestrolle

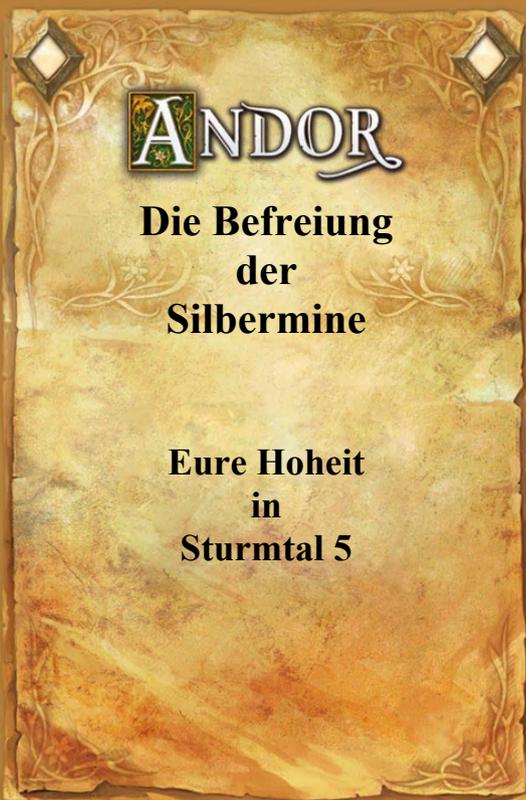
Diese Kreaturen bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang. Das Schiff darf weder betreten noch benutzt werden, solange sich mindestens eine Kreatur darauf befindet. Die Kreaturen können nur mit Bögen von benachbarten Feldern (104,105) angegriffen werden.

Es werden immer beide Kreaturen gleichzeitig angegriffen, also die Stärkepunkte und Willenspunkte addiert. Die Kreaturen würfeln mit 5 weißen Würfeln, bei 6 oder weniger Willenspunkten, würfeln sie mit 3 weißen Würfeln.

Es werden entweder beide oder keine der beiden Kreaturen besiegt.

Sind die beiden Kreaturen besiegt landen sie wie gewohnt auf Feld 90 und die Helden erhalten die beiden Belohnungen.

Lest jetzt weiter auf „Eure Hoheit in Sturmtal 5“.

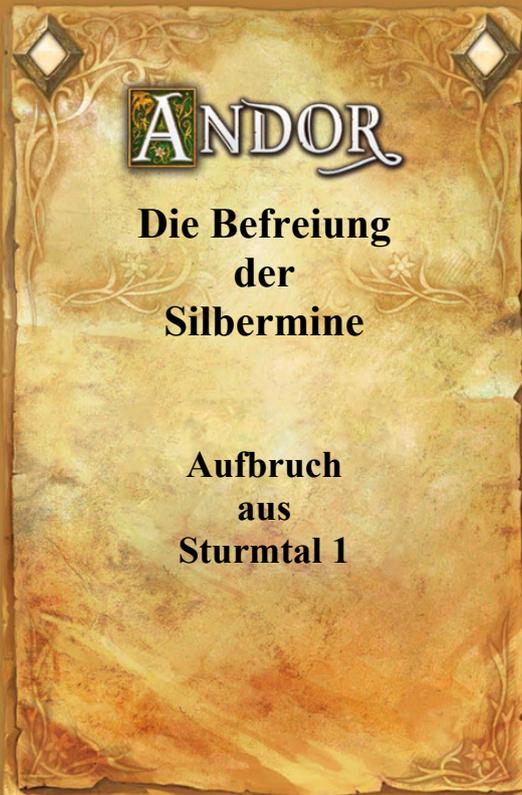


Eure Hoheit in Sturmtal 5

Die Silberzwerge erklärten sich bereit, den Helden bei der Befreiung der Mine zu helfen, brauchten aber noch einen der Sonderspezialbögen.

Ab nun könnt ihr auch die Silberzwerge mit einem Bogen ausrüsten. Dazu muss ein Bogen auf dem Feld 114 abgelegt werden. Dieser Bogen kommt dann aus dem Spiel und die Silberzwerge werden mit einem Sternchen markiert. Ab dann können die Silberzwerge wie Bauernplättchen mitgezogen werden und stehen euch mit 4 zusätzlichen Stärkepunkten beim Kämpfen zur Verfügung (auch von angrenzenden Feldern).

Zur Erinnerung: jetzt beginnt ein neuer Tag, führt also wie gewohnt den Sonnenaufgang durch.



Aufbruch aus Sturmtal 1

*Es kam wieder einmal ein Falke vom König:
Es ist nunmehr Unser Wunsch die Ruinen auf der im
Norden gelegenen Insel zu besichtigen.
Ihr könnt Uns mit eurem Schiff in Sturmtal abholen.*

*Der Met in Sturmtal mundete dem König und er befahl
den Helden, ihm ein Fass nach Andor zu bringen.*

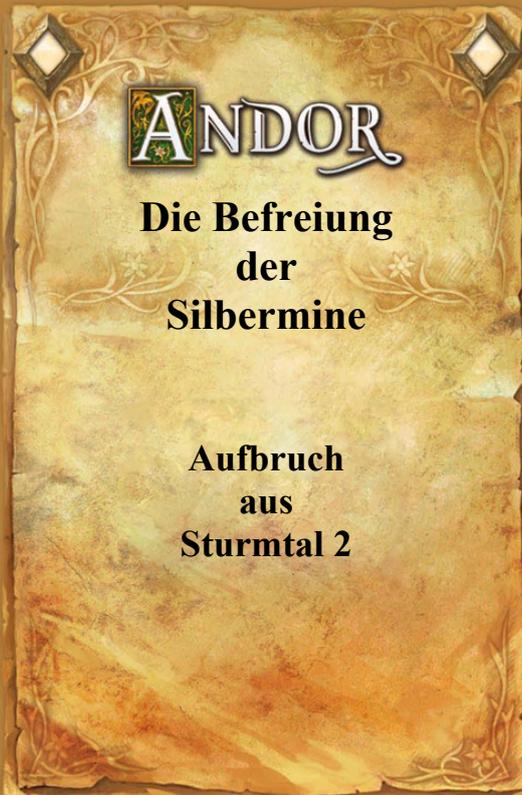
Legt ein Fass auf Feld 114.

Eure **Aufgabe** ist es:

1. Das Schiff zu befreien (sofern noch nicht
geschehen).
2. Das Fass von Feld 114 auf Feld 55 abzulegen.
Ihr erhaltet 1 Ruhm pro Spieler, sobald das
Fass auf Feld 55 liegt.
3. Den König und sein Gefolge zum Ausflugsort
auf Feld 107 zu bringen (der König braucht
beim Feld 107 keinen Steg um von und an
Bord zu gehen). Wenn der König und sein
Gefolge auf dem Feld 107 stehen, lest die
Karte "Der Wandertag in den Ruinen" vor.

Legt das Sternchen von dem Steg auf Feld 104 auf Feld
107.

Lest jetzt weiter auf „Aufbruch aus Sturmtal 2“.



Aufbruch aus Sturmtal 2

Falls auf dem Feld 107 zwei Sterne liegen, wird
gegebenenfalls zuerst die Karte "Der Wandertag in den
Ruinen" vorgelesen.

*Das fröhliche Treiben der Kaninchen, ääh Kreaturen in
der Silbermine brachte immer wieder ungeahnte
Kreaturen hervor.*

Legt Kreaturenplättchen auf die folgenden Buchstaben
der Legendenleiste:

- bei 2 Spielern eine auf W und X;
- bei 3 Spielern eine auf W, X und Y;
- bei 4 Spielern je eine auf V, W, X und Y.

Sollte der Erzähler bereits auf einer der Buchstaben
stehen oder diese passiert haben, werden die
entsprechenden Kreaturenplättchen sofort vorgelesen
und ausgeführt.

Nehmt nun das rote X vom Wrackplättchensymbol des
Sonnenaufgangsfelds.



ANDOR

**Die Befreiung
der
Silbermine**

**Der Wandertag
in den
Ruinen 1**

Der Wandertag in den Ruinen 1

Der König verbrachte ein paar Stunden, die alten Ruinen zu besichtigen, den Helden blieb nichts anderes übrig, als ihn zu begleiten. "Kann der Typ nicht einmal auf sich selbst aufpassen?", frug einer der Helden. "Oder einfach an Alkoholvergiftung sterben?", pflichtete ein anderer ihm bei.

Jeder Held, der auf Feld 107 steht, setzt seinen Zeitstein auf der Tagesleiste zwei Felder weiter. Falls nötig (und möglich) werden Überstunden gemacht.

Ihr erhaltet 1 Ruhm pro Held in der Wandertagsgruppe.

Der König stolperte beim Erkunden der Ruinen über einen alten Schild, fand aber keine Verwendung dafür (man konnte weder effizient daraus trinken, noch war es als Sänfte geeignet) und schenkte es deswegen einem der Helden. Es war der legendäre Sturmschild. "Na, vielleicht hatte es doch was gutes mit ihm mitzudackeln?", sagte einer der Helden.

Legt den Sturmschild auf Feld 107. Dieser kann wie gewohnt eingesetzt werden.

Lest jetzt weiter auf „Der Wandertag in den Ruinen 2“.



ANDOR

**Die Befreiung
der
Silbermine**

**Der Wandertag
in den
Ruinen 2**

Der Wandertag in den Ruinen 2

"Jetzt brauch ich aber was für meine ausgetrocknete Kehle nach so ner zweistündigen Wanderung", sprach der König. "Wo ist denn mein Rum?" Doch an Bord befand sich kein Rum mehr und so schlug der Seekrieger vor man könne doch zur Silbermine fahren und dort neuen holen. Gesagt getan.

Eure **Aufgabe** ist es:

1. Die Karte Bogenschießen for Dummies auszuführen (sofern noch nicht geschehen).
2. Die Mine zu befreien (Erinnerung: Kreaturen auf Feld 91 können nur mit Bögen und dem benötigten Training angegriffen werden.)
3. Den König und sein Gefolge dorthinzuziehen (Feld 91). Sobald der König dort steht, lest die Karte: "Die Befreiung der Silbermine" vor.

Legt das Sternchen von Feld 107 auf den Steg von Feld 73.

Legt ein Sternchen auf Feld 91.

Das Feld 91 ist wieder passierbar, sobald keine Kreaturen mehr darauf stehen. Das rote X kommt dann aus dem Spiel.



Bogenschießen for Dummies

Die Helden verbrachten viele erzählenswerte Stunden auf der Insel und übten was das Zeug hielt. Der Bogenschütze war ein guter Lehrer, aber die anderen Helden leider keine guten Schüler. Nach etlichen Amputationen und Wiederbelebungen gelang es aber doch dem ein oder anderen Helden einen Bogen von einem Pfeil zu unterscheiden.

Die Helden dürfen jetzt einmalig alle ihre Zeitsteine auf der Tagesleiste bis zu 6 Stunden weitersetzen und erhalten dafür pro Stunde einen Stärkepunkt, diese werden auf die Heldengruppe verteilt (nicht der Bogenschütze). Es dürfen Überstunden gemacht werden.

Beispiel: Die Helden einigen sich auf 4 Stunden. Jeder Held setzt seinen Zeitstein auf der Tagesleiste 4 Stunden weiter. Die Heldengruppe verteilt 4 Stärkekpunkte unter sich, der Bogenschütze erhält davon keine.

Das Sternchen auf Feld 107 kommt aus dem Spiel.

Ab nun können auch alle Helden, die einen Bogen haben, Kreaturen auf dem Feld 91 angreifen.



Die Befreiung der Silbermine 1

Es war ein brutaler Kampf, doch dank der Sonderspezialbögen der Elfen des Wachsamens Waldes, gelang es den Helden, die in der Mine verschanzten Kreaturen, zu besiegen.

"Ich hab ja gleich gesagt, dass das einfach sein wird," sagte der König.

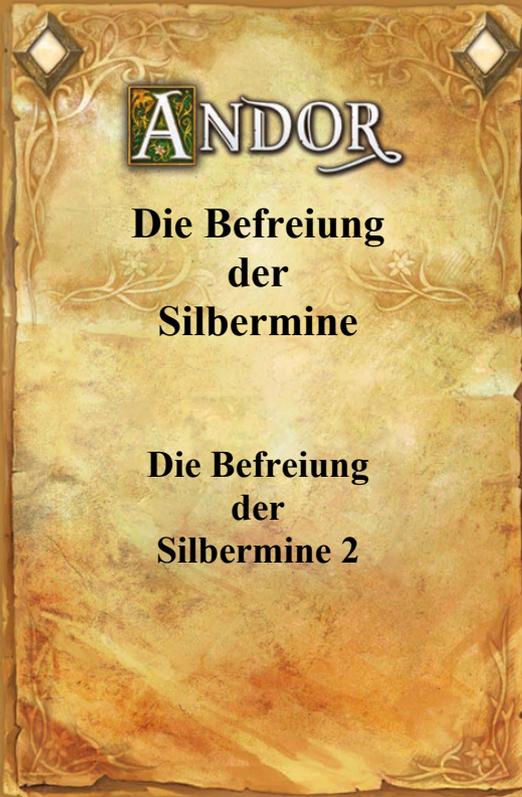
Er besichtigte kurz die Minenruine und dann etwas ausführlicher die Rumbrennerei, welche zum Glück noch funktional war und bestellte auch gleich ein Fass feinsten Rums.

"Und nun muss ich aber auch schnell wieder nach Andor. Mein Wein, ääh Weib wartet sicher dort schon mit dem Abendbrot. War doch ganz erfolgreich die Tour, wie? 3 Fässer und n gutes Image?", sprach der König mit der Rumflasche in der Hand und torkelte, ääh schritt voran.

"Nichts wie weg hier", dachte sich der Seekrieger.

Legt ein Fass auf Feld 91.

Lest jetzt weiter auf „Die Befreiung der Silbermine 2“.



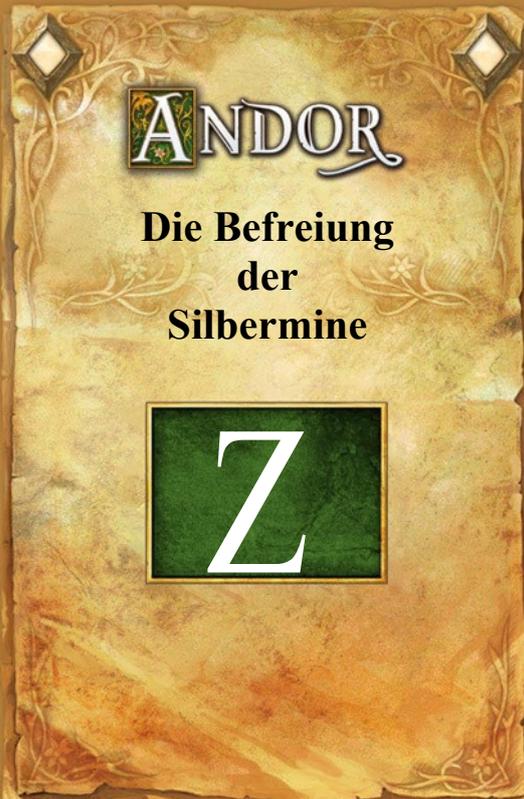
Die Befreiung der Silbermine 2

Eure **Aufgabe** ist es

1. Das Fass von Feld 91 (zusätzlich zu den Fässern von den Feldern 100 und 114) auf dem Feld 55 abzulegen. Dafür gibt es 1 Ruhm pro Spieler.
2. Den König und sein Gefolge auf Feld 55 abzusetzen.
3. Stinner wieder in Werftheim aussetzen (Feld 100), er geht alleine von Bord. Stinner gehört ab nun nicht mehr zum Gefolge von König Thorald. Er kann einzeln wie ein Bauernplättchen mitgezogen werden. Solange er an Bord ist, dürfen die Helden seine Sonderfähigkeit nutzen.
4. Ruhm entsprechend dem Legendenziel zu haben:
 - bei zwei Spielern 9
 - bei drei Spielern 12
 - bei vier Spielern 15

Sind alle diese Dinge erreicht stellt den Erzähler auf den Buchstaben Z der Legendenleiste.

Legt das Sternchen von Feld 91 auf den Steg von Feld 55 und das Sternchen von dem Steg auf Feld 73 auf den Steg von Feld 100.



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn

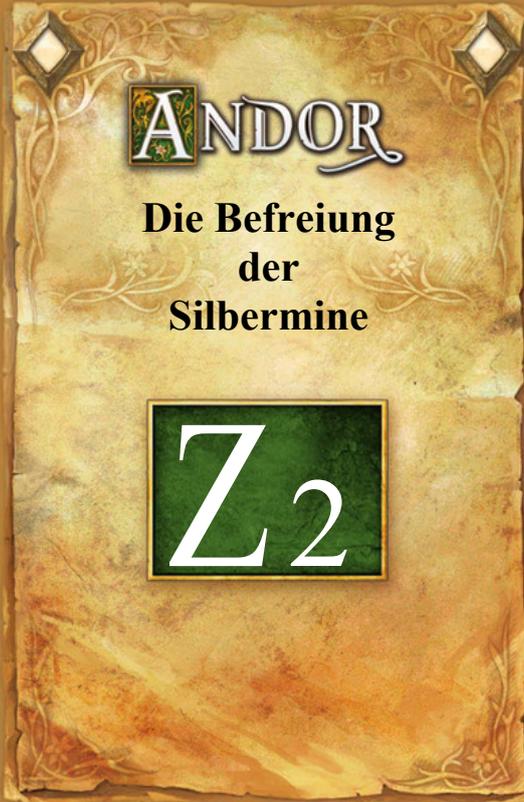
1. 3 Fässer auf Feld 55 liegen
2. Der König und sein Gefolge auf Feld 55 stehen
3. Stinner auf Feld 100 steht
4. Ihr Ruhm entsprechend dem Legendenziel habt: bei 2 Spielern 9 Ruhm, bei 3 Spielern 12 Ruhm, bei 4 Spielern 15 Ruhm

Lest jetzt weiter auf Z2.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn jetzt nicht

1. 3 Fässer auf Feld 55 liegen
2. Der König und sein Gefolge auf Feld 55 sind
3. Stinner auf Feld 100 steht
4. Ihr Ruhm entsprechend dem Legendenziel habt: bei 2 Spielern 9 Ruhm, bei 3 Spielern 12 Ruhm, bei 4 Spielern 15 Ruhm

Lest jetzt weiter auf Z3.

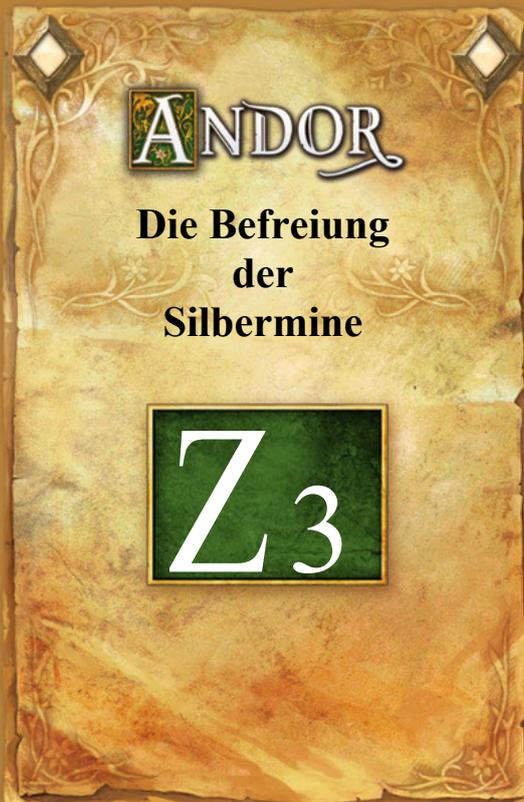


Z2

König Thorald war nun ru(h)mreich nach Andor zurückgekehrt. Die Helden waren endlich bereit/befreit(?) in den Norden zu reisen und der ominösen Botschaft zu folgen. Oder doch nicht?

Hat euch die Legende gefallen? Wir freuen uns über jedes Feedback!

Weiter geht die Geschichte übrigens mit der Folgelegende: „Der Wiederaufbau der Silbermine“. (Erscheint vrsl. 2022.)



Z3

Aus Wut, dass sie versagt hatten, verbannte der König die Helden und sie machten sich auf dem Schiff die Aldebaran auf in den Norden, um neue Abenteuer zu suchen.

„Macht euren Mist doch alleine!“