

Mit den folgenden Änderungen kann die Fan-Legende *“Der König der Nerax”* auch von **1 Person** allein gespielt werden.

Sind Angaben von der Spielerzahl abhängig, zählen für dich immer die Werte für 2 Spieler.

Alle Regelungen und Anweisungen der Legendenkarten gelten auch für 1 Person, bis auf folgende Änderungen:

- Dein Held startet mit **2 Gold, 6 Ruhm, 6 Stärkepunkten, 7 Willenspunkten** und **1 beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel.
Wichtig: Der Falke kann von einem Helden allein nicht genutzt werden.
- Die Legendenkarte “P” ist **nicht** im Spiel. Das entsprechende Sternchen wird nicht auf die Legendenleiste gelegt.
- Die Nutzung der **Boote** kostet dich nur **1 Stunde**.
- Für Kreaturen, die auf einer Hauptstadt stehen, wird dir **kein** zusätzlicher Ruhm abgezogen.
- Die 8., 9. und 10. Stunde kosten dich **keine** Willenspunkte.
- Die Zwerge dürfen von jedem beliebigen Feld aus an Bord gehen oder das Schiff verlassen.
- Kämpfst du gegen **Nerax, Meerestroll** oder **Arrog**, wird der Stärkepunktanzeiger der Kreatur um 1 Feld nach links verschoben. Ein Nerax hat dann z.B. nur noch 6 Stärkepunkte. Du erhältst dennoch die volle Belohnung. Arbon und Talvora können ihre Sonderfähigkeit zusätzlich nutzen. Dann reduziert sich natürlich die Belohnung.
- Warx hat dieselben Kampfwerte wie bei 2 Helden, würfelt jedoch immer nur mit **3 weißen** Würfeln.

Seit jeher wurden in Andor, in Hadria und in späteren Jahren auch in den angrenzenden Ländern die großen Abenteuer der Helden besungen. Geschichten von Mut, Freundschaft und Ruhm wurden erzählt, und um alle diese Erzählungen rankt sich mittlerweile so manche Legende.

Viele wurde hinzugefügt, manches weggelassen, und bald schon konnte sich niemand mehr daran erinnern, was sich in alter Zeit wirklich zugetragen hatte.

Oftmals wurden nur die heldenhaftesten Geschichten weitererzählt, und viele Abenteuer finden sich heute in keinem Pergament der andorischen Archive wieder.

Doch bei einem Krug Met wird hin und wieder eine der fast vergessenen Legenden noch einmal erzählt...

Im letzten Moment hatten die Helden Merrik aus dem Wrack der Hardok gerettet und eine der Nebelinseln angesteuert, um den Kartographen versorgen zu lassen.

Niemand weiß heute mehr genau, ob die Helden in Sturmtal Hilfe bei den Taren suchten oder nach Silberhall zu den Zwergen gereist waren.

In einem stimmen alle Berichte jedoch überein: Die Aldebaran befand sich nach der Begegnung mit dem Seeriesen in keinem guten Zustand, und die Helden waren wenige Tage später in Werftheim eingetroffen, um die Schäden reparieren zu lassen.

Als die Helden an einem trüben Morgen an Land gingen, ahnten sie noch nicht, dass ihnen nur wenig Zeit blieb, bevor sie wieder ein seetüchtiges und vor allem kampfbereites Schiff brauchten...

Diese Legende spielt direkt im Anschluss an Legende 7 aus “Die Reise in den Norden”.

Autor: Mjólnir
Schwierigkeitsgrad: leicht - mittel
für 1-6 Helden



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Der König der Nerax

Anleitung 1
Lest diese Karte, bevor ihr mit dem Spielaufbau beginnt.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Der König der Nerax

Anleitung 2
Lest diese Karte nach der Karte "Anleitung 1".



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Der König der Nerax

O1

Diese Legende besteht aus 21 Karten:
2x O1, O2, O3, P, Q, T, U, V, Z,
Die Vorgeschichte, Anleitung 1 & 2, Der Handelszwerg Garz
Der Schiffsbauer 1 & 2, Die Silberzwerg 1 & 2, Rückkehr
nach Hallworts Ruhe, Warx 1 & 2

91



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Der König der Nerax

O1

Diese Legende besteht aus 21 Karten:
2x O1, O2, O3, P, Q, T, U, V, Z,
Die Vorgeschichte, Anleitung 1 & 2, Der Handelszwerg Garz
Der Schiffsbauer 1 & 2, Die Silberzwerg 1 & 2, Rückkehr
nach Hallworts Ruhe, Warx 1 & 2

114

- Legt bei **2 und 3 Spielern 1 Holzstamm** und **ab 4 Spielern beide Holzstämme** auf Feld 59.

Wichtig: In dieser Legende kann das Holz **nicht** wie sonst üblich in Werftheim eingetauscht werden.

- Sortiert aus den **Nebelplättchen** 2 Gors aus und legt sie in die Schachtel zurück. Sortiert das Plättchen "Garz" aus. Mischt die übrigen Plättchen, nimmt davon verdeckt 6 Plättchen, mischt sie zusammen mit dem "Garz"-Plättchen und verteilt diese **7 Nebelplättchen** auf den Feldern **76 bis 79, 104, 105 und 111** (Sturmtal). So wird sichergestellt, dass der Handelszwerg Garz auf der Insel der Taren ist. Legt die restlichen Nebelplättchen ebenfalls verdeckt auf die entsprechenden Felder (Kreise). Die Felder 103 und 113 bleiben frei.
- Stellt den **Erzähler auf das Feld O** der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten nach Alphabet.

Wichtig: Es gibt 2 Karten O1, von denen nur 1 Karte im Spiel ist.

Die beiden Karten O1 sind auf der Vorderseite unten in der Mitte mit den Zahlen 91 und 114 markiert. Falls ihr diese Legende direkt im Anschluss an Legende 7 spielt oder ihr noch wisst, wohin ihr am Ende von Legende 7 Merrik gebracht habt (zu den Zwergen auf Feld 91 oder zu den Taren auf Feld 114), nehmt die entsprechende Karte. Andernfalls zieht (oder wählt) ihr eine der beiden Karten und legt die andere unbenutzt beiseite.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O1. →

Diese Legende wird auf der **Vorderseite des Nord-Spielplans** gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Vorderseite** der Karte **Checkliste "Nord-Spielplan"** aus.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt die START-Windkarte **neben** dem Spielplan bereit. Mischt die übrigen 13 Windkarten und legt sie verdeckt ebenfalls neben dem Spielplan bereit.
- Deckt das Windkarten-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem **roten X** ab.
- Stellt den **Barden auf Feld 4 der Ruhmeshalle**.
- Verteilt **alle Gegenstände** auf der Ausrüstungstafel (für den Nord-Spielplan).
- Legt die **3 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt **1 Heilkraut**, die **3 Gaben des Nordens**, das **Gold**, die **Sternchen**, die **Figur Garz**, **1 Figur Silberzwerge** und die **Figur "Der König der Nerax"** bereit.
- Legt **je 1 Muschel** verdeckt auf folgende **Klippenfelder**:
 - Wolfstatze (die erste Klippe nördlich von **10**)
 - Nixenschwanz (neben II)
 - Echsenfinger (die erste Klippe südlich von IV)
 - Hirschhuf (im Südosten, zwischen den Feldern 52 und 105)
 Die Muscheln können eingesammelt werden, wenn das Schiff auf einem **benachbarten** Meeresfeld **steht**.

Wichtig: Das Schiff darf nicht auf ein Klippenfeld oder darüber hinweg segeln.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Anleitung 2". →

Hinweis: Lest zuerst die beiden Karten "Anleitung".

Nur wenige Menschen können sich noch daran erinnern, dass die Helden - bevor sie Merrik halfen, seine Seekarte zu vollenden - ein weiteres Abenteuer bestehen mussten.

Die Helden hatten Merrik aus dem Wrack der Hardok geborgen und zu den Taren gebracht. Ein Held war in Sturmtal bei Merrik geblieben, während sich die anderen mit der Aldebaran nach Werftheim aufgemacht hatten. Das Schiff war schwer beschädigt worden und musste repariert werden.

Deckt 1 Heldenwappen auf. Der ermittelte Held stellt seine Figur auf Feld 114 und legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes. Der Held erhöht seine Willenspunkte **nicht** auf 14. Die anderen Helden stellen ihre Figuren auf Feld 100.

"Wir werden unser Bestes tun, um Merrik zu heilen", sagten die Taren. "Doch unser Vorrat an Heilkräutern ist fast erschöpft, und hier im Norden gibt es ohnehin nur sehr wenig davon. Ihr müsst uns eine der heilenden Pflanzen bringen, damit wir dem Kartographen helfen können. Versucht euer Glück in den Ruinen der alten Seeburg König Varatans."

Legt **1 Heilkraut auf Feld 107**.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen das Heilkraut nach Sturmtal bringen und auf Feld 114 ablegen, bevor der Erzähler "Z" erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. →

Hinweis: Lest zuerst die beiden Karten "Anleitung".

Nur wenige Menschen können sich noch daran erinnern, dass die Helden - bevor sie Merrik halfen, seine Seekarte zu vollenden - ein weiteres Abenteuer bestehen mussten.

Die Helden hatten Merrik aus dem Wrack der Hardok geborgen und zu den Zwergen gebracht. Ein Held war in Silberhall bei Merrik geblieben, während sich die anderen mit der Aldebaran nach Werftheim aufgemacht hatten. Das Schiff war schwer beschädigt worden und musste repariert werden.

Deckt 1 Heldenwappen auf. Der so ermittelte Held stellt seine Figur auf Feld 91 und legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes.

Die anderen Helden stellen ihre Figuren auf Feld 100.

"Wir werden unser Bestes tun, um Merrik zu heilen", sagten die Silberzwerge. "Doch unser Vorrat an Heilkräutern ist fast erschöpft, und hier im Norden gibt es ohnehin nur sehr wenig davon. Ihr müsst uns eine der heilenden Pflanzen bringen, damit wir dem Kartographen helfen können. Versucht euer Glück in Sturmtal, an den Westhängen des Kahlbergs."

Legt **1 Heilkraut auf Feld 110**.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen das Heilkraut nach Silberhall bringen und auf Feld 91 ablegen, bevor der Erzähler "Z" erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. →



Den Helden blieben also nur die kleinen Boote, wenn sie auf eine andere Insel wollten, um nicht tagelang in Werftheim festzusitzen.

Zu allem Übel spürten aber offenbar auch die Kreaturen, dass die Helden jetzt nur langsam vorankommen würden. Es schien, als rüsteten sie sich für einen Angriff.

Stellt **Gors** auf die Felder **76, 106 und 113** und je **1 Nerax** auf **I und IV**. Stellt **1 Meerestroll** auf **12** und **1 Arrog** auf **10**. Werden beim ersten Sonnenaufgang die Kreaturen bewegt, rücken der Meerestroll und der Arrog entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor. **Hinweis:** Kreaturen dürfen auch auf dem Feld mit dem liegenden Schiff stehen.

Aufgabe (Legendenziel):

Der Barde darf **nicht** auf 0 Ruhm sinken. Sollte der Barde auf 0 Ruhm sinken, ist die Legende **sofort** verloren.

Legt **Sternchen** auf **P, Q, T, U, V und Z**.

Hinweis: Sobald Garz im Nebel gefunden wurde, wird die Karte "Der Handelszweig Garz" aufgedeckt und vorgelesen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält **2 Stärkepunkte und 2 Gold**.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes liegt, beginnt.

Den Helden, die nach Werftheim weitergesegelt waren, bot sich im trüben Licht des dämmernden Morgens ein trauriger Anblick. Zwar hatten sie schnell einen alten Schiffsbaumeister gefunden, doch dieser schüttelte nur griesgrämig den Kopf, als er die Aldebaran sah. "Dieses Schiff sollte einst der Stolz des Südens sein", murmelte er. "Was für eine Schande!" Die Helden konnten nichts erwidern, denn der Schiffsbauer hatte recht: die Segel hingen in Fetzen, der Mast war bis zur Hälfte gespalten, und die Bugfigur fehlte. Einzig die Achterballista schien noch intakt zu sein.

Legt das Schiff auf das Feld mit dem Steg an Feld 100. Dreht auf der Schiffstafel die Achterballista auf die ausgebaute Seite.

"Von Euch geht niemand an Bord, solange ich das Schiff nicht wenigstens wieder etwas in Ordnung bringen konnte", knurrte der alte Schiffsbauer. "Wer weiß, ob ich überhaupt genug Holz habe, alles zu reparieren."

"Wir haben aber noch Ausrüstung...", begann einer der Helden, doch der Schiffsbauer schnitt ihm das Wort ab. "Wollt Ihr, dass ich Euer Schiff repariere?! Ja?! Dann lasst mich meine Arbeit machen und verschwindet."

Legt den Hadriscen Kompass (Gabe des Nordens) und 1 Schild in die Kajüte der Schiffstafel. Solange das Schiff am Steg an Feld 100 liegt und die Reparaturen andauern, darf jedoch kein Held das Schiff betreten oder seine Figur auf die Schiffstafel stellen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.



Ein Bote aus Werftheim erreichte die Helden mit der Nachricht, dass ein Großteil der Reparaturen an der Aldebaran abgeschlossen sei. Der alte Schiffsbaumeister hätte gute Arbeit geleistet, teilte der Bote mit. Das Schiff sähe beinahe aus wie neu, und die Bugfigur sei ein richtiges Kunstwerk geworden. "Für den großen Mast braucht der Meister aber mehr Holz", sagte der Bote. "Nur wenn Ihr genug Baumstämme nach Werftheim bringt, erhaltet Ihr auch noch den neuen Mast, und eher könnt Ihr mit Eurem Schiff nicht segeln. Ihr solltet Euch aber beeilen, denn der Meister hat viel zu tun und wird nicht lange auf Euch warten."

Dreht die **Bugfigur** auf der Schiffstafel auf die ausgebaute Seite.

Aufgabe:

Die Gruppe muss bei **2 und 3 Spielern 1 Holzstamm** und **ab 4 Spielern 2 Holzstämme** nach Werftheim bringen und auf Feld 100 ablegen, bevor der Erzähler den Buchstaben "T" der Legendenleiste erreicht hat. Sobald das geforderte Holz auf Feld 100 liegt, wird die Karte "Der Schiffsbauer 1" aufgedeckt und vorgelesen.

Der Mast kann **nicht** gekauft werden. Das Holz kann in Werftheim **nicht** gegen Gold, Willenspunkte oder Ruhm eingetauscht werden.



Schwarz wogten die Wellen des Meeres und weitere Kreaturen erhoben sich aus den dunklen Tiefen des eiskalten Wassers. Die Menschen in Werftheim suchten Schutz in ihren Häusern, doch lange würden diese einem Angriff sicher nicht standhalten können.

Stellt einen **Meerestroll** auf **3**.

Beim nächsten Sonnenaufgang bewegt der Meerestroll sich entlang der gestrichelten Linie bis III.

Stellt einen **Arrog** auf **14**.

Beim nächsten Sonnenaufgang bewegt der Arrog sich auf **6** und beim übernächsten Sonnenaufgang entlang der gestrichelten Linie bis IV.



Nur wenn ein Held bereits die Silberzwerge bei Garz erreicht hat, ist diese Legende jetzt nicht verloren.

Es schien, als wollte die Flaute niemals enden. Aus dem spiegelglatten Wasser tauchten weitere Kreaturen auf, und langsam verließ die Helden der Mut.

Stellt 1 Nerax auf **10** und 1 Arrog auf **8**.

Werden beim nächsten Sonnenaufgang die Kreaturen bewegt, rücken der Nerax und der Arrog entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor.

Nur wenn das Holz bereits auf Feld 100 abgelegt wurde, ist diese Legende jetzt nicht verloren.

Eine eisige Stille breitete sich mit einem Mal über die Nebelinseln aus. Beinahe schien es so, als hätten die Wellen gespürt, dass die Aldebaran gerade erst wieder seetüchtig war und sich gegen die Helden verschworen: Das Meer hielt den Atem an. Die Segel der Aldebaran fielen schlaff herab, und in der sich ausbreitenden Flaute war kein Geräusch mehr zu vernehmen.

Nehmt die Windkarte vom Spielplan.

Das rote X wird **nicht** vom Windkarten-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes entfernt.

Solange die Flaute andauert, kann das Schiff für 1 Stunde auf der Tagesleiste **nur 2 Felder weit** bewegt werden. Der zweite Mast erhöht diesen Wert **nicht**.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. das Heilkraut für Merriks Heilung gesammelt und abgeliefert wurde und...
3. der König der Nerax besiegt wurde.

Die Helden hatten Warx aus der Ruinenstadt vertrieben und das Kraut sammeln können, das für Merriks Heilung gebraucht wurde.

Dank des alten Schiffsbaumeisters in Werftheim war auch die Aldebaran wieder in einem besseren Zustand, und nun konnten die Helden sich auf den Weg zu Merrik machen. Nach dem Untergang der Hardok und der Begegnung mit dem Seeriesen waren sie auf seinen Bericht gespannt.

Doch es sollten noch viele Tage vergehen, ehe die Helden dem Kartographen endlich wieder gegenüber standen...

Fan-Legende "Der König der Nerax" - Autor: Mjöltnir

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

1. der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist oder...
2. das Heilkraut für Merriks Heilung **nicht** gesammelt und abgeliefert wurde oder...
3. der König der Nerax **nicht** besiegt wurde.

Ein leises Plätschern ließ die Helden an Bord der Aldebaran aufhorchen. Dann wehte eine leichte Brise über das Schiff, die Luft schmeckte salzig, und mit einem Mal blähte ein kräftiger Wind die Segel. Die Flaute war endlich vorüber!

Entfernt das rote X vom Windkartensymbol des Sonnenaufgang-Feldes.

Deckt eine Windkarte auf, legt sie auf das entsprechende Feld des Spielplans, würfelt mit 1 weißen Würfel und dreht die Karte so oft um 90° im Uhrzeigersinn, wie der Würfelwert angibt.

Sollte die aufgedeckte Windkarte ein *Sturm!* sein, wird die Karte ignoriert, beiseite gelegt und eine neue Karte aufgedeckt.


Aus der weißen Gischt der Wellen erhob sich erneut eine Kreatur.

Stellt einen **Meerestroll auf II**.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Der König der Nerax




Der Schiffsbauer 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das notwendige Holz auf Feld 100 abgelegt wurde.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Der König der Nerax




Der Schiffsbauer 2
Diese Karte wird nach der Karte "Der Schiffsbauer 1" aufgedeckt.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Der König der Nerax



Die Silberzwerge 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held seinen Zug auf dem Feld beendet, auf dem die Silberzwerge stehen.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Der König der Nerax



Die Silberzwerge 2
Diese Karte wird nach der Karte "Die Silberzwerge 1" aufgedeckt.

“Ach, beinahe hätte ich es vergessen”, sagte der alte Schiffsbau-
meister, als die Helden sich für seine Arbeit bedankten und
zum Gehen wandten. “Eine Gruppe Zwerge aus Silberhall
kam vor einigen Tagen hier vorbei. Sie waren auf dem Weg zu
Garz, dem Händler. Sie waren in Eile und erzählten allerlei
seltsame Dinge von Meeresungeheuern und einem Unheil,
dass ihnen drohe. Ihr solltet mal nach ihnen sehen, denke ich.”

Wurde der **Handelszwerg Garz** bislang **noch nicht aufge-**
stellt, lest erst weiter, wenn ihr Garz gefunden habt. Es ist
wichtig, den Handelszwerg zu finden, bevor der Erzähler den
Buchstaben ”U” der Legendenleiste erreicht hat.

Stellt **1 Figur Silberzwerge** auf das Feld, auf dem der Han-
delszwerg Garz steht.

Aufgabe:

Ein Held muss die Zwerge erreichen, bevor der Erzähler den
Buchstaben “U” der Legendenleiste erreicht hat.
Sobald ein Held seinen Zug auf dem Feld mit den Zwergen
beendet, wird die Karte “Die Silberzwerge 1” aufgedeckt und
vorgelesen.



**Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld T erreicht hat, ist
diese Legende jetzt nicht verloren.**

“Ich dachte schon, Ihr kommt gar nicht mehr zurück”, knurrte
der Schiffsbauer, als die Helden ihm das Holz brachten. “Ihr
glaubt wohl, ich sitze den ganzen Tag nur hier herum und
warte auf Euch?!” Dann rief er eilig ein paar Arbeiter zum
Schiff, und wenig später waren die Reparaturen an der Alde-
baran abgeschlossen.

Dreht den **Zweiten Mast** auf der Schiffstafel auf die ausge-
baute Seite.

Legt die **START-Windkarte** auf den Spielplan und würfelt
mit einem weißen Würfel. Dreht die Karte so oft um 90° im
Uhrzeigersinn, wie der Würfelwert angibt.

Ab sofort kann ein Held wieder wie gewohnt an Bord gehen
und das Schiff nach den üblichen Regeln bewegen.

Die Gegenstände, die in der Kajüte der Schiffstafel liegen,
dürfen ab sofort auch von einem Helden an Bord aufgenom-
men und genutzt werden.

Das rote X wird **nicht** vom Windkarten-Symbol des Sonnen-
aufgang-Feldes entfernt. Solange das Symbol abgedeckt ist,
wird bei Sonnenaufgang also auch weiterhin **keine** neue
Windkarte aufgedeckt.

Zur Erinnerung: Das Schiff kann **nicht** auf Klippenfelder
oder darüber hinweg segeln.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte**
“Der Schiffsbauer 2”.



Aufgabe:

Die Helden müssen die Zwerge nach ‘**Hallworts Ruhe**’ (**Feld
102**) bringen, bevor der König der Nerax die Insel betritt.
Erreicht Warx das Feld 102, bevor die Silberzwerge dort ein-
treffen, ist die Legende **sofort** verloren.

Ein Held kann die Zwerge mit seiner Figur mitbewegen
(auch im Vorübergehen). Das kostet **keine** zusätzlichen
Stunden auf der Tagesleiste. Die Zwerge können nur von
Feldern **mit einem Steg** aus an Bord des Schiffes gelangen
oder von Bord gehen. Sobald die Zwerge auf Feld 102 stehen,
wird die Karte “Rückkehr nach Hallworts Ruhe” aufgedeckt
und vorgelesen.

**Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld U erreicht hat, ist
diese Legende jetzt nicht verloren.**

“Gut, dass Ihr uns gefunden habt”, sagte einer der Zwerge, als
er die Helden sah.

“Der Schiffsbauer in Werftheim sprach von Meeresungeheuern
und Unheil, das euch drohen soll”, sagte der Held. “Was
fürchtet ihr?”

“Es ist Warx, der König der Nerax! Er ist auf dem Weg nach
Silberhall, und er wird alles zerstören, das ihm in den Weg
kommt. Er beansprucht seit langem unsere Insel für sich, doch
einen Angriff hat er bislang nicht gewagt. Seit Fürst Hallwort
das Meer überquerte und sich die ersten Zwerge hier im Nor-
den niederließen, haben wir den Kreaturen getrotzt. Keine hat
je die heilige Ruhestätte Hallworts betreten. Bitte helft uns.”

Stellt Warx, den **König der Nerax** auf **10**. Ab sofort bewegt
er sich bei **jeder** Bewegung des Erzählers. Bei der ersten Be-
wegung rückt Warx auf 1, bei der zweiten entlang der Pfeile
2 Felder weit bis auf das Meeresfeld vor Feld 102, und mit
seiner dritten Bewegung erreicht er ‘Hallworts Ruhe’. Stülpt
den Markierungsring zur Erinnerung über die Erzählerfigur.
Warx darf **nicht** mit anderen Meereskreaturen auf demsel-
ben Feld stehen. Kreaturen, die sich auf Warx’ Feld bewegen
würden, überspringen ihn in Richtung der Pfeile. Wird Warx
auf ein Feld versetzt, auf dem eine Kreatur steht, kommt
diese sofort aus dem Spiel (nicht auf Feld 90 stellen).

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte**
“Die Silberzwerge 2”.





DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Der König der Nerax



Der Handelszwerg Garz
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Nebelplättchen "Garz" aktiviert hat.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Fan-Legende

Der König der Nerax




Rückkehr nach 'Hallworts Ruhe'
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Silberzwerge auf Feld 102 stehen.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Der König der Nerax




Warx 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Der König der Nerax



Warx 2
Diese Karte wird nach der Karte "Warx 1" aufgedeckt.

Die Zwerge dankten den Helden, als sie die Heilige Ruhestätte ihres Vorfahren unversehrt erreicht hatten. Vor der Küste der Insel konnten sie die dunkle Gestalt des Königs der Nerax sehen, der langsam in den Wellen untertauchte. Fast schien es, als hätte Warx die Zwerge erwartet.

“Seht”, rief einer der Helden und wies auf das offene Meer hinaus. “Er flieht in Richtung der alten Ruinenstadt.”

Versetzt den König der Nerax 2 Felder weit nach Nordosten.

Entsetzen spiegelte sich auf den Gesichtern der Zwerge. “Wir Narren! Die Nerax haben schon einmal versucht, die Ruinenstadt für sich einzunehmen. Damals konnten wir sie zurückdrängen. Warx’ Angriff auf Silberhall sollte uns nur ablenken, und wir sind darauf hereingefallen!”

Schemenhaft waren am Horizont die ersten Nerax an den alten Ruinen auszumachen.

Stellt je 1 Nerax auf Feld 107 sowie auf die Buchstaben U und W der Legendenleiste. Sollte der Erzähler Feld U bereits erreicht haben, wird der Nerax stattdessen auf X gestellt.

Erreicht der Erzähler einen Buchstaben, auf dem ein Nerax steht, wird dieser **sofort** auf Feld 107 versetzt.

Für jeden Nerax, der auf Feld 107 steht, verlieren die Helden bei Sonnenaufgang 1 Ruhm, unabhängig von der Anzahl der Helden in der Gruppe. Auch wenn diese Kreaturen in der Ruinenstadt stehen, verlieren die Helden dadurch bei Sonnenaufgang **keinen** zusätzlichen Ruhm.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
“Warx 1”.



Stellt die **Figur Garz** auf das Feld, auf dem ihr das Nebelplättchen aktiviert habt.

“Die Helden aus Andor”, knurrte Garz. “Na, wenn das keine Freude ist.” Der Spott in seiner Stimme war unüberhörbar. “Aber gut, Geschäft ist Geschäft. Und damit ihr seht, dass ich kein Betrüger bin, habe ich ein Geschenk für Euch.” Der dicke Zwerg reichte den Helden ein schmutziges Bündel. Als sie es öffneten, sprang ihnen ein kleiner Streifenmarder entgegen und versteckte sich augenblicklich vor Garz. “Hahaha, viel Spaß mit dem kleinen Mistkerl!”, lachte Garz. “Der macht immer nur Ärger. Aber wenn Ihr mal etwas wirklich Brauchbares kaufen wollt, wisst Ihr ja, wo Ihr mich findet.”

Der Held, der das Nebelplättchen aktiviert hat, erhält den **Diebischen Streifenmarder**. Die Funktion des Streifenmarders könnt ihr auf der Karte “Die Gaben des Nordens” (Legende 7) nachlesen.

Es wird **nicht** mit einem weißen Würfel gewürfelt, und die Helden erhalten **kein** weiteres Geschenk.

Garz bleibt wie gewohnt für den Rest der Legende auf diesem Feld stehen. Von nun an können auch hier Stärkepunkte und die Gegenstände von der Ausrüstungstafel gekauft werden.



Warx hat sowohl im Wasser als auch an Land **13 Willenspunkte** und würfelt **immer** mit 5 weißen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Der Diebische Streifenmarder kann **nicht** gegen den König der Nerax eingesetzt werden.

Die Helden können jederzeit gegen die Nerax **auf Feld 107** kämpfen. Die Nerax haben dabei die Stärke- und Willenspunkte entsprechend der Kreaturenanzeige auf dem Spielplan. Solange Warx die Ruinenstadt noch **nicht** erreicht hat, erhalten die Helden für den Sieg über einen Nerax die normale Belohnung.

Sobald Warx auf Feld 107 steht, erhalten die Helden für den Sieg über einen Nerax **keine** Belohnung mehr. Der Erzähler rückt dennoch wie üblich für jede zweite Kreatur ein Feld vor.

Wichtig: Steht Warx auf Feld 107, müssen die Helden bei Sonnenaufgang auch für ihn 1 Ruhm abgeben.

Legendenziele:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. das **Heilkraut** für Merriks Heilung muss gesammelt und abgeliefert werden und...
3. bevor der Erzähler “Z” erreicht, müssen die Helden den **König der Nerax** besiegen.

Wichtig: Wenn Warx, der König der Nerax, besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf das Feld “Z” versetzt.

Der König der Nerax bewegt sich weiterhin bei **jeder** Bewegung des Erzählers - nun allerdings in Richtung Ruinenstadt. Er bewegt sich dabei immer auf dem **kürzesten Weg auf dem Meer** um **4 Felder** weit. Er darf auf **kein** Meeresfeld mit einer römischen Zahl oder einer anderen Kreatur versetzt werden. Sobald er Feld 107 erreicht hat, kann kein Held mehr die Ruinenstadt betreten. Steht ein Held zu diesem Zeitpunkt auf Feld 107, wird er sofort auf Feld 77 versetzt.

Aufgabe:

Warx, der König der Nerax, muss besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben “Z” der Legendenleiste erreicht.

Warx ist im Wasser stärker als an Land. Die Helden entscheiden selbst, ob sie den Kampf auf dem offenen Meer suchen oder gegen den König der Nerax in der Ruinenstadt kämpfen.

Warx’ Stärke auf dem Meer:

bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 30**, bei **4 Helden 40** und **ab 5 Helden 45 Stärkepunkte**. Für jeden Nerax auf den Buchstabenfeldern, der zum Zeitpunkt des Angriffs noch **nicht** auf Feld 107 steht, erhält Warx **3 Stärkepunkte** hinzu.

Warx’ Stärke in der Ruinenstadt:

bei **2 Helden 12**, bei **3 Helden 18**, bei **4 Helden 24** und **ab 5 Helden 30 Stärkepunkte**.

Für jeden Nerax, der zum Zeitpunkt des Angriffs **auf** Feld 107 steht, erhält Warx **3 Stärkepunkte** hinzu.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
“Warx 2”.

