

O1

Diese Legende wird auf dem Nordspielplan gespielt.

Benötigtes Material aus dem Grundspiel:

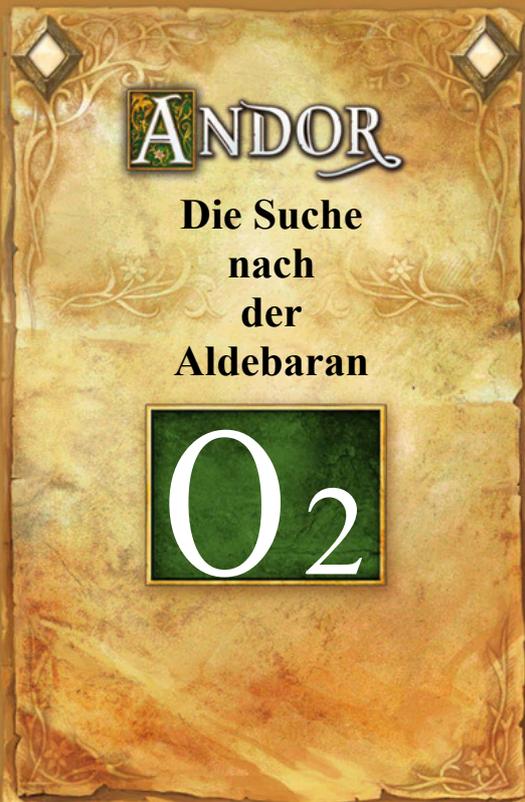
Heldenmaterial (inklusive Zwerg)
 Erzähler-Figur
 2 rote Würfel (und die Holzplättchen für die
 Kreaturenanzeige)
 Alle Goldmünzen
 Alle Heilkräuter
 Alle Gegenstände der Ausrüstungstafel
 Alle Sternchen
 Alle roten X
 Alle Brunnen
 Alle Tränke der Hexe
 8 Gors
 Die Hexe Reka
 Die Figur "Prinz Thorald"
 Die Schildzwerge

Startanweisungen:

Wählt einen Helden des Grundspiels aus (also auch
 den Zwerg; aber nicht den Seekrieger).

Führt folgende Startanweisungen für Legende 7 aus: 2.
 4. 6. 9. 11. 12. 13. 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.))
2. Legt ein rotes X auf das Windkartensymbol des Sonnenaufgangfeldes.
3. Legt die 3 Heilkräuter und die Tränke der Hexe bereit.
4. Stellt die Figuren Seekrieger, Garz, Grenolin, Merrik, Reka, Thorald, die Schildzwerge, eine Figur Silberzwerge und eine Figur Taren bereit.
5. Sortiert aus den Nebelplättchen das Plättchen mit Garz darauf aus und legt es verdeckt über das rote X auf dem Windkartensymbol auf dem Sonnenaufgangfeld.
6. Mischt und verteilt die übrigen Nebelplättchen, aber nur auf die Felder der Sturmtalinsel (Felder 76-79, 104, 105, 111). Die übrigen 7 Plättchen legt ihr verdeckt neben dem Spielplan bereit.
7. Nehmt die Bögen und die Trinkschläuche von der Ausrüstungstafel. Diese Gegenstände können nicht gekauft werden. (Solange keine Trinkschläuche auf der Ausrüstungstafel liegen, kommen benutzte Trinkschläuche auch nicht zurück auf die Ausrüstungstafel)

Lest jetzt weiter auf O3.



O3

8. Stellt die grüne Figur "Barde" auf die 4 der Ruhmeshalle. Die Legende ist wie üblich verloren wenn der Barde auf 0 oder weniger Ruhm sinkt. Die Helden verlieren nach den gewohnten Regeln Ruhm für Kreaturen auf Land.

9. Legt jeweils ein Sternchen auf die Buchstaben Q und Z der Legendenleiste.

10. Legt das letzte Brunnenplättchen auf das Willenspunkte-Symbol auf Feld 114. Der Sturmtalbonus kann nicht verwendet werden, dafür aber wie üblich der Brunnen ausgetrunken werden. Auch dieser Brunnen auf 114 frischt zum Sonnenaufgang auf.

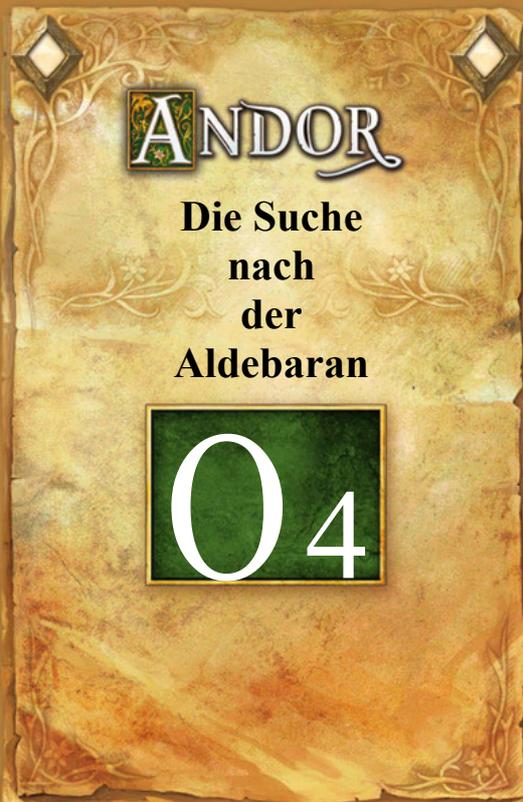
11. Legt einen Trinkschlauch auf Feld 59.

12. Legt die Windkarten gemischt, aber mit der Startwindkarte oben, neben dem Spielplan bereit.

13. Legt das Hadriscche Stundenglas neben dem Spielplan bereit.

14. Legt ein rotes X auf das Feld mit der 2 zwischen den Feldern 59 und 111. Diese Fähre kann vorerst nicht benutzt werden.

Lest jetzt weiter auf O4.

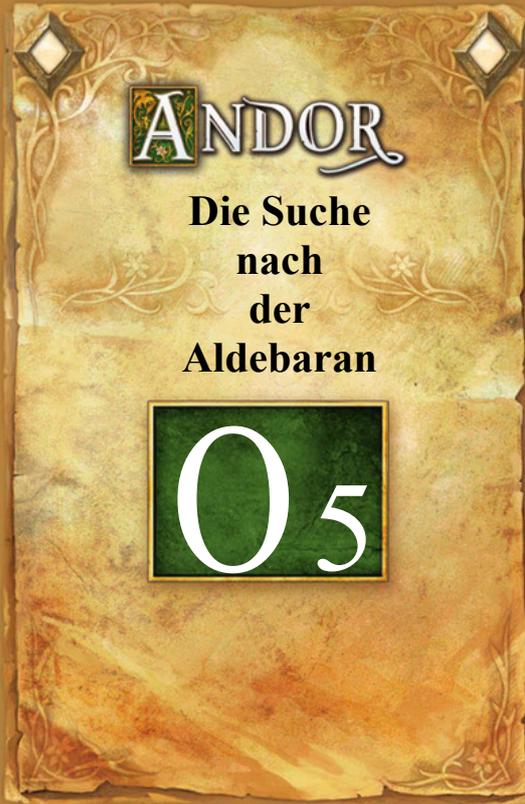


O4

Hinweise:

1. In dieser Legende müssen auf Feld 90, anstatt wie üblich zwei Figuren, drei 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 ("Früh schlafen gehen") und bekommt dafür einen Willenspunkt.
3. Bei jedem Sonnenaufgang zieht neuer Nebel in Sturmtal auf. Es werden alle 14 Nebelplättchen (auf und neben dem Spielplan, egal ob aufgedeckt oder nicht) erneut gemischt (ohne das Garzplättchen) und 7 davon wieder auf die Nebelfelder der Sturmtalinsel verteilt (Felder 76-79, 104, 105, 111). Auch auf Feldern auf denen Helden stehen wird ein Nebelplättchen gelegt. Dieses aktiviert der jeweilige Held sofort das nächste Mal wenn er dran ist. Das Nebelplättchen auf dem Sonnenaufgangsfeld dient hier zur Erinnerung. Falls noch kein Nebelplättchen aufgedeckt wurde, braucht ihr diesen Hinweis nicht befolgen.

Lest jetzt weiter auf O5.



05

Die Karte O5

Die Helden wachten auf dem Feld 55 auf und merkten:

“Das Schiff ist nicht mehr da!”

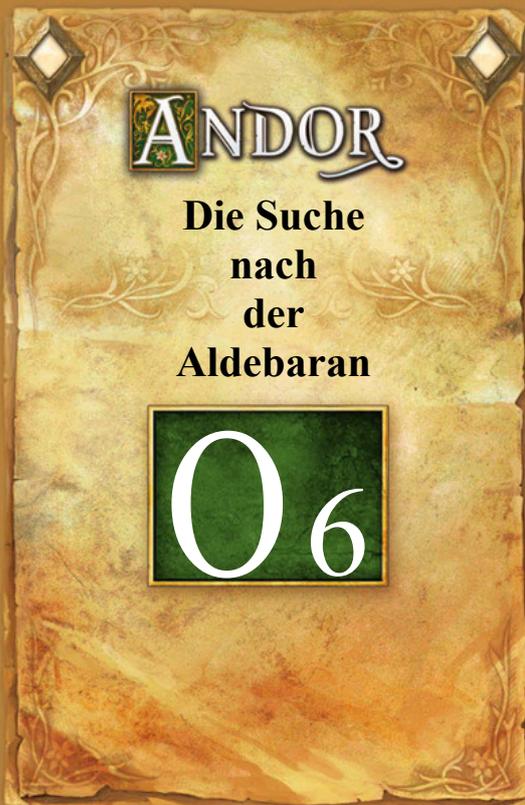
Stellt alle Heldenfiguren auf das Feld 55.

“Welches Schiff?” fragte ein anderer Held.

“Mein Kopf,” stöhnte König Thorald.

Legt die Figur Prinz Thorald (sie dient in dieser Legende als König Thorald) gekippt auf das Feld 55. Ein Held kann König Thorald wie ein Bauernplättchen mitbewegen.

Lest jetzt weiter auf O6.



06

“Wir müssen doch in den Norden fahren, um das Land Hadria vor dem Untergang zu retten!”

“Könn’ wir ja machen, aber schrei’ bitte nicht so.”

“Lass uns erstmal einen Brunnen aufsuchen und was trinken,” sagte einer der Helden.

“Trinken?” fragte König Thorald.

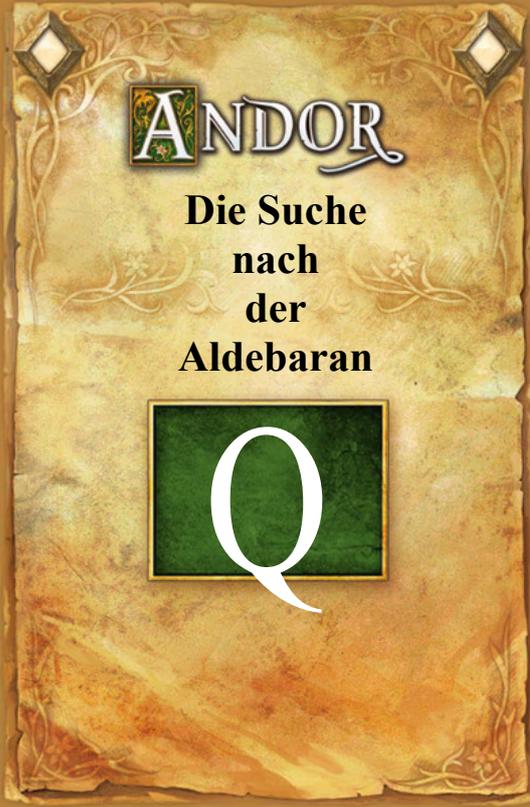
“Wasser,” entgegnete ein anderer Held trocken. König Thorald ließ den Kopf wieder zur Erde sinken.

“Den nehmen wir wohl besser mit.”

Eure **Aufgabe** ist es mit allen Helden und König Thorald auf das Feld 59 zu ziehen. Markiert es mit einem Sternchen. Wenn ihr mit allen Helden und König Thorald auf dem Feld 59 seid, dann lest die Karte “Der Brunnen”.

Verteilt 4 Stärkepunkte auf die Heldengruppe. Jeder Held beginnt mit 3 Willenspunkten.

Der älteste Spieler beginnt.

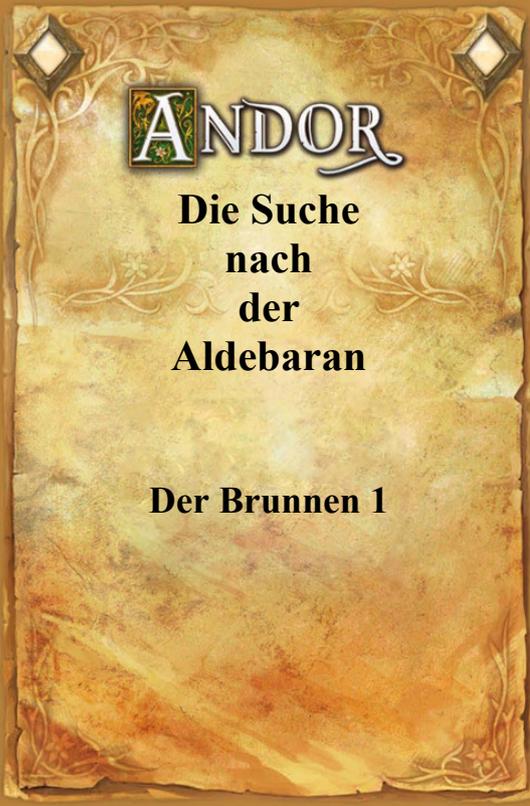


Q

Die Helden erhielten eine Nachricht per Falke von niemandem anderem als Garz dem Handelszwerg. Einer der Helden hatte seinen Helm vergessen und Garz wollte ihm den gerne persönlich mit seinen guten Wünschen überreichen, vordem die lange Reise in den Norden begann.

Stellt Garz den Handelszwerg auf das Feld 59 und markiert ihn mit einem Sternchen.

Ihr habt nun die zusätzliche **Aufgabe**, mit mindestens einem Helden auf das Feld 59 zu gehen. Ein Held der sich auf dem Feld 59 befindet, oder es betritt, darf die Karte "Garz der Handelszwerg" vorlesen.



Der Brunnen 1

Wenn der Brunnen auf Feld 59 jetzt mit der bunten Seite nach oben liegt, erhält jeder Held auf dem Feld 59 jetzt 3 Willenspunkte (auch der Krieger) und der Brunnen wird umgedreht.

König Thorald steckte den Kopf in den Brunnen und ritt dann schweigend und beschämt davon.

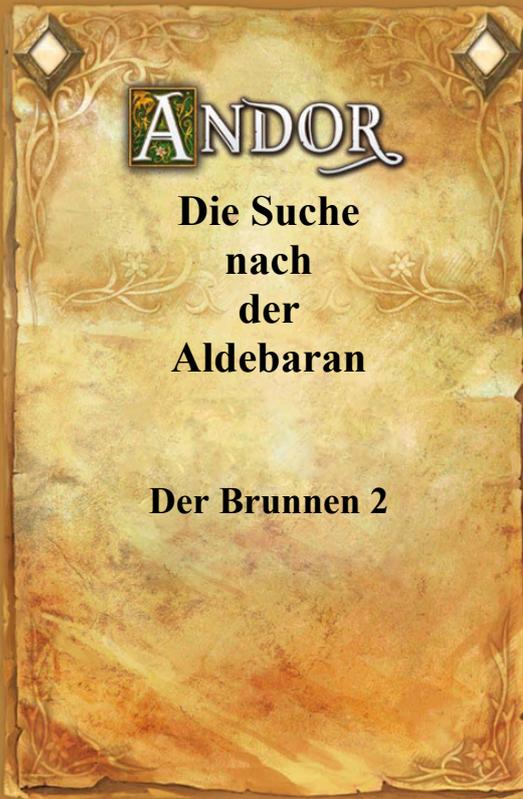
Die Figur König Thorald kommt aus dem Spiel.

Am Brunnen trafen die Helden den Barden Grenolin.

Stellt Grenolin auf das Feld 59. Die Heldengruppe erhält pro Held (im Spiel) 1 Ruhm.

Grenolin kann von einem Helden mitgezogen werden (wie ein Bauernplättchen). Wenn Grenolin auf dem Feld von einem Helden, der im Kampf ist, steht, nimmt Grenolin automatisch am Kampf teil. Wenn die entsprechende Kreatur besiegt wurde, erhält die Heldengruppe 1 Ruhm (zusätzlich zur Belohnung).

Lest jetzt weiter auf „Der Brunnen 2“.



Der Brunnen 2

“Hast du unser Schiff gesehen?” fragten die Helden den Barden. Doch er hatte es nicht gesehen. Aber er hatte einen guten Vorschlag: “Sucht den Seekrieger Stinner von Werftheim in Werftheim auf. Der kennt sich mit Schiffen aus und weiß bestimmt wo euer Schiff sein könnte.”

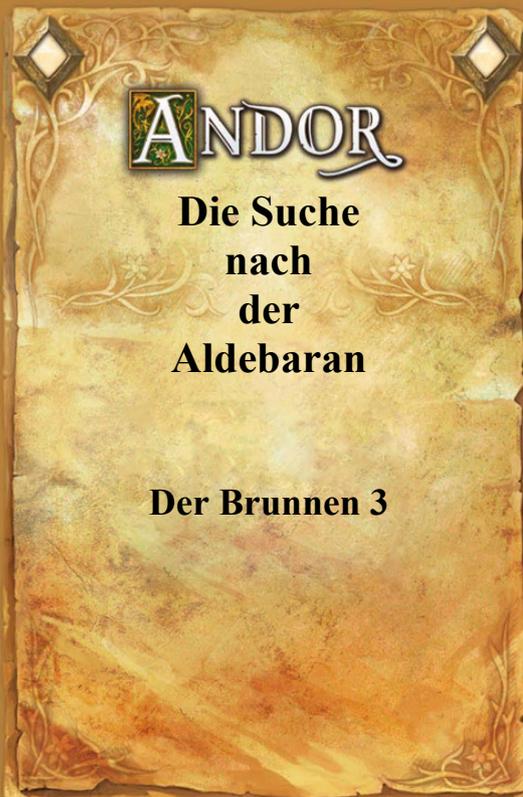
Legt das Sternchen von Feld 59 auf das Feld 109. Eure **Aufgabe** ist es mit mindestens einem Helden auf das Feld 109 zu gehen. Sobald ein Held das Feld 109 betritt, wird die Karte “Begegnung mit dem Seekrieger” vorgelesen.

“Und wie sollen wir dahin kommen?” fragte ein Held.

“Ihr könnt doch die Fähren benutzen,” antwortete Grenolin, “Seit König Thoralds neuester Sozialreformen ist die Nutzung der Fähren kostenfrei, dauert halt nur ein Weilchen.”

Nehmt jetzt das rote X von dem Feld mit der 2 zwischen den Feldern 59 und 111. Diese Fähre kann ab jetzt, nach den auf der nächsten Karte beschriebenen Regeln, benutzt werden.

Lest jetzt weiter auf „Der Brunnen 3“.



Der Brunnen 3

Wenn ein Held eine Fähre nutzt (zum Beispiel zwischen den Feldern 59 und 111) kann er beliebig viele andere Helden, sofern sie noch nicht auf dem Sonnenaufgangsfeld stehen, mitnehmen. Dies kostet **jeden** der Helden, die die Fähre nutzen, Stunden. Die Nutzung der Fähren kostet so viele Stunden wie Helden im Spiel sind (Stinner zählt in dieser Legende nicht als Held). Trinkschläuche und Heilkräuter dürfen bei Nutzung der Fähren nicht verwendet werden. Die Fähren dürfen in Überstunden genutzt werden (dies kostet wie üblich Willenspunkte).

Felder, die mit Fähren verbunden sind, gelten nicht als angrenzend. Beispiel: bei 3 Spielern im Spiel kostet das Nutzen der Fähre jeden Helden der die Fähre nutzt 3 Stunden.

“Aber seht euch vor,” warnte Grenolin ernst, “es sind in der letzten Nacht, nachdem der Drache besiegt wurde, etliche Gors über’s Wasser geflohen.”

Stellt Gors auf die Felder 79, 105, 111 und 112. (Sollte eine Kreatur auf einem Feld eingesetzt werden, auf dem bereits eine Kreatur steht, wird sie entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld gesetzt; nur auf den Feldern 91, 100 und 114 können mehrere Kreaturen stehen.)



Garz der Handelszwerg 1

“Hallo,“ sagte Garz, “Ihr habt meine Nachricht wohl bekommen. Wie gesagt, nach unserem Saufgelage habt ihr einen Helm vergessen. Hier ist er.“ Der Held setzte sich den Helm auf den Kopf und schüttete sich dabei noch einen Rest Bier in den Nacken.

Der Held der auf Feld 59 steht und diese Karte aktiviert hat, erhält einen Helm von der Ausrüstungstafel (sofern vorhanden).

“Außerdem habe ich noch andere interessante Angebote für euch.“

Ab nun könnt ihr bei Garz wie üblich Helme, Schilde, Ferngläser und Falken für je 2 Gold erwerben.

Der Zwerg hat ab nun die Sonderfähigkeit diese Gegenstände bei Garz für je 1 Gold zu erwerben. Hinweis: Es können keine anderen Gegenstände oder Stärkepunkte bei Garz erworben werden!

Außerdem könnt ihr auf Feld 57 beim Händler ebenfalls alle Gegenstände die sich auf der Ausrüstungstafel befinden für je 2 Gold erwerben. Zusätzlich könnt ihr hier Bögen und Stärkepunkte für je 2 Gold kaufen. Legt die Bögen hierzu auf das Feld 57. Auf diesem Feld kann kein Bogen durch einen Helden abgelegt werden.

Lest jetzt weiter auf „Garz der Handelszwerg 2“.



Garz der Handelszwerg 2

Garz sprach weiter: “Wollt ihr auch in das Händlergeschäft einsteigen? Ihr könntet ja mal versuchen das Holz aus dem Wald in Werftheim zu verticken.“

Legt die zwei Holzstücke auf die vorgesehenen Felder auf Feld 59. Das Holz kann nach den üblichen Regeln eingesammelt werden und auf Feld 100 für die Belohnung abgelegt werden. Das Holzplättchen kommt dann zurück auf das Feld 59.

“Ach“, sagte Garz: “Da fällt mir noch was ein: Eure Freundin, die Hexe Reka, wollte sich auch noch von euch verabschieden. Sie wartet am Steg auf euch.“

Stellt die Hexe Reka auf das Feld 55 und markiert sie mit dem Sternchen, welches bis jetzt Garz markierte.

Ihr habt nun die zusätzliche **Aufgabe**, mit mindestens einem Helden auf das Feld 55 zu gehen. Ein Held, der das Feld 55 betritt, oder dort steht darf die Karte “Die Hexe Reka” vorlesen.



Begegnung mit dem Seekrieger 1

Stellt die Figur Seekrieger auf das Feld 109.

“Wie schön, dass ich dich hier treffe,” sagte der Held glücklich, “Hast du unser Schiff gesehen?” und beugte sich über den Brunnen, um ihn leerzutrinken.

“Halt! Stop!” rief Stinner, “Trink das Wasser nicht! Der Brunnen ist verseucht! Der Fährmann hat schon Cholera.”

Das Brunnenplättchen (noch auf der bunten Seite) auf Feld 109 kommt aus dem Spiel.

Legt ein rotes X auf das Kästchen mit der 2 zwischen den Feldern 102 und 108. Diese Fähre kann nicht benutzt werden.

Lest jetzt weiter auf „Begegnung mit dem Seekrieger 2“.



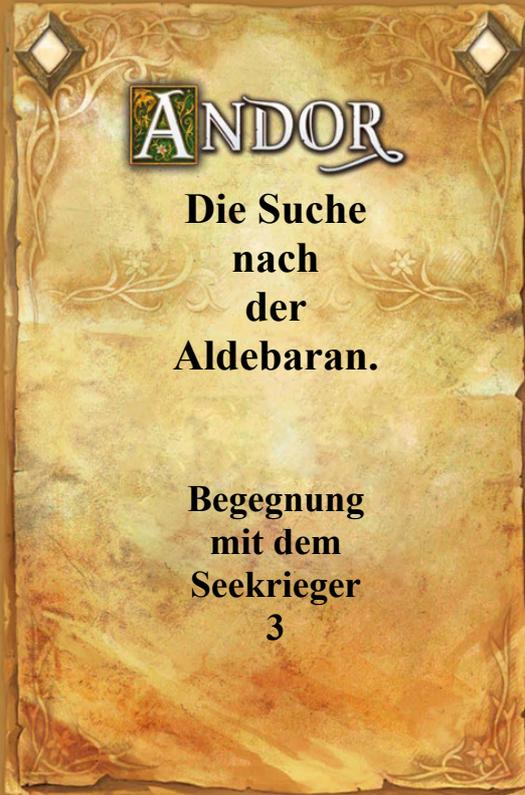
Begegnung mit dem Seekrieger 2

“Wir brauchen dringend frisches Trinkwasser.”

Legt den Stapel Trinkschläuche auf das Feld 59. Ab jetzt können die Trinkschläuche bei Garz dem Handelszweig für 2 Gold gekauft werden (Der Zwerg darf sie für 1 Gold kaufen). Diese können, wie gewohnt, eingesetzt werden. Volle Trinkschläuche dürfen zudem auf dem Feld 109 verkauft werden; der Held der das macht, bekommt in Summe 4 Gold oder Ruhm (in beliebiger Kombination). Verwendete und verkaufte Trinkschläuche kommen immer wieder auf das Feld 59.

Neben dieser temporären Versorgung, müsst ihr den Brunnen wieder reinigen. Hierzu müsst ihr ein Heilkraut (beliebiger Wert) auf das Feld 109 legen. Es ist eure **Aufgabe** herauszufinden wie ihr an das Heilkraut kommt. Sobald ein Heilkraut auf Feld 109 liegt lest die Karte "Die Reinigung". Das Sternchen auf Feld 109 erinnert euch daran.

Lest jetzt weiter auf „Begegnung mit dem Seekrieger 3“.



Begegnung mit dem Seekrieger 3

Stinner wollte gerade weiterreden, als urplötzlich eine bössartige Kreatur aus den Wellen den Helden angriff.

Stellt einen Nerax auf das Feld mit der 2 zwischen den Feldern 109 und 110 und markiert ihn mit einem Sternchen.

Es gehen nun alle Helden auf dem Feld 109 gegen diesen Nerax in den Kampf. Diese erste Kampfrunde kostet keine Stunde auf der Tagesleiste.

Stinner nimmt am Kampf teil. Er trägt 4 Stärkepunkte zum Kampfwert der Helden bei.

Ermittelt das Ergebnis der Kampfwerte (Helden und Nerax) und lest dann den entsprechenden Text auf der Karte „Begegnung mit dem Seekrieger 4“ vor.

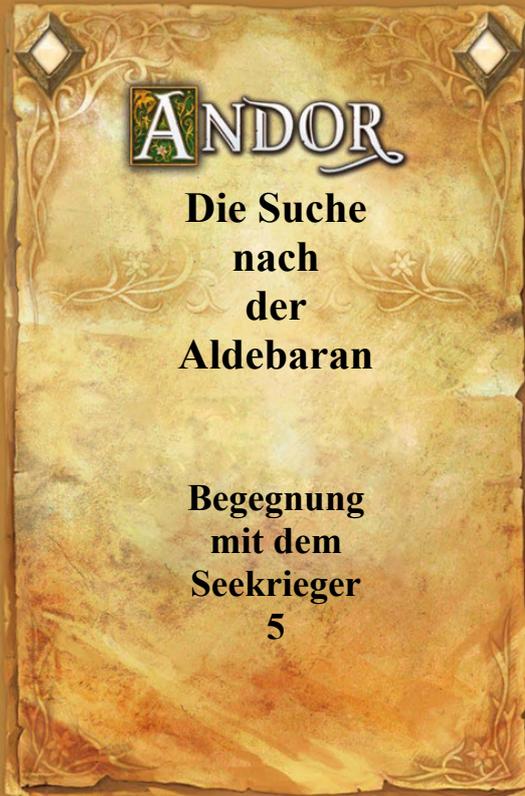


Begegnung mit dem Seekrieger 4

- Wenn der Kampfwert der Helden hoch genug ist den Nerax zu besiegen (Differenz 5 oder mehr) kommt der Nerax, wie gewohnt, auf das Feld 90 und die Heldengruppe erhält die entsprechende Belohnung (ein extra Ruhm mit Grenolin). Sollte hierdurch der Erzähler weitergehen führt zuerst die entsprechenden Aktionen auf der Legendelleiste aus und lest dann diese Karte weiter.
- Wenn der Kampfwert der Helden größer ist als der des Nerax, aber nicht genug ihn zu besiegen (Differenz 4 oder weniger), wird der Nerax hingelegt.
- Wenn der Kampfwert der Helden nicht größer ist als der des Nerax, bleibt der Nerax wo er ist. Es werden in dieser Kampfunde keine Willenspunkte verloren.

Lest nun falls der Nerax noch auf der Fähre liegt oder steht, die Karte "Der Fährennerax", und danach „Begegnung mit dem Seekrieger 5“.

Falls der Nerax besiegt wurde lest nur die Karte „Begegnung mit dem Seekrieger 5“.



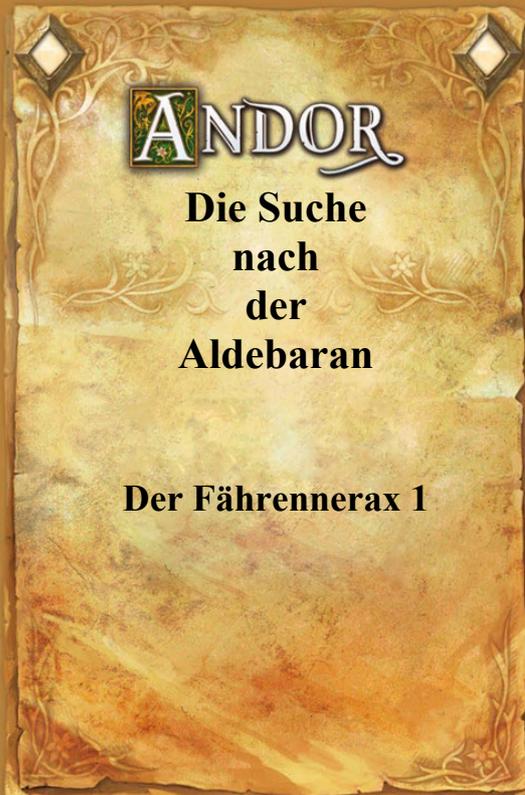
Begegnung mit dem Seekrieger 5

“Die Neraxe hier werden immer verrückter,“ bemerkte Stinner, “das hier ist ein besonders schlimmer. Er ist so feige, man braucht ihn nur böse anzusehen, dann flieht er zurück ins Meer, kommt jedoch spätestens am nächsten Tag wieder und stört die Fährverbindung. Wir nennen ihn den Fährnerax. Doch zurück zu deiner Frage: Ich habe kein Schiff gesehen, aber ich erinnere mich vage daran, dass Merrik der Kartograph gestern etwas über irgendwelche Ruinen erzählt hat, die er erkunden wollte und dass er dazu ein Schiff bräuchte. Sucht ihn auf, vielleicht weiß er wo euer Schiff ist.”

Legt ein Sternchen auf das Feld 107. Es ist eure **Aufgabe** mit mindestens einem Helden auf das Feld 107 zu laufen, wenn ein Held das Feld 107 betritt, lest sofort die Karte “Merrick der Kartograph” vor.

Hinweis: Bei dem Händler auf Feld 109 können für je 2 Gold alle Gegenstände, die sich auf der Ausrüstungstafel befinden, **sowie** Stärkepunkte gekauft werden.

Stinner bleibt auf Feld 109 und kann nicht mitbewegt werden. Er trägt 4 Stärkepunkte zu einem Kampf bei, falls mindestens ein Held der im Kampf beteiligt ist auf dem selben Feld wie Stinner steht.



Der Fährnerax 1

Dieser Nerax bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Legt ein Sternchen über das Neraxsymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld.

Für diesen Nerax gelten folgende Sonderregeln beim Kampf:

1. Nur wenn er in der ersten Kampfrunde 5 oder mehr Willenspunkte verliert, gilt er als besiegt und kommt auf das Feld 90. (Der Erzähler geht gegebenenfalls weiter auf der Legendenleiste. Es gibt die übliche Belohnung.) Das Sternchen, das den Nerax markiert und das, welches über dem Neraxsymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld liegt, kommen dann aus dem Spiel.
2. Wenn er Willenspunkte verliert (mindestens einen), ohne besiegt worden zu sein, gilt er als überwunden und wird hingelegt (Es darf in diesem Fall keine Belohnung genommen werden.) und beim nächsten Sonnenaufgang wieder aufgestellt. Solange der Nerax liegt, ist die Fähre zwischen den Feldern 109 und 110 nutzbar. Es kann nicht gegen den Nerax weitergekämpft werden.

Lest jetzt weiter auf „Der Fährnerax 2“.



ANDOR

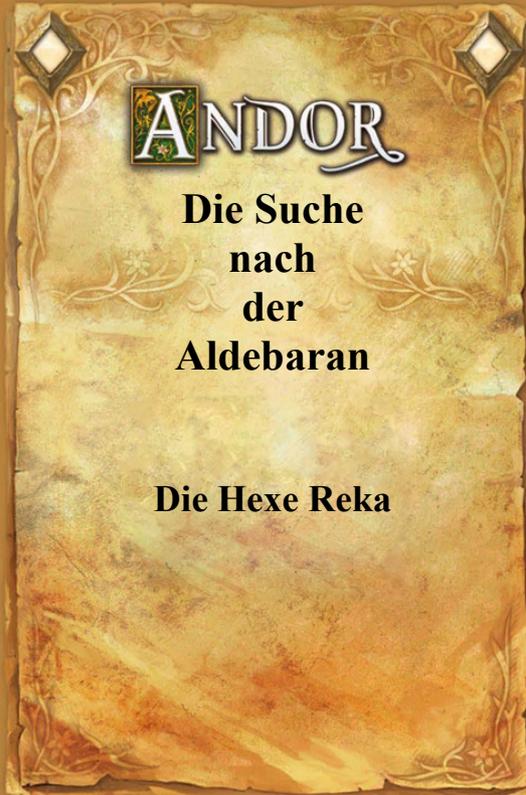
Die Suche nach der Aldebaran

Der Fährnerax 2

Der Fährnerax 2

3. Bei einer Niederlage gegen den Nerax verlieren die Helden wie gewohnt Willenspunkte.
4. Er kann von den Feldern 109 und 110 angegriffen werden, aber nicht von beiden gleichzeitig.
5. Solange der Nerax auf seinem Feld steht (das Feld mit der 2 zwischen den Feldern 109 und 110) kann die Fähre zwischen den Feldern 109 und 110 nicht benutzt werden (wenn der Nerax gekippt ist, darf die Fähre benutzt werden).

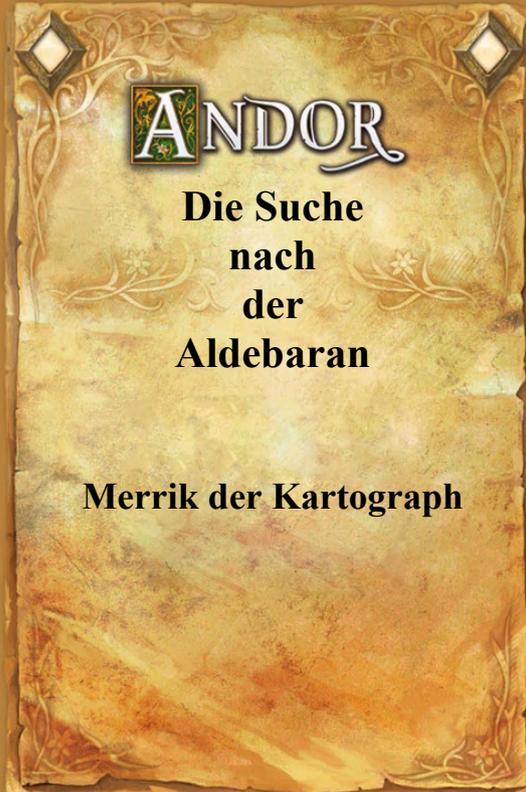
Außerdem: Wenn ein oder mehrere Helden sich auf dem Feld 109 befinden und gegen den Nerax kämpfen, nimmt Stinner automatisch am Kampf teil und es werden 4 Stärkepunkte zum Kampfwert der Helden addiert.



Die Hexe Reka

"Hallo, wie schön dich zu sehen. Garz hat seine Botschaft scheinbar überbracht. Ich wollte euch eigentlich noch Ade sagen und nochmal bezüglich des Kampfes mit dem Drachen fragen wie das genau ablief. König Thorald hat mich dazu verdonnert das in die Analen der Rietburg zu schreiben. Er kann nämlich nicht schreiben. Seine Hand zittert wegen Alkoholmangel immer so. Außerdem ist er Analphabet. Wo war ich? Genau: also ich wollte euch fragen ob ich euch noch einen Wunsch erfüllen kann?"

Es können keine Tränke bei der Hexe gekauft werden, stattdessen könnt ihr die Hexe ab nun und bis der Erzähler das Feld X der Legendenleiste erreicht hat, um einen Gefallen bitten (dies kostet keine Stunde). Wenn ein Held und die Hexe auf Feld 55 stehen, kann der Held die Hexenfigur auf der Legendenleiste zwei Buchstaben weiter als der Erzähler abstellen und wählt zusätzlich ob die Hexe einen Trank der Hexe oder ein Heilkraut (verdeckt gezogen) mitbringt. (Bsp. Wählt der Spieler das Heilkraut und steht der Erzähler auf S, wird die Hexe und ein Heilkraut auf U gelegt). Erreicht der Erzähler das Feld mit der Hexe und dem Gegenstand, werden letztere beide wieder auf das Feld 55 gestellt (bzw. gelegt.) Der Gegenstand kann nun aufgehoben werden und die Hexe neu beauftragt werden.



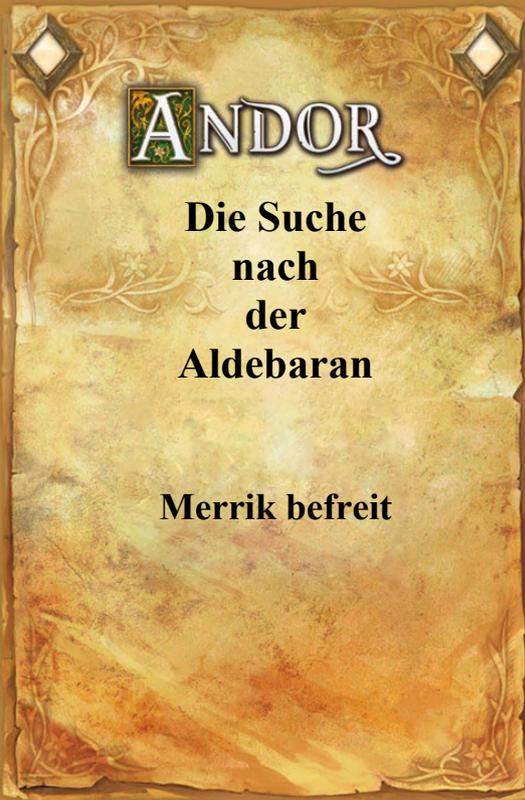
Merrick der Kartograph

Der Held lief durch die Ruine und rief nach Merrik. Doch seine Suche war zuerst Vergebens. Erst das Fauchen eines Nerax leitete ihn in die richtige Richtung. Er fand Merrik in einer misslichen Lage, von zweien dieser ekligen Viecher bedroht.

Legt nun Merrik auf das Feld 107 und stellt zwei Neraxe dazu.

Diese Neraxe bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Aufgabe: diese Neraxe müssen besiegt werden. Lest, wenn ihr sie beide besiegt habt, die Karte "Merrick befreit" vor. (Diese Neraxe müssen einzeln angegriffen werden. Sie kommen, wenn sie besiegt wurden, auf das Feld 90; der Erzähler geht gegebenenfalls weiter auf der Legendenleiste. Auch für diese Kreaturen verliert ihr wie gewohnt Ruhm.)

**Merrick befreit**

Außer Atem aber ebenso dankbar stellte Merrik sich auf und wischte sich das Neraxblut aus dem Gesicht.

Stellt Merrik nun auf.

"Danke, dass ihr mich gerettet habt. Ich wollte eigentlich nur die Ruinen kartographieren. Und dann so was..."

"Eigentlich sind wir nur gekommen weil wir gehofft haben, dass du unser Schiff, die Aldebaran, hast oder weißt wo es ist."

"Oh weh, damit kann ich leider nicht dienen. Aber ich weiß, dass die Taren gestern beim Umtrunk, sich mit den Worten "dann gehen wir wohl mal an Bord" verabschiedet haben. Evtl. haben sie die Aldebaran genommen?"

Legt das Sternchen von Feld 107 auf Feld 114.

Aufgabe:

Betritt oder steht ein Held auf Feld 114, lest sofort die Karte "Begegnung mit den Taren" vor.

"Schaut mal, was ich in den Ruinen gefunden habe."

Legt das Hadrische Stundenglas auf das Feld 107.

**Begegnung mit den Taren**

Der Held fand die Bande Taren die am Saufgelage teilgenommen hatte in einer der örtlichen Kneipen.

Stellt nun eine Figur Taren auf das Feld 114.

"Hi, Jungs, wir haben unser Schiff verloren, wisst ihr wo es hingekommen sein könnte?", fragte einer der Helden. "Habt ihr es euch gekrallt?" Die Taren schauten einander verwundert an und lachten dann laut: "Erinnert ihr euch nicht mehr? Ihr habt das Schiff an die Schildzwerge für mehr Met verjubelt! Und dann sind die - leicht erheitert - mit dem Schiff zu ihren Cousins, den Silberzwerge. Uns haben sie zwischendurch auch noch abgesetzt. Die sind mittlerweile bestimmt daheim."

Die Helden schauten nicht weniger ungläubig und auch beschämt drein.

"Wie kommen wir denn jetzt zu den Silberzwerge?", fragte einer der Helden. "Die Fähre von Werftheim ist ja außer Betrieb."

"Fragen wir doch den Seekrieger Stinner, der kennt sich dort aus und hat bestimmt eine Idee."

Markiert Stinner mit dem Sternchen von Feld 114. Betritt oder steht ein Held auf Feld 109 lest die Karte "Stinners Plan" vor.



ANDOR

Die Suche nach der Aldebaran

Stinners Plan

Stinners Plan

Die Helden erzählten Stinner von ihrem Malheur. "Haben wir keine andere Möglichkeit zu den Zwergen zu kommen? Wir brauchen deine Hilfe, Stinner!" Der Seekrieger grinste hinterhältig. "Ich werde euch helfen, wenn ich sicher sein kann, dass meine Heimat Werftheim nicht zwischendurch untergeht. Und ich fahr euch nur einmal rüber."

Aufgabe:

1. Der Fährnererax zwischen Feld 109 und 110 muss besiegt sein (d.h. auf Feld 90 oder nicht mehr auf dem Spielplan)
2. Der Brunnen auf Feld 109 muss mit einem Heilkraut gereinigt worden sein.

Legt das Sternchen, das Stinner markiert, auf das Feld 108 und stellt Stinner dazu.

Sobald beide Aufgaben erfüllt sind und **alle** Helden auf Feld 108 stehen, lest die Karte "Die Überfahrt". Hinweis: Ihr solltet eure Helden so bewegen, dass sie, wenn sie auf dem Feld 108 ankommen, nicht ihren Tag beenden, sondern noch Stunden übrig haben (bei Nacht lässt es sich nämlich so schlecht übersetzen).



ANDOR

Die Suche nach der Aldebaran

Die Reinigung

Die Reinigung

Feierlich warfen die Helden das Heilkraut in den Brunnen. Dann gab es ein paar kurze Momente der Verlegenheit, als niemand sich traute aus dem nun vermeintlich remedierten Brunnen zu trinken. Schließlich beugte sich Stinner über den Brunnenrand und trank in tiefen Zügen. Als er danach nicht umkippte, fingen alle an zu jubeln. Doch plötzlich hielt er sich stöhnend den Magen. Alle fielen in betroffenes Schweigen. "Nur ein kleiner Scherz," sagte Stinner und richtete sich wieder auf, "Dank den Helden, dass sie unseren Brunnen gereinigt haben!"

Das Heilkraut auf Feld 109 kommt zurück in den Vorrat (verdeckt).

Das Sternchen auf Feld 109 kommt aus dem Spiel.

Legt das entsprechende Brunnenplättchen mit der bunten Seite auf das vorgesehene Feld auf 109.

Ihr erhaltet 5 Ruhm (falls möglich).

Nehmt nun alle Trinkschläuche die auf Feld 59 liegen und legt diese auf die Ausrüstungstafel. Von nun an sind die Trinkschläuche bei den Händlern auf den Feldern 57 und 109 für 2 Gold verfügbar. Ebenso bei Garz auf Feld 59 (der Zwerg zahlt hier nur 1 Gold). Ab nun können keine Schläuche mehr auf Feld 109 für 4 Ruhm/Gold verkauft werden.



Die Überfahrt 1

Stinner schien ein geübter Fährmann zu sein. Er schaffte die Überfahrt in nur zwei Stunden.

Stellt nun Stinner und alle Helden von Feld 108 auf Feld 102. Das kostet jeden Helden 2 Stunden auf der Tagesleiste. Gegebenenfalls werden Überstunden gemacht. Falls ein Held keine Überstunden mehr machen kann (weil er bereits auf der 9 oder 10 steht, oder weil er nicht genügend Willenspunkte abgeben kann oder bereits auf dem Sonnenaufgangsfeld steht) bleibt er zurück.

Stinner kann ab jetzt, wie ein Bauernplättchen, von Helden mitgezogen werden.

Falls Grenolin auf dem Feld 108 steht, stellt ihn auch auf das Feld 102.

Lest jetzt weiter auf „Die Überfahrt 2“.



Die Überfahrt 2

Die Helden erwartete ein ungewöhnlicher Anblick: am Strand saßen die Schildzwerge mit einigen der Silberzwerge.

Stellt die Schildzwerge und eine Figur Silberzwerge auf das Feld 102.

“Was macht ihr denn da?” lachten die Helden, doch die Zwerge saßen nur trübsinnig da und blickten betroffen zur Erde. “Habt ihr unser Schiff gesehen?” fragten die Helden weiter, “Wir haben im ganzen Land danach gesucht und unsere Suche hat uns schließlich bis zu euch geführt!”

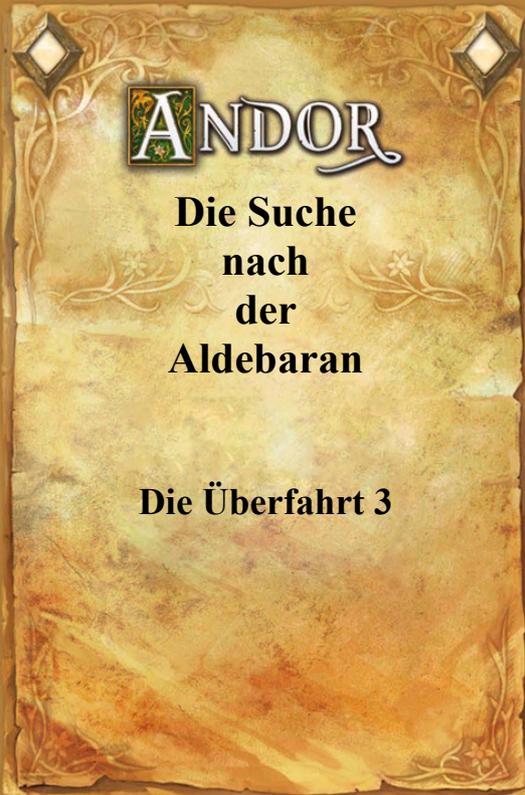
“Nun ja, äh, es ist so,” begann einer der Zwerge, “Wir haben euer Schiff gesehen. Ihr hattet es uns ja freundlicherweise für ein halbes Fass Met geliehen.” Die anderen Zwerge nickten eifrig. “Und es ist noch seetüchtig,” die anderen Zwerge nickten noch eifriger. “Leider ist es nicht direkt zugänglich.”

“Ihr habt doch nicht etwa vergessen, den Anker auszuwerfen?”

“Nee, das ist es nicht. Euer Schiff ist sicher am Landungssteg.”

“Was ist denn das Problem?”

Lest jetzt weiter auf „Die Überfahrt 3“.



Die Überfahrt 3

“Naja, dies ist uns sehr peinlich, weil wir uns immer als große Krieger ausgeben, aber unsere Mine wurde von bösen Kreaturen aus dem Meer überrannt. Und zwei besonders fiese Meerestrolche haben uns den Weg versperrt, als wir zum Schiff flüchten wollten.”

“Ach, das ist doch was kleines,” sagte ein Held erleichtert, “Zusammen schaffen wir die doch locker.”
“Nee,” entgegnete der Zwerg, “die Kreaturen haben sich in der Mine verschanzt. Ohne besondere Vorbereitungen lässt sich da nichts machen.”

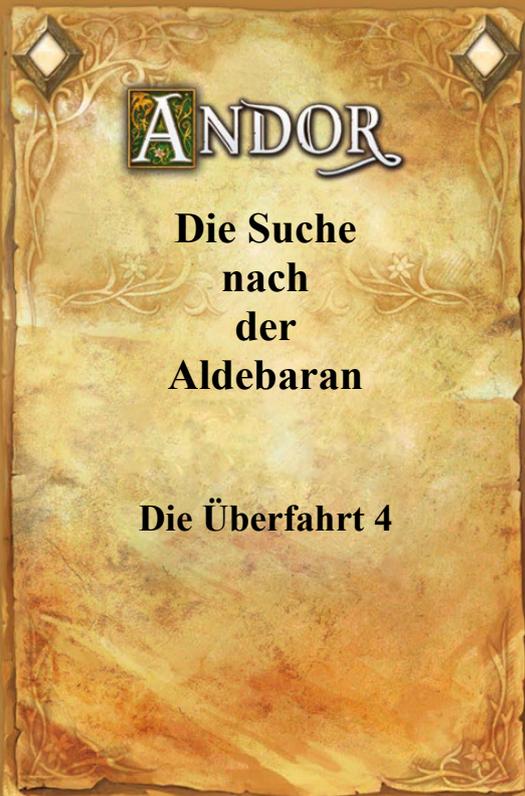
Die Helden zögerten, sie wollten schließlich nicht feige sein, aber sie mussten einsehen, dass sich vorerst nichts machen ließ, außer die Flucht zu ergreifen und besser vorbereitet wiederzukommen.

Für Stinner, die Schildzwerge und die Silberzwerge erhaltet ihr je 4 Stärkepunkte im Kampf (also in Summe +12). Sie können wie normale Bauernplättchen mitgezogen werden.

Legt das Sternchen von Feld 108 auf den Steg auf Feld 73.

Stellt die Aldebaran auf das Meerfeld am Steg bei Feld 73.

Lest jetzt weiter auf „Die Überfahrt 4“.

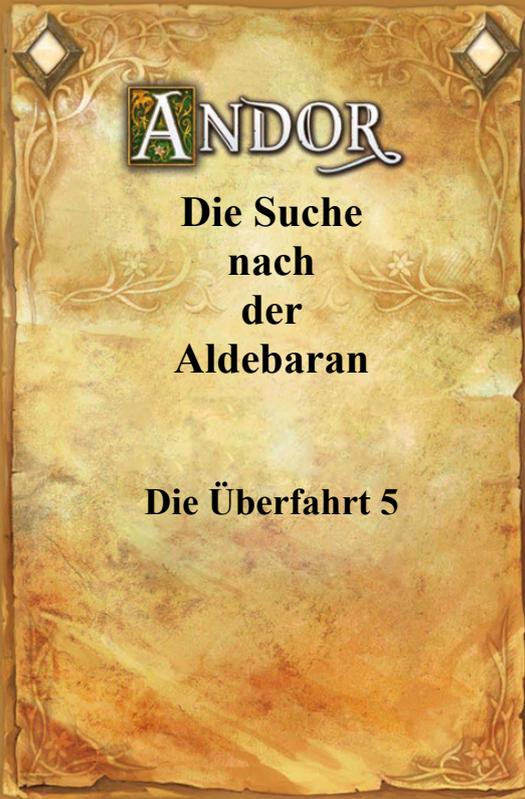


Die Überfahrt 4

Stellt zwei Meerestrolche auf Feld 73 und markiert diese mit Sternchen. Diese Meerestrolche bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang. Sie können nur zusammen angegriffen werden. Sie haben also 24 Stärkepunkte, 12 Willenspunkte und 6 Würfel; 5 weiße und einen roten.

Im Kampf wird zuerst der Kampfwert mit den 5 weißen Würfeln ermittelt und danach (unabhängig vom Ergebnis vorher) noch der rote gewürfelt und dazu addiert. Wenn das Meerestrollpaar 6 oder weniger Willenspunkte hat, kommt einer der beiden Meerestrolche aus dem Spiel (und wird auf Feld 90 gestellt. Der Erzähler geht gegebenenfalls weiter. Die Spieler erhalten die entsprechende Belohnung (auch gegebenenfalls ein Ruhm extra, falls Grenolin am Kampf beteiligt war.)) und der andere hat nur noch 12 Stärkepunkte und 3 weiße Würfel. Wenn das Meerestrollpaar besiegt wurde, lest die Karte "Die Flucht" vor.

Lest jetzt weiter auf „Die Überfahrt 5“.

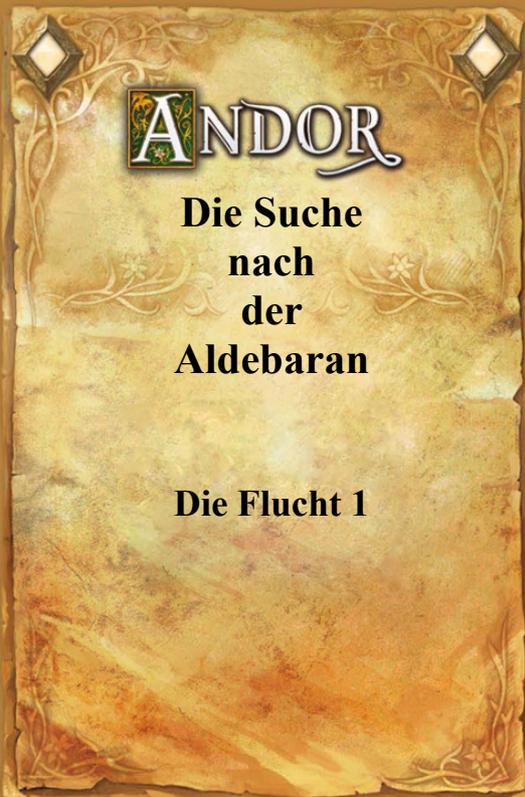


Die Überfahrt 5

Stellt einen Arrog auf Feld 91 und markiert ihn mit einem Sternchen. Diese Kreatur kann nicht angegriffen werden und das Feld nicht betreten werden. Auch hier verliert die Heldengruppe bei Sonnenaufgang Ruhm entsprechend der Regeln (also auch +1, da die Kreatur auf 91 steht).

Aufgabe: flieht von der Insel indem ihr das Trollpaar besiegt und dann sofort die Karte "Die Flucht" vorlest.

Das Feld mit den beiden Meerestrollen ist nicht passierbar. Helden, die auf dem Feld stehen, dürfen die Aktion Laufen nicht wählen. (Es darf also auch nicht an Bord gegangen werden.)



Die Flucht 1

Es war ein erbitterter Kampf, doch am Ende siegten mit vereinten Kräften die Zweibeiner; und wenn nicht, dann ist die Legende jetzt verloren.

Die Sternchen auf Feld 73 kommen jetzt aus dem Spiel.

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich jedoch die Kunde, dass die Helden so feige vor dem Ansturm der Kreaturen flohen.

Ihr verliert 10 Ruhm. Ihr dürft sofort die Belohnung für die beiden besiegt Meerestrolche nehmen (auch Ruhm).

Stellt alle Figuren, die sich auf dem Feld 73 befinden, auf die Schiffstafel.

Legt die Windkarten auf das entsprechende Feld und deckt die oberste auf. Nehmt das rote X vom Windkartensymbol des Sonnenaufgangsfeld. Ab jetzt wird bei jedem Sonnenaufgang eine neue Windkarte aufgedeckt.

Lest jetzt weiter auf „Die Flucht 2“.



ANDOR

Die Suche nach der Aldebaran

Die Flucht 2

Die Flucht 2

Aufgabe:

Setzt Stinner in Werftheim (Steg an Feld 100), Die Schildzwerge auf Andor (Steg an Feld 55) und die Silberzwerge bei den Taren (Steg an Feld 104) ab. Hierfür müsst ihr das Schiff beim Abladen nicht verlassen, sondern dürft den jeweiligen Passagier auf das zugehörige Feld setzen. Dies kostet keine Stunde, kann aber nicht im Vorbeifahren passieren. Legt Sternchen auf die drei Stege.

Solange Stinner an Bord ist kann jeder Held Stiners Fähigkeit nutzen wenn er das Schiff bewegt. Der Zwerg kann das Schiff nicht alleine navigieren, es muss mindestens ein anderer Held oder Stinner an Bord sein.

Aufgabe:

Ladet alle 3 Passagiere ab, stellt dann den Erzähler auf Z und lest die zugehörige Karte vor.



ANDOR

Die Suche nach der Aldebaran



Z

Die Legende ist nun gewonnen wenn alle drei Passagiere auf den jeweiligen Feldern 55 (Schildzwerge), 100 (Stinner) und 104 (Silberzwerge) stehen.

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

Weiter geht die Geschichte übrigens mit der Folgelegende: „Die Befreiung der Silbermine“.

Die Legende ist verloren falls nun eines der folgenden gilt:

- Die Aldebaran ist nicht auf dem Spielplan
- Einer der Passagiere steht nicht auf dem vorgesehenen Feld, d.h. Schildzwerge auf 55, Stinner auf Feld 100 und Silberzwerge auf 104