

Teil 3 - Der Wiederaufbau der Silbermine

Diese Legende wird auf dem Nordspielplan gespielt.
In dieser Legende muss der Zwerg Kram beteiligt sein.
In dieser Legende darf der Seekrieger nicht gespielt werden.

Benötigtes Material aus dem Grundspiel:

Relevantes Heldenmaterial
Erzähler-Figur
2 rote Würfel, die roten Holzplättchen für die Kreaturenanzeige
Alle Goldmünzen
Alle Gegenstände von der Ausrüstungstafel (exklusive Hexentränke)
Alle Sternchen
Alle roten X
Alle Brunnenplättchen
8 Gors
Die Figur "Prinz Thorald"
Ein Bauernplättchen
Alle Heilkräuter
Alle Geröllplättchen
Alle Pergamente
Der Turm

Legt außerdem neben dem Spielplan bereit:

Die Figuren Grenolin, Merrik, Seekrieger, Qurun und Garz.
Eine Figur Taren
Eine Figur Silberzwerge
Die Kreaturen
Die Halskette
2 Eisenplättchen
2 Holzplättchen
Den Sturmschild
Den Kompass
Das Hadriscche Stundenglas
Das Holzschiff
3 Fässer
Die 5 weißen Würfel
Die weißen Holzplättchen für die Anzeige der Kreaturen
Zwei schwarze Holzsteinchen für die gemeinsam kämpfen Leiste
Die grüne Holzfigur Barde
Die Schiffstafel
Die Ausrüstungstafel

Verdeckt und gemischt:

Alle Nebelplättchen
Alle Federplättchen
Alle Kreaturenplättchen
Alle Wrackplättchen
Heldenwappen in Gelb, Grün und Blau
Alle Muscheln
Alle Windkarten (die Startwindkarte wird aussortiert)

Startanweisungen

1. Wählt einen Helden des Grundspiels aus (also auch den Zwerg Kram; aber nicht den Seekrieger). Denkt daran, Kram muss dabei sein.
2. Führt folgende Startanweisungen für Legende 7 aus: 2., 9., 14., 15., 18., 19.
3. Legt Heilkräuter verdeckt auf die Felder 52, 76, 106.
4. Legt Muscheln verdeckt auf die Felder 73, 74, 102, 106.
5. Kram steht zu Beginn auf Feld 101. Er kann (wie in den vorherigen Legenden) nicht alleine das Schiff navigieren. Vorerst hat er keine Sonderfähigkeit.
6. Der Held mit dem höchsten Rang steht auf Feld 114.
7. Alle anderen, am Spiel beteiligten Helden, befinden sich auf der Schiffstafel.
8. Stellt die Aldebaran an den Steg von Feld 104.
9. Stellt die Figur Silberzwerge auf das Feld 91.
10. Stellt die Figur Seekrieger auf das Feld 100.
11. Legt ein Bauernplättchen auf 103.
12. Legt ein rotes X auf den Händler auf Feld 91, dieser Händler kann nicht verwendet werden. Muscheln dürfen aber auf diesem Feld für Ruhm, Gold oder Willenspunkte getauscht werden.
13. Legt das letzte Brunnenplättchen auf 114 und verdeckt damit das 14 Willenspunkte Symbol.
14. Legt neben jeden der 4 Brunnen einen vollen Trinkschlauch.
15. Stellt die grüne Figur Barde auf die 4 der Ruhmeshalle. Die Legende ist verloren, wenn ihr 0 Ruhm habt.
16. Legt Nebelplättchen auf alle vorgesehenen Felder, aber nicht auf 52, 55, 103, dafür aber auf 102, 110, 112.
17. Legt Kreaturenplättchen auf die Buchstaben Q bis Y der Legendenleiste.
18. Legt einen Falken von der Ausrüstungstafel auf den Buchstaben S der Legendenleiste. (Dieser kann nicht erworben werden.)
19. Legt Sternchen auf die Buchstaben Q, T, U und Z der Legendenleiste.
20. Legt den Windkartenstapel gemischt auf das entsprechende Feld und legt die Startwindkarte aufgedeckt oben auf den Stapel.

Hinweise

1. Das Bauernplättchen auf dem Feld 103 stellt den Schiffsbauer von Werftheim dar. Dieser muss sich auf dem Feld 100 befinden, damit die Helden einen Ausbau kaufen können. (Dazu muss, wie gewohnt das Schiff an dem Steg von Feld 100 stehen. Kosten wir immer.) Wenn die Helden **eine** Ausbaut kaufen, wandert das Bauernplättchen sofort wieder auf das Feld 103. Wenn sich eine Kreatur auf demselben Feld, wie der Schiffsbauer befindet, ist er sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel und ihr verliert 5 Ruhm. In diesem Fall können keine weiteren Ausbauten ausgebaut werden. Der Schiffsbauer kann nur seinen Arbeitsweg gehen (also zwischen den Feldern 100 und 103 von einem Helden hin und her gezogen werden).
2. Das Brunnenplättchen auf Feld 114 fungiert wie die anderen Brunnen.
3. Auf Feld 90 müssen **3** Kreaturen stehen, damit der Erzähler weiterläuft. Ihr dürft euch zur Erinnerung ein Sternchen auf das Feld 90 legen.
4. Helden dürfen ihren Tag vor der siebten Stunde beenden und erhalten dafür einen Willenspunkt („früh schlafen gehen“).
5. Es können ggf. mehrere Kreaturen auf Feld 107 stehen.
6. Wenn ein Held auf 0 Willenspunkte sinkt, verliert er einen Stärkepunkt und kommt wieder auf 3 Willenspunkte. Wenn er nur einen Stärkepunkt hat, beendet er stattdessen seinen Tag und legt seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgangsfeld. Er hat dann wieder 3

Willenspunkte. Liegt der Zeitstein des Helden bereits auf dem Sonnenaufgangsfeld passiert nichts.

Sonderfall: sollte ein Held einen Stärkepunkt verlieren und Geröll, Eisen oder Holz fallen lassen müssen, wird dieses auf das zugehörige Landfeld gelegt bzw. im Falle, dass dies an Bord geschieht, darf ausnahmsweise der Gegenstand an Bord abgelegt werden (er zählt nicht als kleiner oder großer Gegenstand) und später entsprechend der Regeln wieder aufgehoben werden.

Lest jetzt die Karte O1.



O1

„Ich kann es nicht fassen,“ schimpfte einer der Helden, „Wieso musstest du unbedingt den blöden Silberzwergen unsere verfluchte Hilfe anbieten?! Und dann nehmen diese Assis das Angebot auch noch an!“ Er fluchte. „Konnt ich doch nicht wissen, dass sie so unverschämt sein und einfach „Ja bitte“ sagen würden“, verteidigte sich Kram. „Jetzt haben wir den Salat. Aber mit uns kann man’s ja machen! Wir haben doch eindeutig wichtigeres zu tun, als beim Wiederaufbau der verwunschenen Silbermine zu helfen!“ „Ja! Vor allem sollen wir doch in den Norden fahren und der geheimnisvollen Vision folgen, die Eara erhalten hat.“ „Stattdessen albern wir hier rum!“ „Naja, schimpfen hilft jetzt auch nur bedingt. Wir müssen das jetzt auslöffeln. Also organisier endlich Eisen von deinen Schildzwergencousins; Steine müssen wir auch noch irgendwo herbekommen; Holz können wir sicher wieder mal aus dem Wachsamem Wald klauen.“ „Ich sagte doch schon,“ erwiderte Kram, „ich brauche unbedingt die Hilfe von Garz, alleine werde ich niemals die Schildzwerges überzeugen können, uns zu helfen.“ „Gut, also suchen wir erstmal Garz. Auf! Los! Und denkt dran: in wenigen Tagen hat König Thorald Geburtstag, also überlegt euch schon mal was wir ihm schenken könnten.“ „Noch ein Grund so schnell wie möglich in den Norden zu reisen.“
 Lest jetzt weiter auf O2.



O2

Aufgabe: findet Garz im Nebel. Er kann wie ein Bauernplättchen mitbewegt werden. Wenn der Erzähler den Buchstaben Q erreicht hat, müssen er und Kram auf Feld 114 stehen. Das Sternchen auf Q erinnert euch daran.

Hinweis: Garz fungiert **nicht** als Händler. Ihr dürft auch nicht mit einem weißen Würfel würfeln, um einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel zu erhalten, wenn ihr ihn findet.

Legt die beiden Holzplättchen auf die vorgesehenen Felder auf Feld 59.

Legt ein rotes X auf den Holzbalken auf Feld 100, diese Eigenschaft kann nicht verwendet werden.

Lest jetzt weiter auf O3.



O3

Aufgabe: Bis der Erzähler den Buchstaben U erreicht hat, muss Folgendes für den Wiederaufbau der Mine und deren Wehranlagen auf Feld 91 liegen:

- 2 Holz
- 2 Eisen
- Geröll nach Spielerzahl: Bei zwei Spielern Geröll im Wert von 12, bei drei Spielern im Wert von 24, bei vier Spielern im Wert von 36

Wo sich das Geröll befindet und wie ihr es befördert, erfahrt ihr im Laufe der Legende.

Zusätzlich muss, wenn der Erzähler den Buchstaben U erreicht, Kram auf dem Feld 91 stehen und es dürfen sich keine Kreaturen auf den Feldern 75 und 91 befinden.

Pro Holz-, Eisen- und Geröllplättchen, das auf dem Feld 91 erstmalig abgelegt wird, erhaltet ihr sofort 1 Ruhm. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 91. Das Sternchen auf Feld U erinnert euch daran, dass ihr diese Aufgabe bis U erledigt haben müsst.

Lest jetzt weiter auf O4.



O4

Angesichts der Flut an Aufgaben und Herausforderungen die den Helden bevorstand („Wir stehen gerade mal auf O und sind schon knapp vorm Burnout!“) sagte einer von ihnen: „Also falls wir uns das Leben ein bisschen leichter machen wollen, könnten wir doch unseren guten alten Freund Stinner fragen, ob er mal wieder helfen mag. Hat er doch die letzten beiden Legenden so prima und neulich meinte er doch, er könnte uns helfen, wenn wir ihm was Kleines erledigen?“ „Was 'Kleines', bestimmt... Der riecht immer so nach Fisch“, erwiderte ein anderer. „Außerdem hat er so lange Beine und rennt so schnell“, sagte der Zwerg. „Running Sushi quasi...“, meinte der vierte.

Optionale Aufgabe: Sucht Stinner in Werftheim (Feld 100) auf. Er hatte neulich angedeutet, dass er eure Hilfe gebrauchen könnte und dafür seine anbietet. Wenn ein Held auf Feld 100 seinen Zug beendet, legt sofort die Karte „Stinners Not“ vor. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf das Feld 100.

Stellt Kreaturen auf I und II. Bei zwei Spielern je einen Nerax, bei drei Spielern einen Nerax auf I und einen Meerestroll auf II, bei vier Spielern je einen Meerestroll.

Lest jetzt weiter auf O5.



05

Die Heldengruppe erhält Gold je nach Spieleranzahl (2/3/4): 10/6/2

Die Heldengruppe erhält Stärkepunkte nach Spieleranzahl (2/3/4): 6/2/0

Die Heldengruppe erhält außerdem den Sturmschild, einen Bogen und das Hadrische Stundenglas

Der Spieler, der als letztes Geburtstag hatte, beginnt.



Q1

Wenn Kram und Garz sich jetzt nicht auf dem Feld 114 befinden, ist die Legende schon verloren.

Did you even try?

Garz und Kram schreiben einen Brief an ihre Schildzwegencousins (irgendwie sind in dieser Legende alle Zwerge miteinander verwandt) mit der Bitte Eisen zu liefern und schicken diesen per Falken los. Anschließend fragt Kram Garz nach ner guten Geschenkidee für Prinz Thorald. Dieser schlägt einen Aufenthalt in der Entzugsklinik vor, worauf alle in schallendes Gelächter ausbrechen. Sogar die Taren am Nachbartisch können sich vor Lachen nicht mehr einkriegen. Nachdem alle sich beruhigt haben, fragen die Taren, warum die Helden dem Trunkenbold, ääh, meine natürlich dem Connoisseur, nicht ein Fass Bier aus Werftheim, ein Fass des berühmten Silberminenrums und ein Fass Met aus Sturmtal schenken? Was für eine gute Idee!

„Ihr seid heute voller guter Ideen, wie’s scheint,“ sagte der Held zu den Taren, „wisst ihr vielleicht, wo man Steine bekommen könnte? Die Silberzwerge brauchen schnell viele Steine, damit sie die Verteidigungsanlagen ihrer Mine ausbauen können.“
„Nehmt doch einfach Steine aus den Bergen um Sturmtal, die liegen da eh nur rum und keiner braucht sie.“

Lest jetzt weiter auf Q2.



Q2

Stellt die Figur Taren auf Feld 114.

Sobald der Erzähler S erreicht, lest die Karte S vor; der Falke erinnert euch daran und kommt dann aus dem Spiel.

Ab nun ist Garz ein Händler, bei dem alle Gegenstände der Ausrüstungstafel sowie Stärkepunkte gekauft werden können. Ab nun darf Garz nicht mehr von einem Helden mitbewegt werden. Kram hat ab nun die Sonderfähigkeit, dass er Stärkepunkte bei Garz für 1 Gold kaufen darf.

Legt Fässer auf die Felder 91, 100 und 114. Sie fungieren wie große Gegenstände.

Stellt einen Meerestroll auf I.

Aufgabe: Die 3 Fässer auf den Feldern 91, 100 und 114 müssen auf Feld 55 abgelegt werden, vordem der Erzähler den Buchstaben T erreicht. Wenn der Erzähler Feld T erreicht muss mindestens ein Held auf Feld 55 stehen (um das Geschenk zu überreichen). Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf das Feld 55.

Lest jetzt weiter auf Q3.



Q3

Verteilt auf allen Feldern der Sturmtalinsel, außer auf 112 und 114, Geröllplättchen verdeckt. Diese können von Helden aufgedeckt werden indem sie das Feld betreten (nicht im Vorbeigehen!) oder durch ein Fernglas. Der Wert auf den Plättchen bestimmt die Menge der Stärkepunkte, die ein Held haben muss, um sie zu tragen, und zwar: einen Stärkepunkt mehr als auf dem Plättchen angegeben. Geröll wird auch auf der Stärkepunkteleiste des Helden abgelegt. Kreaturen ignorieren Geröll.

(Beispiel: ein Held mit 8 Stärkepunkten kann Geröll im Wert von bis zu 7 (ggf. auch auf mehrere Plättchen verteilt) tragen.)

Dies reduziert die Anzahl der Stärkepunkte die zum Tragen von Eisen oder Holz zur Verfügung stehen entsprechend.

(Beispiel: Ein Held mit 12 Stärkepunkten kann ein Holzplättchen (2 Stärkepunkte) und Geröllplättchen im Wert von bis zu 9 tragen.)

Es können beliebig viele Geröllplättchen auf dem Schiff abgelegt werden.



S

Mitten in der Nacht wurde Kram brutal geweckt. Erst erschrak er, zog seine Axt und schlug wild um sich, doch bald merkte er, dass es nur der Falke war, den er und Garz an die Schildzwerge geschickt hatten. Naja, den werden wir wohl nicht wieder brauchen. Zum Glück war die Nachricht nicht mit geschreddert worden, sondern war noch lesbar.

In ihr stand, dass die Schildzwerge tatsächlich ihren Silberzwergencousins bei dem Aufbau der Mine helfen würden und zwar mit dem Liefern von Eisen. Allerdings nur bis ans Ufer des Meeres, aber von da könnte ja ein Held es einfach abholen. Die haben sowieso nichts Besseres zu tun.

Legt 2 Eisen auf das Feld 55, dies kann wie gewohnt transportiert werden. Der Falke kommt nun aus dem Spiel (nicht auf die Ausrüstungstafel).



T1

Wenn jetzt nicht 3 Fässer auf Feld 55 liegen und sich nicht mindestens ein Held auf demselben Feld befindet, ist die Legende verloren.


Die Idee der Helden, König Thorald 3 Fässer feinsten Alkohols zu schenken, blieb nicht lange geheim und so kam es, dass der König vor Vorfreude und Sehnsucht mitsamt seinem Gefolge den Helden entgegengeritten kam. Er konnte es auch nicht erwarten, jedes einzelne Fass zu öffnen und zu probieren. Er öffnete zuerst den Rum - und probiert, dann das Bier - und probiert - ausgiebig - - und zuletzt den Met und... ein Gor springt aus dem Fass und schnappt sich den König, ein Portal geht auf und die Fässer samt König Thorald verschwinden darin, die Kreatur und das Gefolge bleiben. Der König wurde entführt - good ridance!

Die Heldengruppe erhält jetzt 2 Ruhm pro Helden.

Die Fässer von Feld 55 kommen aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf T2.





**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

T₂


T2

Stellt Grenolin auf das Feld 55. Er kann wie ein Bauernplättchen mitgezogen werden. Wenn Grenolin auf demselben Feld steht, wie ein Held, der an einem Kampf teilnimmt, nimmt Grenolin automatisch auch an dem Kampf teil. Wenn Grenolin an einem erfolgreichen Kampf teilnimmt, erhält die Heldengruppe 1 Ruhm zusätzlich zur Belohnung.

Stellt Merrik auf das Feld 55 und legt den Kompass neben ihn. Der Kompass bleibt immer bei Merrik. Merrik kann auch wie ein Bauernplättchen mitgezogen werden. Wenn Merrik sich auf dem Schiff befindet, wird der Kompass auf das kleine Ablagefeld gelegt und kann von einem Helden, der auf dem Schiff ist, verwendet werden. Das kleine Ablagefeld ist damit belegt. Solltet ihr bereits Stinners Hilfe gelesen haben und Merrik mit einem Sternchen markiert sein, denkt daran den Erzähler jetzt ein Feld auf der Legendenleiste zurückzusetzen, falls alle Federplättchen aufgedeckt sind. Legt im Falle, dass der Erzähler eben zurückgesetzt wurde außerdem ein Kreaturenplättchen auf Feld T der Legendenleiste und nehmt das Sternchen von Merrik aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf T3.





**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

T₃

T3

In ihrer Wut und Verzweiflung brachten die Helden den Gor sofort um. Erst später fiel ihnen auf, dass es vielleicht sinnvoller gewesen wäre, den Gor zu verhören, um herauszufinden, wer den König entführt haben könnte und wohin. Jetzt blieb den Helden nichts anderes übrig, als die Taren aufzusuchen und sie zu fragen, wie es kommen konnte, dass sich ein Gor, in dem, von ihnen kommenden Fass, befinden konnte. Die Helden vergaßen im Ernst der Lage alles andere und wollten nur noch Thorald finden. Schließlich war Andor nicht Andor ohne seinen König. Aber die Mine musste ja trotzdem noch aufgebaut werden.

Aufgabe: findet heraus wo König Thorald ist. Hierzu müssen sich **alle** Helden auf dem Feld 114 befinden und es darf keine Kreatur auf demselben Feld stehen. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, lest sofort die Karte „Das Verhör“ vor. Nehmt das Sternchen von Feld 55 und legt es als Erinnerung auf Feld 114.

Stellt einen Arrog auf IV. Markiert diesen mit einem Sternchen. Was es damit auf sich hat, erfahrt ihr später. Sollte der Arrog besiegt werden, geht wie gewohnt vor.



U1

Falls jetzt nicht folgendes auf dem Feld 91 liegt, ist die Legende verloren:

- 2 Holz
- 2 Eisen
- Geröll nach Spielerzahl: Bei zwei Spielern Geröll im Wert von mindestens 12, bei drei Spielern im Wert von mindestens 24, bei vier Spielern im Wert von mindestens 36.

Außerdem muss Kram auf Feld 91 stehen und keine Kreaturen auf 75 und 91.

Die Helden hatten alles nötige Material für den Wiederaufbau gebracht. Es sprach sich sehr schnell im Land herum, dass die Helden jetzt auch soziale Projekte unterstützten.

Die Zwerge renovierten fleißig ihre teils zerstörte Mine und bauten noch zusätzliche Verteidigungsanlagen, um gegen erneute Anschläge der Kreaturen gewappnet zu sein.

Die Heldengruppe erhält sofort 3 Ruhm.

Lest jetzt weiter auf U2.



U2

Stellt den alten Wachturm auf Feld 75. Falls hier noch ein Nebelplättchen liegt kommt es unaufgedeckt aus dem Spiel. Stellt die Figur Silberzwerge von Feld 91 auf den Wachturm. Im Kampf gegen Kreaturen die sich auf angrenzenden Feldern befinden erhaltet ihr 6 zusätzliche Stärkepunkte. Der Wachturm selbst kann von Helden nicht betreten werden. Das Feld 75 aber schon.

Langsam kehrte wieder Leben zurück in die Mine.

Nehmt das rote X von dem Händlersymbol auf Feld 91. Dieser Händler kann ab nun, wie normal genutzt werden.

Sternchen, Holz und Eisen auf Feld 91 und alles Geröll kommen aus dem Spiel.

Die Mine (Feld 91) muss am Ende der Legende Kreaturenfrei sein.

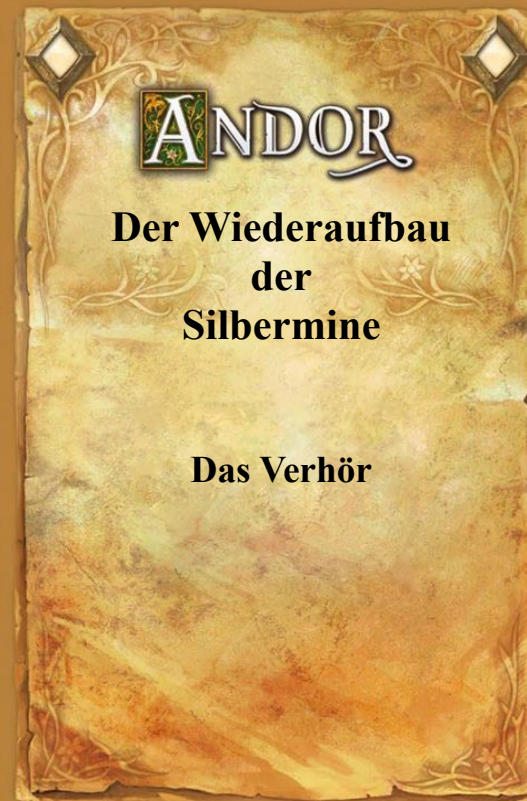


Die Helden erhielten eine Nachricht von Stinner, dass sich alles erledigt habe.

Die optionale Aufgabe, Stinner in Werftheim (Feld 100) aufzusuchen, kann nicht mehr erfüllt werden.

Das Sternchen auf Feld 100 kommt aus dem Spiel.

V



Das Verhör

Nach einem kurzen, aber intensiven Verhör, gelang es den Helden, die Wahrheit den Taren aus der Nase zu ziehen: sie waren auf Feld 107 spazieren als Ihnen eine finstere Kreatur drohte, in Sturmtal einzumarschieren und es zu vernichten, außer sie würden helfen, einen Gor bei König Thorald einzuschleusen und ihn zu entführen. Vor Angst um ihre Heimat willigten sie ein. Allerdings hielt sich die böse Macht nicht an ihr Versprechen und schickte einen Arrog in Richtung Sturmtal. Jetzt blieb den Taren nichts anderes übrig, als die Helden um Verzeihung und Hilfe zu bitten. Komischerweise überließen die Helden die Taren nicht ihrem wohlverdienten Schicksal, sondern versprachen, sich des Arrogs anzunehmen und Sturmtal zu schützen.

Aufgabe: Findet heraus was sich auf Feld 107 befindet. Legt das Sternchen von 114 auf 107 als Erinnerung. Sobald der erste Held das Feld 107 betritt, lest die Karte „Das Böse I“.

Der Arrog der mit einem Sternchen markiert ist, muss besiegt werden (sofern noch nicht geschehen) vordem der Erzähler Z erreicht.

Sturmtal (Feld 114) muss am Ende der Legende kreaturenfrei sein. Die Taren geben zusätzlich 4 Stärkepunkte bei einem Kampf gegen eine Kreatur auf Feld 114. Sie können nicht bewegt werden.





**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

Das Böse I

Das Böse I

Mutig betrat ein Held die Insel, auf der angeblich das Böse hauste. Und tatsächlich: in den Schatten der alten Ruinen fand er die finstere Kreatur, die auch den Taren begegnet war. Es war Qurun.

“Was machst du hier?” fragte der Held.

Froh, dass er endlich jemand hatte, dem er seinen brilliansten, finsternen Plan erzählen konnte, legte Qurun los:

Es war er, der den Drachen auf Andor gehetzt hatte, um Zerstörung anzustiften. Und umso wütender war er natürlich, als die Helden den Drachen besiegten. Aus Rache, plante er den König von Andor zu entführen und selber Herrscher von Andor zu werden. Um seinen brilliansten, finsternen Plan auszuführen, musste er nur die Taren ein wenig auf ihrem Sonntagsspaziergang bedrohen.

Und diesmal würden die nervigen Helden ihm nicht wieder das Handwerk legen, dafür werde er schon sorgen.

So Qurun.

Stellt Qurun auf Feld 107. Der Held der das Feld 107 betreten hat ist auf diesem fixiert und kann sich nicht mehr bewegen, bis Qurun besiegt ist. Alle weiteren Helden die das Feld 107 betreten, werden in gleicher Weise fixiert. Qurun kann auch von dem Schiff aus angegriffen werden. Ihr verliert wie gewohnt Ruhm für Qurun.

Lest jetzt weiter auf Das Böse II





**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

Das Böse II

Das Böse II

Aufgabe: Qurun muss besiegt werden.

Qurun hat folgende Kampfwerte:
30 Willenspunkte - nutzt am besten die rote Kreaturenscheibe zum Zählen der 10er und die Weiße zum Zählen der Einer.

Beispiel: bei 27 WP liegt die rote Kreaturenscheibe auf 2 und die Weiße auf 7.

Quruns Kampfwert:
Qurun würfelt nicht, stattdessen werden in jeder Kampfrunde alle Pergamente gemischt. Dann wird ein Pergament pro Helden (im Spiel) aufgedeckt. Die Werte auf den Pergamenten werden addiert und bilden den Kampfwert Quruns. Qurun bzw. die Helden verlieren wie gewohnt die Differenz an Willenspunkten.

Falls Qurun besiegt wird, lest die Karte „Die Suche nach dem König I“



Der Wiederaufbau der Silbermine

Die Suche nach dem König I

Die Suche nach dem König I

Nach einem langen, erbitterten Kampf siegten schlussendlich die Helden.

Doch die Helden hatten keine Gelegenheit sich an ihrem Sieg zu freuen, denn ihr geliebter Säufer, äh, meine natürlich ihr geliebter König war nicht aufzufinden, so sehr sie auch die Ruine durchkämmten. Von den Fässern war auch keine Spur aufzufinden. Hatte Qurun den König in ein anderes Land teleportiert?

War er wirklich so mächtig gewesen?

Irgendwie bezweifelten die Helden das. Hatten sie ihn doch gerade erst besiegt und so mächtig schien er auch wieder nicht gewesen zu sein.

Nein, es musste eine andere Erklärung geben.

Zum Glück für die Geschichte kam ein Held darauf: wäre es nicht möglich, dass König Thorald mit den Fässern entkommen war?

Und tatsächlich fanden die Helden, nachdem sie gezielt danach suchten, Spuren die darauf schließen ließen, dass 3 Fässer zum Strand gerollt worden waren.

König Thorald muss auf oder in einem der Fässer geflohen sein!

Qurun kommt direkt aus dem Spiel. Die Heldengruppe erhält 3 Ruhm pro Helden, der am Kampf beteiligt war. Falls Grenolin am Kampf beteiligt war, erhält die Heldengruppe einen Ruhm zusätzlich.

Lest jetzt weiter auf Die Suche nach dem König II.



Der Wiederaufbau der Silbermine

Die Suche nach dem König II

Die Suche nach dem König II

Das Sternchen von Feld 107 kommt nun aus dem Spiel.

Würfelt jetzt dreimal mit einem roten Würfel und verteilt die 3 Fässer neben dem Spielplan auf den entsprechenden Feldern. Würfelt gegebenenfalls mehrmals, so, dass nicht mehr als ein Fass auf einem Feld landet.

Legt die drei Heldenwappen in den Farben Blau, Grün und Gelb verdeckt und gemischt bereit.

Aufgabe: Findet König Thorald, indem ihr die Fässer bergt. Ein Held der sich auf dem Schiff befindet, darf die Fässer einsammeln, wenn das Schiff auf demselben Feld steht. Dies kostet keine Stunde.

Jedes Mal, wenn ein Held so ein Fass birgt, lest die Karte „Die Königsfässer I“.

Aufgabe: Wenn der Erzähler den Buchstaben Z erreicht, darf sich keine Kreatur auf dem Feld 100 befinden.

Falls Stinner sich jetzt **nicht** auf dem Schiff befindet, nehmt das Sternchen von Feld 100. Die Hilfe von Stinner kann nun nicht mehr in Anspruch genommen werden.

Falls Stinner sich jetzt auf dem Schiff befindet lest jetzt weiter auf Die Suche nach dem König III.



Die Suche nach dem König III

Stinner bereute es langsam, den Helden seine Hilfe angeboten zu haben ("Ich hätte die blöde Halskette lieber alleine suchen sollen!"), und verlangte von den Helden, dass sie ihn wieder nach Hause bringen sollten. Hatte er ihnen doch reichlich geholfen. Und was hatten sie schon großartig für ihn getan? Eine olle Halskette geholt...

Ihr habt die zusätzliche **Aufgabe** Stinner, bis der Erzähler auf Z landet, auf Feld 100 abzusetzen. Wenn ihr an dem Steg von Feld 100 steht, geht er sofort alleine von Bord. Danach gelten keine seiner Sonderfähigkeiten mehr. Außerdem darf sich, wenn der Erzähler den Buchstaben Z erreicht, keine Kreatur auf dem Feld 100 befinden.



Die Königsfässer I

Die Helden schifften wieder einmal kreuz und quer übers Meer ("Haben wir nichts Besseres zu tun?"), diesmal um die Fässer und möglicherweise damit den König zu finden.

Tatsächlich fanden sie auch nach nicht allzu langer Zeit ein Fass auf dem Wasser treiben.

Zieht einer der verdeckten Heldenwappen und lest die Auswirkung vor:

Gelb:


Lest die Karte Die Königsfässer II

Grün:

Lest die Karte Die Königsfässer III

Blau:

Lest die Karte Die Königsfässer IV



ANDOR

**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

Die Königsfässer II

Die Königsfässer II
Ihr habt den Schnaps entdeckt!

Das Fass erhält einer der Helden an Bord. Falls das nicht möglich ist kann erst ein anderer großer Gegenstand über Bord geworfen werden (d.h. er wird aus dem Spiel genommen). Alternativ dürfen die Helden das Fass auf dem Feld liegen lassen, es kann dann zu einem späteren Zeitpunkt eingesammelt werden. Legt in diesem Fall das aufgedeckte Heldenwappen auf das Fass. Es erinnert euch daran, dass das Fass bereits geöffnet wurde. Wenn das Fass auf einer Heldentafel oder auf der Schiffstafel abgelegt wurde, kommt das gelbe Wappen aus dem Spiel.



ANDOR

**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

Die Königsfässer III

Die Königsfässer III
Ihr habt das Bier entdeckt.

Das Fass erhält einer der Helden an Bord. Falls das nicht möglich ist kann erst ein anderer großer Gegenstand über Bord geworfen werden (d.h. er wird aus dem Spiel genommen). Alternativ dürfen die Helden das Fass auf dem Feld liegen lassen, es kann dann zu einem späteren Zeitpunkt eingesammelt werden. Legt in diesem Fall das aufgedeckte Heldenwappen auf das Fass. Es erinnert euch daran, dass das Fass bereits geöffnet wurde. Wenn das Fass auf einer Heldentafel oder auf der Schiffstafel abgelegt wurde, kommt das grüne Wappen aus dem Spiel.



Die Königsfässer IV

Ihr habt König Thorald entdeckt. Dieser will nach Hause, um bei einem gemütlichen Umtrunk davon zu berichten, wie er im Alleingang Qurun auf Feld 107 ("Wo ist denn hier bitte der Weinkeller?") umgebracht hat. Außerdem will er natürlich, dass sein geliebtes Gesöff auch mitkommt. Ist ja auch n Geschenk und so.

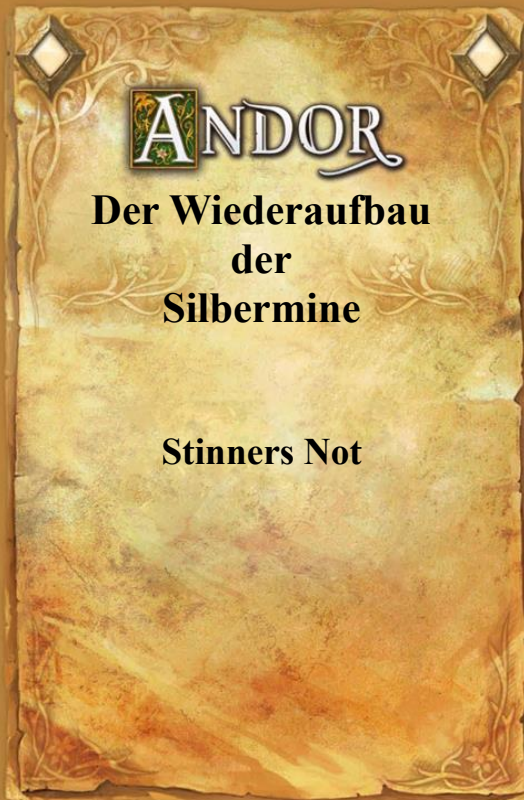
Stellt die Figur König Thorald auf die Aldebaran. Er kann wie ein Bauernplättchen mitgezogen werden. Er bringt keinen Vorteil im Kampf. Das Fass kommt aus dem Spiel.

Eure **Aufgabe** ist es König Thorald zusammen mit seinem Gefolge (Merrick, Grenolin) sowie 2 Fässern auf Feld 55 zu bringen. Ist dies der Fall, wird der Erzähler sofort auf Z gestellt. Beachtet, dass dann auch:

- Die Mine wieder aufgebaut sein muss
- Stinner auf Feld 100 sein muss
- Sich auf den Feldern 91, 100 und 114 keine Kreatur befinden darf
- Der Arrog mit Sternchen besiegt sein muss.

Der König war zu besoffen, um ohne Steg aussteigen zu können.

Der König (Figur Thorald) geht nur an Stegen von und an Bord.



Stinners Not

Die Helden suchten Stinner in Werfthaim auf, weil sie gehört hatten, dass er ihre Hilfe benötigen könnte und anscheinend leiden sie unter Helfersyndrom.

Stinners Not war groß, er hatte nämlich beim Baden im Meer die Halskette seiner Großmutter verloren und weil es ein wertvolles Familienerbstück war, wollte er es unbedingt zurückhaben.

Die Helden sagten okay, aber, wenn wir dir die Halskette bringen, musst du uns helfen das Boot zu navigieren, der Zwerg kann das nämlich nicht alleine. Stinner blieb keine andere Wahl, als das Angebot anzunehmen.

Legt die 6 Federplättchen auf die vorgesehenen Felder. Bei Aktivierung werden sie normal ausgeführt. Bei dem Plättchen, auf dem steht „Deckt zwei verdeckte Plättchen auf“ erhält zusätzlich ein Held an Bord die Halskette. Falls kein kleines Ablagefeld frei ist, wird die Halskette auf das Feld, wo das Federplättchen lag, hingelegt und kann später eingesammelt werden. Sie muss auf Feld 100 abgelegt werden. Passiert dies, lest „Stinners Hilfe I“ vor. Das Sternchen auf Feld 100 erinnert euch daran.

Ihr müsst diese optionale Aufgabe bis V geschafft haben (oder eben ignorieren). Legt ein Sternchen auf V.



Stinners Hilfe I

Stinner war dankbar, dass die Helden ihm seine Halskette wieder gebracht hatten und versprach gleich an Bord zu kommen, er musste nur noch ein paar Sachen packen.

Die Figur Stinner wird auf die Aldebaran versetzt sobald diese am Steg von Feld 100 steht.

Er zählt im Kampf 4 Stärkepunkte für die Helden, wenn sie vom Schiff aus kämpfen.

Jeder Held, der sich an Bord befindet, darf Stinners Sonderfähigkeit einsetzen. (Er darf zu Beginn oder am Ende seines Zuges das Schiff um ein Feld auf dem Spielplan versetzen.)

Solange Stinner an Bord ist, darf auch Kram das Schiff alleine navigieren.

Stinner kann von den Helden **nicht** mitgezogen werden.

Nehmt nun das Sternchen von V auf der Legendenleiste aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Stinners Hilfe II.



Stinners Hilfe II

Doch die Federplättchen bargen noch ein weiteres Geheimnis, das wusste Stinner, Merrik der Kartograph hatte das erwähnt.

Sobald alle 6 Federplättchen aufgedeckt sind und Merrik an Bord der Aldebaran ist wird der Erzähler um ein Feld zurückgesetzt. Ist dies schon der Fall passiert dies sofort. Ist Merrik noch nicht im Spiel, passiert dies sobald Merrik an Bord ist. Markiert Merrik mit einem Sternchen, falls dieser noch nicht im Spiel ist.

Nehmt nun die Halskette und das Sternchen auf Feld 100 aus dem Spiel.



ANDOR

**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

Z

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn

1. Prinz Thorald, sein Gefolge und 2 Fässer auf Feld 55 stehen/liegen
2. Stinner auf Feld 100 steht
3. Sich keine Kreatur auf Feld 91, 100 oder 114 befindet
4. Der Arrog mit dem Sternchen besiegt wurde
5. Die Mine fertig aufgebaut wurde.

Lest jetzt weiter auf Z2.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn jetzt

1. Nicht Prinz Thorald, sein Gefolge und 2 Fässer auf Feld 55 stehen/liegen
2. Stinner nicht auf Feld 100 steht
3. Eine oder mehr Kreaturen auf Feld 91, 100 oder 114 stehen
4. Der Arrog mit dem Sternchen nicht besiegt wurde
5. Die Mine nicht fertig aufgebaut wurde.

Lest jetzt weiter auf Z3.



ANDOR

**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

Z₂

Z2

Die Helden hatten es geschafft: die Silbermine war wieder aufgebaut und auch die Geburtstagsfeier des Königs war gerettet. Nun aber hatten sie das nächste Problem: sie wurden sowohl von den Silberzwergen zur Einweihungsfeier der Mine, als auch von König Thorald zur Geburtstagsfeier eingeladen. Wie es immer so ist, waren die beiden Termine am gleichen Tag. „Also ich habe eigentlich weder auf das eine, noch auf das andere Bock“, sagte einer der Helden. „Ich auch nicht wirklich“, brummte ein anderer. „Und wenn wir einfach jeweils behaupten, wir sind auf der anderen Party?“ „Gute Idee“, erwiderte der Erste, „und stattdessen gehen wir mit Stinner eine Runde Segeln“. „Och nö, nicht noch mehr Boot fahren, ich wäre lieber dafür, dass wir in den Norden gehen, da ist ne schön ruhige Insel, ohne jede Kreaturen, Zauberer oder Abenteuer...“.



ANDOR

**Der Wiederaufbau
der
Silbermine**

Z₃

Z₃

Die Mine war kaputt, kaputt, kaputt und der König unleidig weil sein Geburtstag nicht feuchtfröhlich genug war.