



Traumregeln

Thoralds Trunkener Traum



In dieser Legende kann sich auf **jedem Feld** immer **höchstens 1 Kreatur, Plättchen oder Erzähler** befinden. Wenn eine Kreatur auf einem bereits besetzten Feld eingesetzt wird, wird sie auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile versetzt. Wenn ein Plättchen auf ein bereits besetztes Feld gelegt (bzw. ein Bauerplättchen darauf-/darüberbewegt) wird, so wird das Plättchen auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile versetzt. **Goldmünzen** können **jederzeit** gegen gleichwertige Goldmünzen eingetauscht werden (z.B. zwei 1er-Goldmünzen gegen eine 2er-Goldmünze), solange es noch genügend im Vorrat gibt. Dafür muss kein Held auf ihrem Feld stehen.

- **Sonderfälle Bauernplättchen:** Kreaturen überspringen keine Bauernplättchen, sondern bleiben auf ihrem Feld stehen und schlagen sie. Bauernplättchen überspringen keine Kreaturen, sondern werden von ihnen geschlagen. Bewegt ein Held einen Bauern mit sich und bleibt auf einem Feld mit einem **aktivierbaren Plättchen** stehen (z.B. Nebel), so wird zuerst der Bauer auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile versetzt und erst danach das Plättchen aktiviert.
- **Sonderfall Edelsteine:** Kreaturen überspringen keine Edelsteine, sondern bleiben auf ihrem Feld stehen und essen sie. Kreaturen werden weiterhin von Edelsteinen abgelenkt. Edelsteine überspringen keine Kreaturen, sondern werden von ihnen gegessen.
- **Sonderfall Erzähler:** Der Erzähler überspringt keine Kreaturenplättchen oder Sternchen, sondern bleibt auf ihrem Feld stehen und aktiviert sie. Kreaturenplättchen und Sternchen überspringen den Erzähler nicht, sondern werden von ihm aktiviert.
- **Sonderfall Spielbeginn:** Steht jetzt gleich zu Beginn der Legende eine Kreatur auf einem Feld mit einem Plättchen, so würfelt ihre Position neu (Kreaturen- und Heldenwürfel), gegebenenfalls mehrfach, angefangen mit der Kollision auf der kleinsten Feldzahl, bis alle Kreaturen und Plättchen auf unterschiedlichen Feldern stehen.

In dieser Legende bewegt sich **jeden Sonnenaufgang, direkt nach dem Ereigniskartensymbol**, jedes Plättchen auf dem Spielplan (Nebelplättchen, Kreaturenplättchen, Brunnenplättchen, Bauernplättchen, Gegenstände, Gold und liegende Sternchen) **auf das nächste freie Feld** entlang der Pfeile. Das Plättchen auf der kleinsten Feldzahl bewegt sich jeweils zuerst.

Nebelplättchen/Kreaturenplättchen, die durch diese Bewegung auf einem Feld mit einem Helden liegen bleiben, werden sofort ausgelöst. Nebelplättchen/Kreaturenplättchen, die durch diese Bewegung ein Feld mit einem Helden nur überspringen würden (weil sich darauf ein anderes Plättchen/eine Kreatur/der Erzähler befindet), werden ebenfalls ausgelöst. Durch Nebel erhaltene Gegenstände/Gold werden direkt auf die Heldentafel gelegt, nicht zuerst auf das Spielfeld.

- **Sonderfall Bauernplättchen:** Steht ein Held auf dem Feld eines Bauern, so kann er entscheiden, ob der Bauer sich bewegt. Der Bauer wird aber weiterhin übersprungen.
- **Ausnahme Brunnenplättchen:** Ein geleertes Brunnenplättchen bleibt liegen und bewegt sich nicht. Es wird aber weiterhin übersprungen.

Alles, was ein **Standfuß** ist oder einen Standfuß hat, bewegt sich durch diese Regeln **nicht** und wird auch **nicht** übersprungen (außer Kreaturen, die werden übersprungen).

Wenn sich ein Plättchen (Nebelplättchen, Kreaturenplättchen, Brunnenplättchen, Gegenstände, Gold oder ein liegendes Sternchen) in die **Burg** (Feld 0) bewegt, wird es auf einen freien Goldenen Schild gelegt. Das gilt auch immer für Nebel- und Kreaturenplättchen, selbst wenn ein Held auf Feld 0 steht.

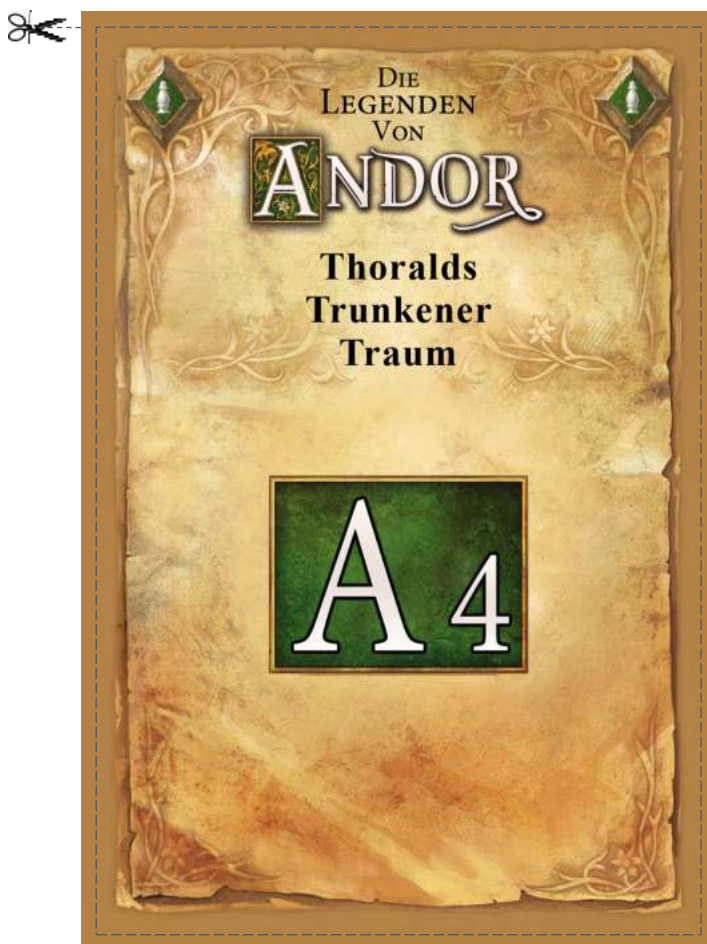
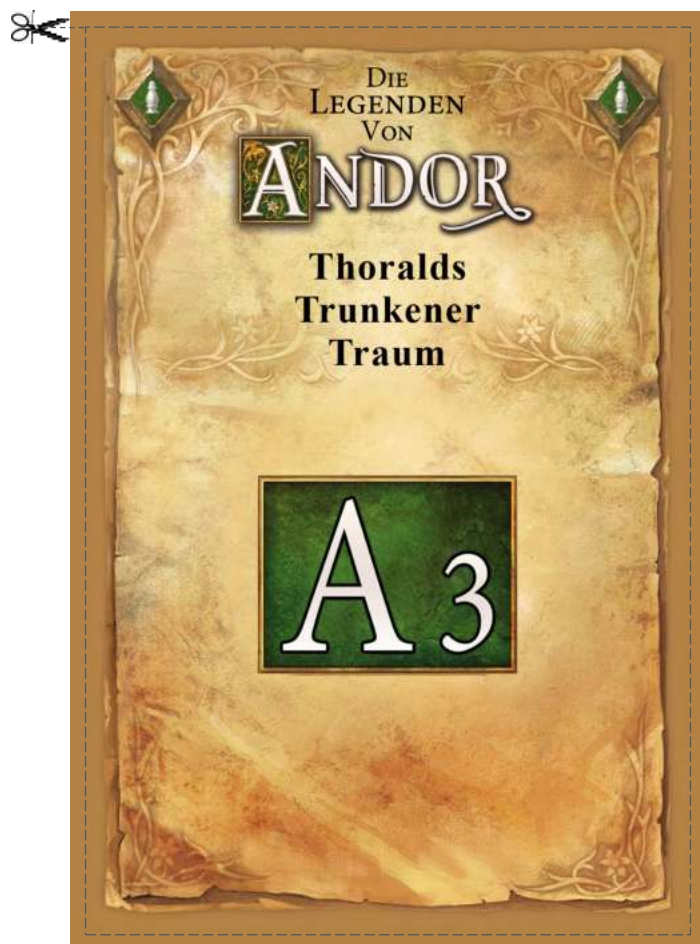
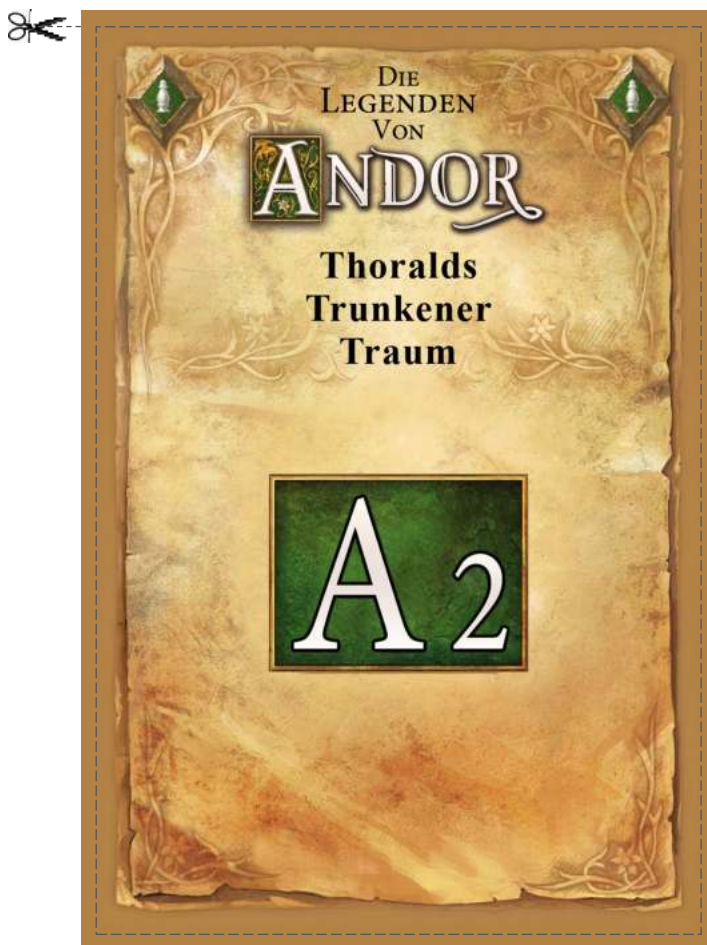
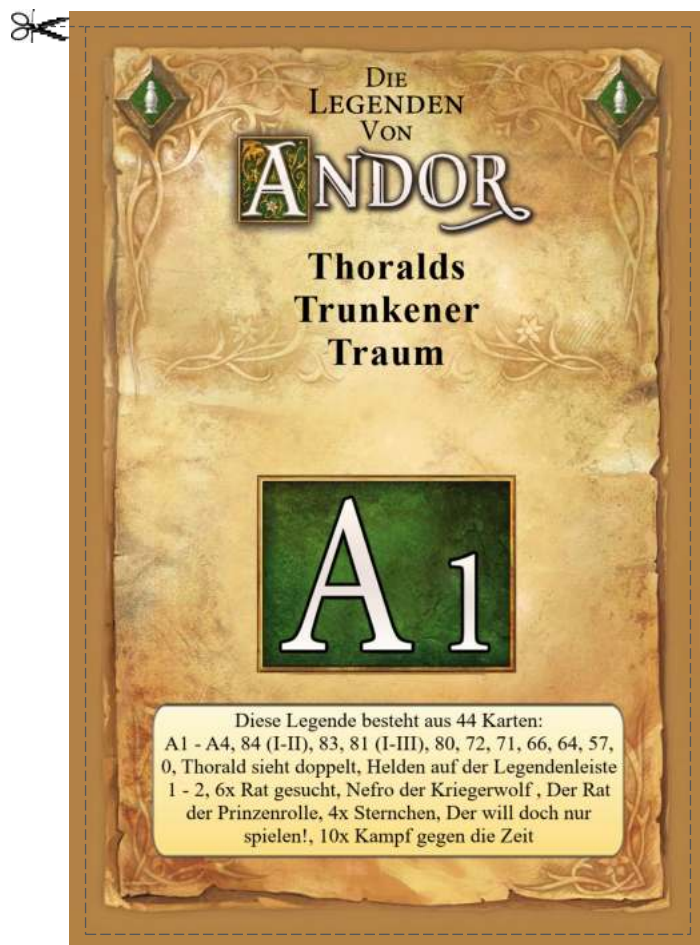
- **Sonderfall Bauernplättchen:** Wenn ein Bauernplättchen die Burg erreicht, wird dieses zu einem zusätzlichen goldenen Schild.
- **Sonderfall Gegenstände/Gold:** Gegenstände/Gold kann man in der Burg ablegen, ohne dass sie auf einen Goldenen Schild kommen. Dann können auch mehrere gleichzeitig auf Feld 0 liegen. Das gilt nur, wenn man sie dort ablegt, nicht, wenn sie sich von selbst in die Burg bewegen.

Wenn alle goldenen Schilde besetzt sind und ein weiterer benötigt würde, wird der Erzähler auf Feld 0 versetzt und die Legende nimmt ein **böses Ende**.

Wichtig: In dieser Legende könnt ihr zusätzlich zu den Goldenen Schilden eurer Spielerzahl auch **alle goldenen Schilde der höheren Spielerzahlen besetzen**. 3 Helden können also 3 Goldene Schilde nutzen und 2 Helden sogar 6 goldene Schilde!

Sonderfälle für Helden-Sonderfähigkeiten werden von demjenigen entschieden, der das am wenigsten möchte.

Juhu! Ihr habt es geschafft, euch durch diese Traumregeln zu quälen. Wir sind sehr stolz auf euch. Das Schlimmste liegt hinter euch!



Entfernt die Standfüße von den Zweitfiguren der mitspielenden Helden und legt je einen zufälligen Standfuß auf folgende Felder: **82, 68**, ab 3 Helden noch einer auf **65**, ab 4 Helden noch auf **38**.
Bei 5 oder mehr Helden werden die restlichen Standfüße wieder beiseite gelegt.

Legt leere rote Standfüße auf die Felder **57, 64, 71, 72** und **83**. Stellt je ein **Sternchen** in einem roten Standfuß auf die Felder **0, 66, 81** und **84**.

Stellt einen **Gor** auf Feld **27** und einen **Troll** auf Feld **30**.

Legt jetzt je ein Kreaturenplättchen verdeckt auf die Felder **33, 37, 60** und **62**. Beendet ein Held seine Bewegung auf einem Feld mit einem Kreaturenplättchen, wird dieses aktiviert. Kreaturenplättchen können mit einem Fernrohr oder durch entsprechende Heldenfähigkeiten aufgedeckt werden.
Führt jetzt bei 2 Helden zwei, bei 3 Helden drei und ab 4 Helden vier **Kreaturenplättchen** aus.

Legt **Bauernplättchen** auf Felder **24** und **40** (beide männlich).

Legt die vier **Sternchen-Legendenkarten** als sortierten Stapel bereit, sodass die Karte mit 1 Sternchen oben liegt. Legt außerdem die 6 „**Rat gesucht**“-Karten offen nebeneinander und legt die 10 Karten „**Kampf gegen die Zeit**“ bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt anschließend **alle** weiteren Plättchen und Figuren aus dem Grundspiel bereit, mit Ausnahme der 7 großen blauen Plättchen und der Heldenfiguren nicht gespielter Helden. Die **Zweitfiguren** der teilnehmenden Helden (bzw. eine Ersatzfigur, falls der Held keine zweite Figur hat) werden benötigt. Legt außerdem alle Legendenkarten dieser Legende bereit. Legt zusätzlich die **10 „Geheimer See“-Karten** und die **5 „Drachenkampf“-Karten** aus Legende 5 verdeckt und gemischt bereit.

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Thorald** und die **Helden** auf Feld **72**.
- Stellt den **Drachen** auf Feld **80**.
- Legt das **N-Plättchen** auf den Buchstaben **B**.
- Mischt verdeckt die **Runensteine, Heilkräuter** und **Kreaturenplättchen**.

Der Drache war besiegt und die Tage der Alten Geister waren vorübergezogen. Prinz Thorald hatte die Helden von Andor nach dem Tode Taroks zu Fürsten ernannt, doch war er sich nicht sicher, ob das die richtige Entscheidung gewesen war. Denn nun stahlen die Helden ihm immer mehr das Rampenlicht. Zwar war er noch nicht gekrönt worden, doch war er immer noch der Thronerbe Andors, die eigentlich wichtigste Person im ganzen Reich. Zumindest war ein neuer Freund an seine Seite getreten und hatte seinen Stolz ein bisschen in die Höhe heben können. Dennoch wurde Thorald immer noch Nacht um Nacht in seinen Träumen von einer riesigen Rietgraskrone verfolgt. Diese Nacht war eine Ausnahme.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



WIE BITTE?!!!

Thorald stolperte weiter und lallte stolz: „Ja, diese Geschichtenerzähler, die sind ja ein Pack... erzählen bloß, was andere aufgeschrieben haben... ich muss nur dafür sorgen lassen, dass die richtigen Worte aufgeschrieben werden, dann erzählen die schon, was ich mir wünsche!“

WAS ERLAUBT SICH DIESER HORNOCHSE EIGENTLICH?!

„Sie werden nicht anders können als zu berichten von den heroischen Taten von König Thorald, dem Großzügigen. Meine Schreiber werden sie dazu zwingen!“

NEIN!

Legt jetzt je ein **Sternchen** auf das **N-Plättchen** sowie **E, I** und **N**.

TAGEIN, TAGAUS ERZÄHLE ICH ALLES NACH, WAS MAN MIR VORSETZT, VON EINTÖNIGEN BERICHTEN BIS ZU REINEM STUSS! NIE KANN ICH SELBST ETWAS ERLEBEN. UND DANN KOMMT DIESER EINGEBILDETE WICHTIGTUEER DAHER UND... ICH MAG NICHT WEITER NUR BERICHTEN, WAS DU WILLST! ICH ERSCHAFTE NUN MEINE EIGENE GESCHICHTE. UND DIESE WIRD ... WARTE, GLEICH KOMMT'S ... LEGENDÄR...

Verschiebt den **Erzähler** vom Buchstaben A auf **Feld 84**.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Feld 84 (I)“.



Wenn ihr schwerer spielen wollt, lest jetzt die (für diese Legende entwickelte) Mini-Erweiterung „**Torkelnder Thorald**“.

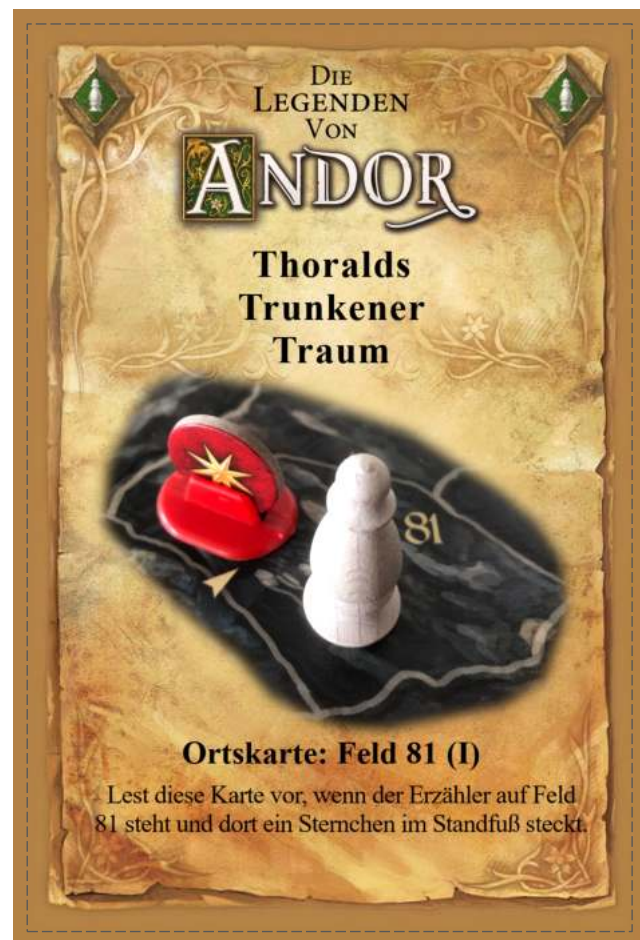
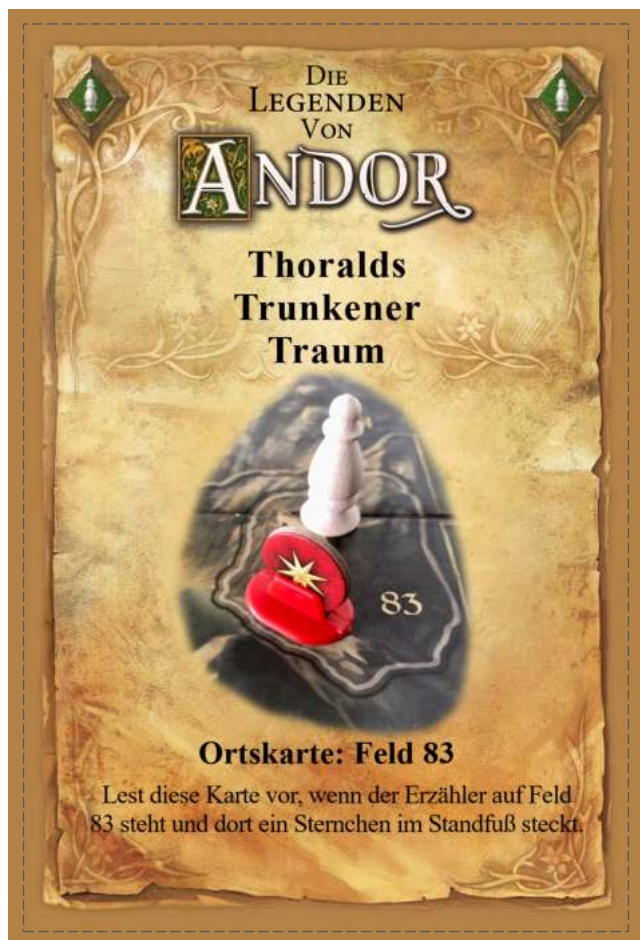
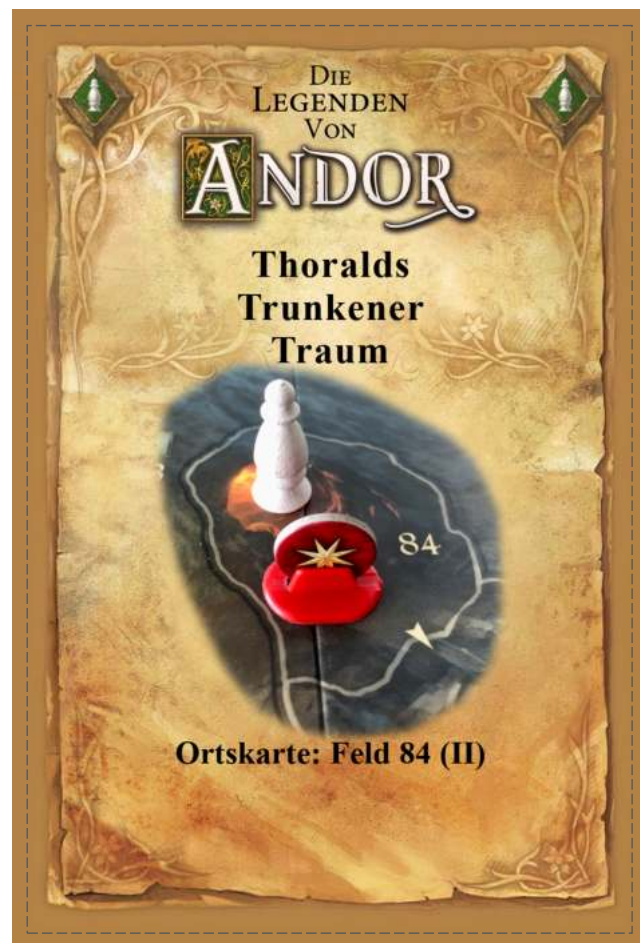
*Thorald wälzte sich in seinem Bettchen und drückte seinen Plüschtroß fester. Sein Schädel brummte, sein Magen rebellierte und alles drehte sich um ihn - noch mehr als sonst. Noch vor wenigen Stunden hatte er wie üblich in Gildas Taverne ein oder zwei (oder viele) Krüge Met getrunken, und zum Abschluss noch einen Rachenputzer ... mit Olive. „Ich hätte die Olive nicht essen sollen ... oder trinken?“
Nachdem er eine Weile Sternchen gezählt hatte und schon mehrfach bis zur größten Zahl (acht) gekommen war, wechselte er zu Standfüßen über - die halten besser. Plötzlich sah er alle Gegenstände in Zweierreihen aus seinem Zimmer marschieren.*

Wenn noch nicht bekannt, lest jetzt die DIN-A4-Seite „**Traumregeln**“ vor. Stellt zur Erinnerung an die Plättchenbewegung einen leeren roten Standfuß über das Ereigniskartensymbol des Sonnenaufgang-Feldes.

Thorald torkelte zur Taverne heraus. Sein Blick folgte den wandernden Gegenständen bis zur Rietburg. Trunken fragte er sich: „Was werde ich nur für ein König sein? Was wird man sich in Zukunft über mich erzählen? Nur Gutes, so hoffe ich doch... Die Geschichtenerzähler sollen Loblieder singen... auf meine Tapferkeit und Stärke und gerechte Herrschaft und ... ich meine, Könige können doch bestimmen, was man sich über sie erzählt...“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.





HAHAHA, HEULENDE HELDEN! EURE NIEDLICHEN GOLDENEN SCHILDE KÖNNEN MIR NICHTS ANHABEN! DIESE REALITÄT BEUGT SICH MEINEM WILLEN! SPIELREGELN SIND WAS FÜR SCHWÄCHLINGE!

Jeder Held wählt jetzt eine der sechs „**Rat gesucht**“-Karten.

Auf jeder Karte steht eine Bedingung (meistens eine Feldzahl, auf der dieser Held stehen muss). Erfüllt der Held die Bedingung, so dreht er die Karte um und liest die Heldenaufgabe auf der Rückseite vor.

Erst, wenn alle Helden ihre Heldenaufgabe erfüllt haben, wird die Karte „**Der Rat der Prinzenrolle**“ vorgelesen.

Aufgaben:

Jeder Held muss seine **Heldenaufgabe** erfüllen.

Die Helden müssen die Burg vor den anstürmenden Kreaturen und Plättchen verteidigen und die Geschichte Andors wieder ins Laufen bringen. Wie Letzteres geht, erfährt ihr im Laufe der Legende.

Stellt jetzt das Sternchen samt Standfuß von Feld 84 neben den Spielplan.

Die Helden starten mit je **einem Stärkepunkt**. Die Heldengruppe erhält **3 Gold**.

Der Spieler, der als letztes einen verrückten Traum hatte, beginnt!

Thorald sah eine riesige, monströ... anmutig geschwungene, im Sternenlicht weiß schimmernde Gestalt, die sich hinter dem Skralberg erhob. Die Zeit schien den Atem anzuhalten. Doch nein, es war nicht die Zeit - nur die Geschichte war verstummt. Die Zeit rückte unerbittlich voran, und mit ihr die gewaltige Erscheinung.

In dieser Legende bewegt sich der Erzähler (bei Sonnenaufgang und durch das Besiegen von Kreaturen) nicht entlang der Legendenleiste, sondern jeweils auf das nächste freie Feld **entlang der Pfeile**. Ein Feld gilt dabei als frei, wenn weder eine Kreatur noch ein Plättchen darauf ist. Kreaturenplättchen und der Erzähler überspringen sich gegenseitig nicht. Stattdessen wird das Kreaturenplättchen ausgeführt und kommt anschließend aus dem Spiel.

Erreicht der Erzähler ein Feld mit einem Sternchen in einem roten Standfuß, so wird die entsprechende **Ortskarte** vorgelesen. Erreicht der Erzähler ein Feld mit einem leeren roten Standfuß, so geschieht nichts.

Jedes Mal, wenn der Erzähler einen leeren Helden-Standfuß erreicht (z.B. den auf 82), wird die Karte „**Thorald sieht doppelt**“ vorgelesen.

Wenn der Erzähler Feld 0 erreicht, wird die Ortskarte „**Feld 0**“ vorgelesen und der Erzähler wird auf einen freien goldenen Schild gestellt. Die Legende ist **verloren**, da der Erzähler nun für immer dort feststeckt und die Geschichte Andors nie mehr ...

Lest jetzt weiter auf der Karte „Feld 84 (II)“. ➡

Der tote Tarok sah eine niedliche weiße Figur näherkommen. Erstaunt bemerkte er, dass sie verblüffende Ähnlichkeit mit dem auf den Bergen aufgemalten Bild hatte, auf dem er herumlungerte. Seit jener denkwürdigen Skatpartie mit der Skralfestung und dem Knochengolem, in der sie das Bild als Spieltisch benutzt hatten, hatte er es nicht mehr beachtet. Es war so langweilig hier. Wenn er doch nur einen Prinzen zum Spielen hätte!

Aber für den Moment war auch diese merkwürdige Figur interessant. Tarok beugte sich näher, bis er mit der Schnauze an die Feldgrenze stieß, da spürte er plötzlich ein Jucken in seiner Nase. Oh nein! Seine Holzallergie! Selbst im Tod ließ sie ihn nicht los! Er hatte den Wachsam Wald doch gar nicht niederbrennen wollen. Oder dieses weiße Holzstück... Ups, es war schon wieder geschehen. Die Gestalt war Feuer und Flamme.

Alle Helden in bis zu drei Feldern Entfernung zum Erzähler fallen jetzt auf 0 Willenspunkte und werden auf **Feld 80** versetzt. Danach steigen sie alle wieder auf 3 Willenspunkte. Sie verlieren dabei **keinen** Stärkepunkt.

WAAAH! FEUER!

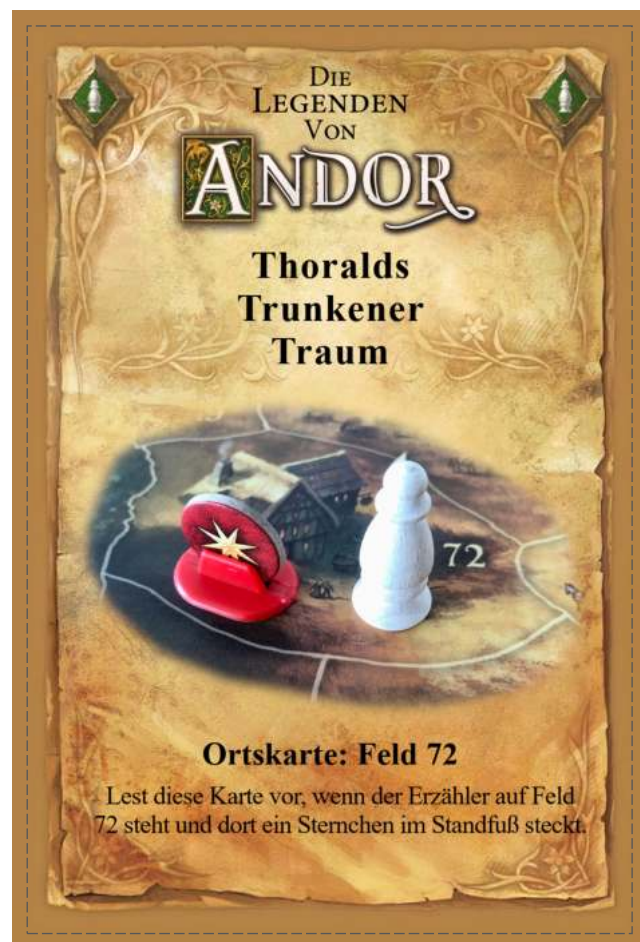
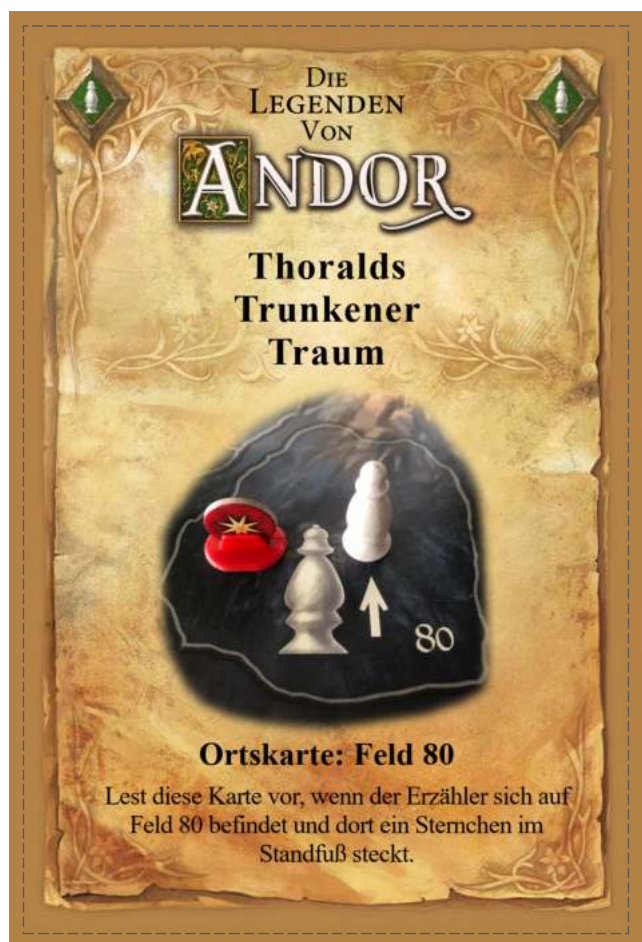
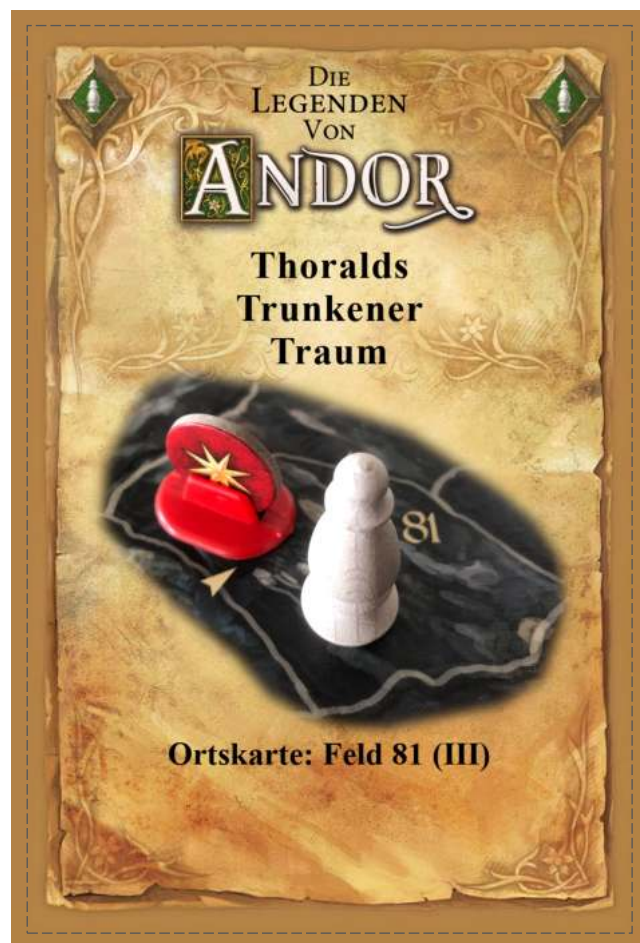
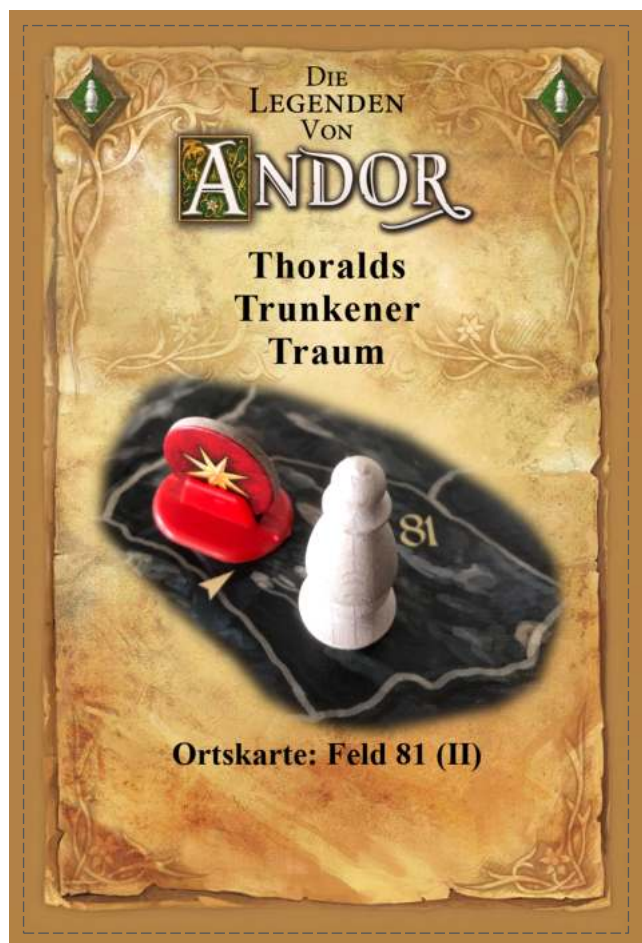
Durchsucht den Ereigniskartenstapel nach der ersten Ereigniskarte aus 17, 24 oder 31. Führt sie aus. Sie kann nicht mit einem Schild abgewehrt werden. Mischt danach den Ereigniskartenstapel neu, inklusive aller bereits ausgelösten Karten.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Feld 81 (II)“. ➡

IHR HABT GESCHUMMELT! ICH KANN GAR NICHT HIERHER KOMMEN! SONST BIN ICH EIGENTLICH EIN GROSSER FAN VON HAUSREGELN, ABER HEUTE WILL ICH MIR DAS BIETEN LASSEN. TSCHÜSSI!

Werft den Erzähler jetzt aus dem Fenster. Viel Glück dabei, die Legende ohne ihn zu beenden!





Wichtig: Ab jetzt verliert ein Held, dessen Willenspunkte-Scheibe auf 0 Willenspunkte (oder das Sonnenaufgang-Feld) fällt, keinen Stärkepunkt, sondern stellt stattdessen seine Heldenfigur auf Feld 80. Danach steigt der Held wie üblich wieder auf 3 Willenspunkte. Der Erzähler geht dafür kein Feld weiter.

Hat der Held mehrere Heldenfiguren, entscheidet er, welche davon er auf Feld 80 stellen will. (*Aber können wir überhaupt entscheiden, was wir wollen?*) Es ist erlaubt, eine Heldenfigur von Feld 80 nach Feld 80 zu stellen.

Fällt ein Held in einem Kampf auf 0 Willenspunkte, muss die kämpfende Figur gewählt werden. (Auch wenn der Kampf auf Feld 80 stattfand.)

Nehmt jetzt das Sternchen mitsamt Standfuß von Feld 81 aus dem Spiel.

Das erste Mal, wenn ein Held auf Feld 80 steht (bzw. jetzt, falls das bereits der Fall ist), wird die Karte „**Helden auf der Legendenleiste**“ vorgelesen. Dann erfahrt ihr die weiteren Regeln für das Betreten von Feld 80 und der Legendenleiste.

AAAAH, ERFRISCHENDES WASSER! DAS IST BESSER!
ABER WAS ERLAUBT IHR HELDEN EUCH
EIGENTLICH, EURE GEGNER EINFACH AUF
MEINEM BILDNIS ZU STAPELN?! DAS WERDET IHR
BEREUEEN! GLAUBT JA NICHT, IHR HÄTTET DEN
ANSTURM DER PLÄTTCHEN SCHON
AUFGEHALTEN. NEIN, ER HAT ERST BEGONNEN!
ICH HOFFE, IHR HABT GENÜGENDE KLEINE
ABLAGEFELDER ZUR VERFÜGUNG...
MUHAHAHAHAHA!

Legt verdeckt **5 der 6 Runensteine** und **2 der 3 Heilkräuter** auf das **Sonnenaufgang-Feld**. Direkt nach dem nächsten Sonnenaufgang werden ihre Positionen **eingewürfelt** (je mit einem Kreaturen- und einem Heldenwürfel). Würde ein eingewürfelter Gegenstand dabei sofort in die Burg rutschen, wird er stattdessen neu eingewürfelt. Wurde diese Karte durch einen Sonnenaufgang ausgelöst, werden die Plättchen noch nicht jetzt ausgewürfelt, sondern erst nach dem folgenden Sonnenaufgang.

ICH VERFLUCHE EUCH, HELDEN VON ANDOR!
MÖGET IHR KEINEN FRIEDEN FINDEN, EHE IHR
DIESE UNORDNUNG AUF MEINEM ANTLITZ NICHT
WIEDER BESEITIGT HABT! ANSTATT EWIGES GLÜCK
SOLL EUCH EIN EWIGES AUFRÄUMEN ERWARTEN!
(BEI DEM VIELEN SPIELMATERIAL...)

Lest jetzt weiter auf der Karte „Feld 81 (III)“. ➡

Kommt ein Erzähler in eine Bar. Fragt die Katze am Kamin: „Warum kein langes Gesicht?“

ICH HABE KEIN GESICHT.

„Oh, dann kannst du ja gar nichts trinken!“

ICH BIN DOCH NICHT IM WIRTSHAUS ZUR WIRREN WIRTIN OHNE ETWAS ZU TRINKEN. GIB HER!

Und schon bald schliefen der Erzähler und die Schlafende Katze selig und träumten von einem Andor ohne Feldlinien, in dem Würfel nicht gewürfelt, sondern gezogen wurden, und in welchem sich unter jeder Zahl ein Geheimnis versteckte...

Legt den Erzähler jetzt hin. Ein beliebiger Held nimmt aus dem Vorrat ein Goldstück mit dem Wert **1** in die Hand und wirft es. In so vielen Sonnenaufgängen, wie die Zahl auf dem Goldstück zeigt, wird der Erzähler **anstatt** zu laufen wieder aufgestellt. Davor bewegt er sich gar nicht mehr. Das Goldstück darf der Held behalten.

Wenn der Erzähler während des Schlafs angegriffen wird, werden alle seine Würfel immer auf die niedrigste Seite gedreht!

Lest jetzt die oberste Karte „Sternchen“ vor. ➡

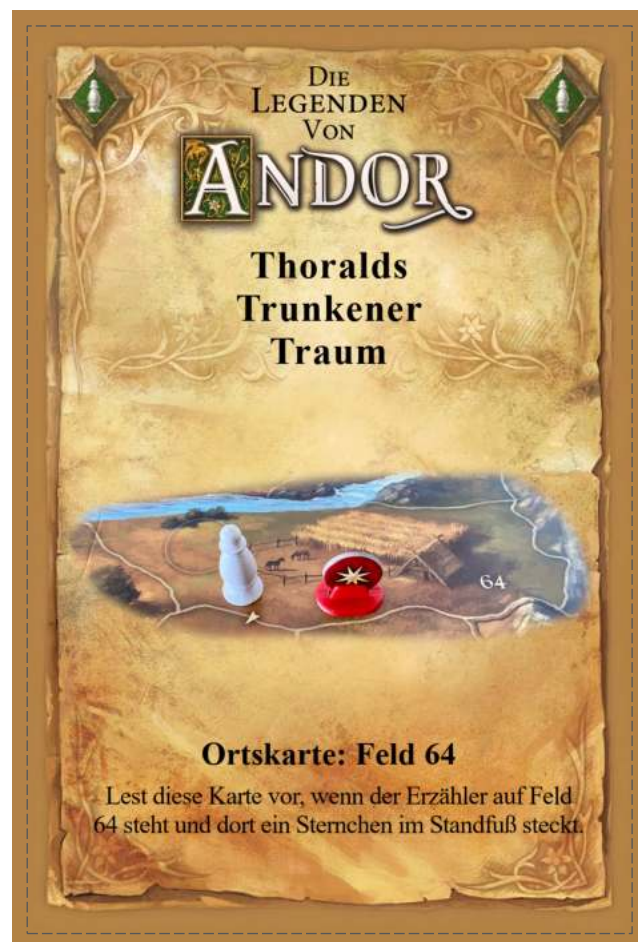
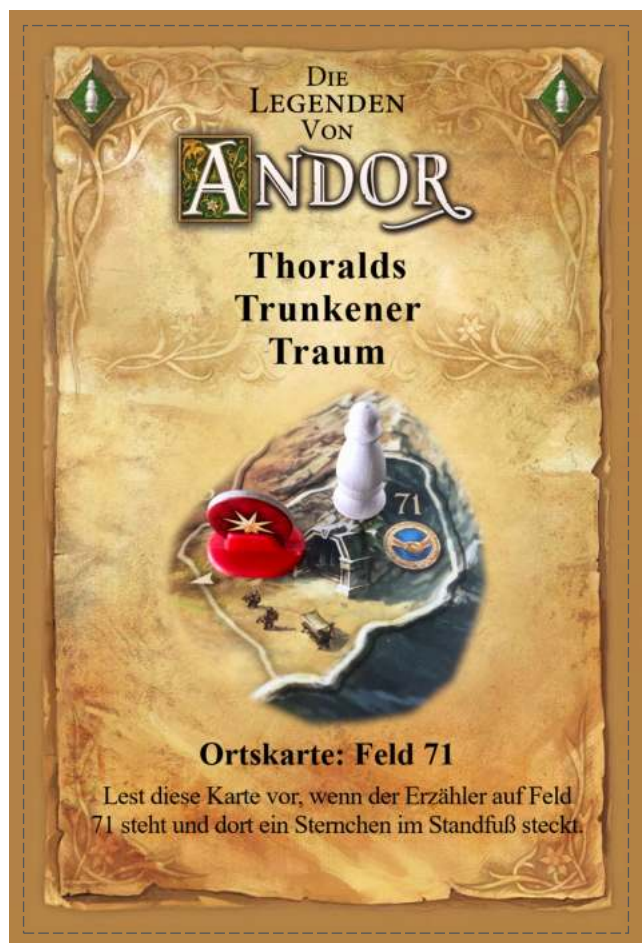
Die Legende nahm ein gutes Ende!

Der große Erzähler wankte. Er war von züngelndem Feuer umgeben wie Thorald von seiner Fahne. Und dann verschwand der Erzähler, so wie alle Gegner, die die Helden je besiegt hatten, um auf seinem eigenen Antlitz zu erscheinen. Eine Figur und eine Anweisung, mit feinen Strichen auf flache Berge gezeichnet. Und so, wie ein Stein zu Boden fällt, so, wie ein Fluss ins Meer fließt, so, wie es die Spielregeln der Welt geboten, musste er den Pfeilen folgen, die es nicht gab. In vollständiger Starre bewegte er sich entlang des selbstwidersprüchlichen Pfades, der nirgendwohin führte. Es war ... eine Regellücke.

Schweißgebadet wachte Thorald auf und japste nach Luft. Er tastete sich ab, um sich seiner eigenen Existenz zu vergewissern. Während er seinen kleinen PlüschtroII tätschelte, redete er sich gut zu: „Ein Traum! Es war nur ein Traum! Tarok ist tot. So ein absurdes Holzding kann gar nicht existieren. Und Gegenstände bewegen sich nicht einfach so.“ „Bist du sicher?“, fragte ihn sein PlüschtroII, sprang vom Bett und spazierte pfeifend davon.

Schweißgebadet wachte Thorald auf und japste: „Nie wieder Oliven nach Mitternacht!“

Diese Legende wurde entwickelt von:
Butterbrotbär, TroII und Schlafende Katze



Geröll rollte heran. Bei Taroks tosendem Triumphschrei und Melkarts merkwürdigen Motivationsreden, wie können quadratische Steine überhaupt ins Rollen kommen?!

Legt jetzt zufällige **Geröllplättchen** verdeckt auf das Sonnenaufgang-Feld:

bei 2 Helden = 4

bei 3 Helden = 6

bei 4 Helden = 8

Anfangen mit dem **folgenden** Sonnenaufgang werden direkt nach jedem Sonnenaufgang alle Geröllplättchen vom Sonnenaufgang-Feld gemischt und eingewürfelt, indem ihr je alle **vier großen schwarzen Würfel** werft und ihre Summe zu 20 addiert. (Wiederholt einen Wurf, wenn das Plättchen direkt in die Burg rutschen würde.) Nach dem Einwürfeln werden sie alle aufgedeckt.

Helden können Felder mit einem Geröllplättchen **nicht** betreten. Geröllplättchen können sich aber problemlos auf bzw. über Felder mit Helden darauf bewegen. Geröllplättchen bewegen sich bei Sonnenaufgang wie alle restlichen Plättchen.

Thorald ignoriert wie der Wassergeist und der Knochen-Golem Geröll.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Feld 66 (II)“. ➡

Leider kein Platz für Story. :(

Stellt die Figur „Zwergschilder“ (dargestellt durch die Figur „Schildzwerge“) auf Feld **71**.

Wenn die Zwergschilder auf demselben Feld wie eine Kreatur (*siehe Anmerkung unten*) stehen, zählen sie im Kampf 4 zusätzliche Stärkekpunkte für den Helden. Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „**Zwergschilder bewegen**“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er die Zwergschilder bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für zwei Stunden die Zwergschilder bis zu 8 Felder bewegen). Nach der Aktion „Zwergschilder bewegen“ ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Zwergschilder können keine Plättchen einsammeln und keine Bauern bewegen.

Die Aktionen „Prinz bewegen“ und „Zwergschilder bewegen“ sind zwei verschiedene Aktionen. Ein Held kann also nicht in einem Zug sowohl die Zwergschilder als auch Prinz Thorald bewegen.

Die Zwergschilder können Felder mit Geröll betreten.

Anmerkung: Auch wenn hier nur von Kreaturen die Rede sein mag, können die Zwergschilder auch gegen Geröll und Endgegner eingesetzt werden, analog zu Prinz Thorald. (vgl. Menzel, Michael; zitiert in: Regelgroßmeister, Ragnar (30.05.2020, 19:48): "Re: Vorbote des Feuers zu einfach", <https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=64631#p64631> abgerufen am 07.05.2022 um 02:42)

Lest jetzt die oberste Karte „Sternchen“ vor. ➡

Der Erzähler betrat die ärmliche Bauernka(r)te. Die Bäuerin schien besorgt. Angespannt darauf achtend, die Aufmerksamkeit des Sternchen mampfenden mysteriösen Monstrums zu meiden, murmelte sie: „Ich fürchte, dass mein Prinz dem Starkbier der Zwerge verfallen ist. (Von den Oliven ganz zu schweigen.) Und jetzt auch noch das! Ich muss ihm Stärke geben. Helden, zu mir! Bringt mich zu meinem armen Thorald!“

Bisweilen besagte (besorgte) Bäuerin hastig aus der Haustür huschte und dem Herbeikommen heroischer Helden harnte, hopste hinter der Hütte ein tapsiger toastförmiger Teddy herbei und hob hervor: „Das ist Elga. Elga hatte ein hartes Leben gehabt, alleine ihren Bauernhof bestellend, und sie hatte in Thorald nie bloß einen verwöhnten reichen Prinzen gesehen. Ihre gemeinsame Zeit war viel mehr als nur ein Techtelmechtel gewesen, sondern sehr wertvoll für Thorald als Person. Zumindest in meiner Interpretation. Bislang taucht sie offiziell nur namenlos im Sternenschild auf.“

Stellt ein weibliches Bauernplättchen in einem Standfuß auf 64. Sie kann von Helden mitbewegt werden und wird nie geschlagen. Da sie einen Standfuß hat, bewegt sie sich bei Sonnenaufgang nicht und wird auch nicht von Plättchen und dergleichen übersprungen. Steht sie auf Thoralds Feld, so gibt Thorald im Kampf 6 Stärkekpunkte mehr. Wenn sie auf der Burg steht, dürft ihr ihren Standfuß entfernen und sie als zusätzlichen G/goldenen Schild neben die Burg legen. Ab dann gibt sie keinen Stärkebonus mehr.

Lest jetzt die oberste Karte „Sternchen“ vor. ➡

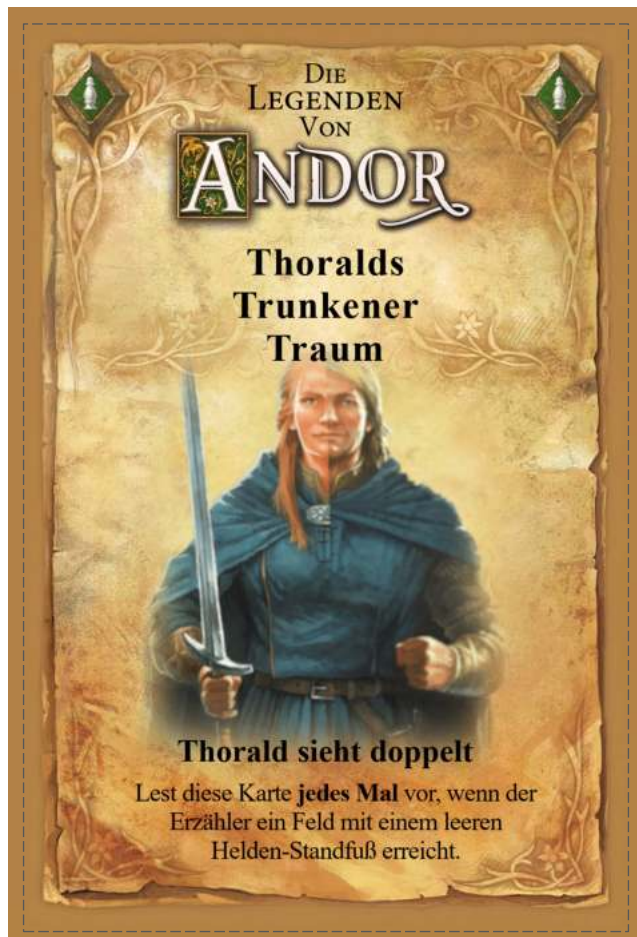
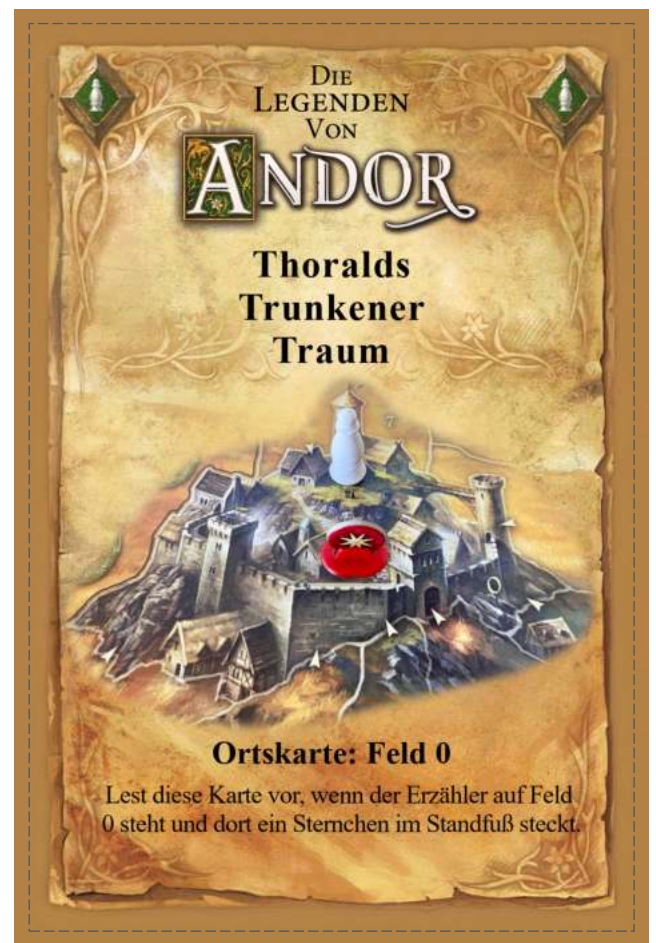
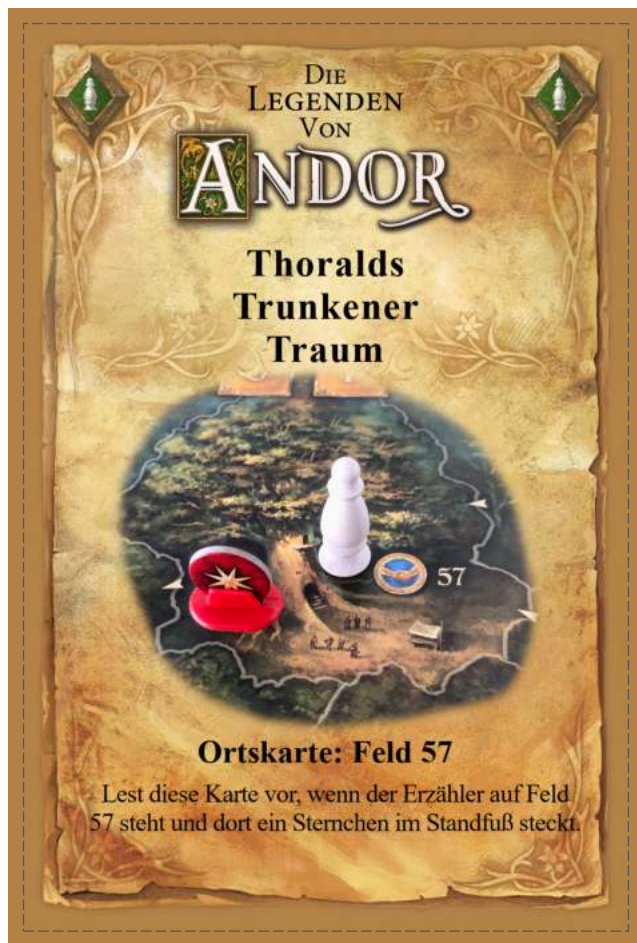
Geröllplättchen können von angrenzenden Feldern (und vom selben Feld aus) wie üblich **angegriffen** werden. Wird ihr Wert erreicht, kommen sie nicht aus dem Spiel, sondern werden auf das **Sonnenaufgang-Feld** gelegt (und nach dem nächsten Sonnenaufgang erneut eingewürfelt).

Legt den **sechsten Runenstein** verdeckt als Markierung auf die **0** der Willenspunktanzeige der Kreaturen. Nach jedem gewonnenen Kampf gegen Geröll wird der Runenstein einen Punkt höher versetzt. Um Geröll zu besiegen, muss immer der Wert auf dem Geröllplättchen plus der Wert des Runensteins erreicht werden.

Nach einem gewonnenen Geröllkampf darf der Held den Marker wieder auf 0 zurücksetzen, dafür bewegt sich der Erzähler ein Feld entlang der Pfeile.

Legt jetzt je ein **Kreaturenplättchen** auf die Felder **26**, **31** und **37**.

Das Sternchen mitsamt Standfuß von Feld 66 kommt jetzt aus dem Spiel.



Melkart schritt erhobenen Hauptes und frisch rasierten Kinnes der weißen Gestalt entgegen, die sich riesig über der Lichtung erhob und doch überragt wurde von den Löschfässern, die an den mächtigen Ästen des Baumes der Lieder baumelten.

„Ich erkenne dich, und doch erkennst du dich selbst nicht mehr. Du sollst nicht hier sein! Du kommst nicht vorbei! Deine Aufgabe ist das Bewahren, das Wiedergeben, das Erzählen, nicht das Eingreifen in den natürlichen Lauf der Welt! Mag dir diese Aufgabe auch als die Geringste erscheinen, verglichen mit all den Mühen um Holz und Brand (nicht Inka und Markus), so wird sie dereinst die Wichtigste sein, für die künftigen Generationen und die „Prinzen“ ihrer Zeit.“

WAS MAN WEISS, BESTIMMT, WAS MAN TUT. (UND ICH BIN SEHR WEISS.) IHR BEWAHRER MÖGT ALLES WISSEN, ABER IHR TUT NICHTS. ICH DAGEGEN GREIFE EIN, WIE ES MIR PASST, UND DU KANNST NICHTS DAGEGEN TUN! SIEH HER!

Entscheidet euch jetzt für ein Symbol des Sonnenaufgang-Feldes und deckt es mit einem roten X ab. Beim nächsten Sonnenaufgang wird dieses Symbol nicht ausgeführt und das rote X kommt aus dem Spiel. Wurde das Ereigniskartensymbol abgedeckt, so wird damit auch das Bewegen der Plättchen verhindert.

HA! JETZT SIEHST DU ALT AUS, WAS?

Und ein langer brauner Bart zierte Melkarts Kinn.

Lest jetzt die oberste Karte „Sternchen“ vor. ➡

Die Legende nahm ein böses Ende! Versager!

In dieser Legende gilt Feld 80 als angrenzend zu A und B (mit dem N-Plättchen drauf) und jedes Buchstabenfeld als angrenzend zu dem direkt darüber und direkt darunterliegenden Buchstabenfeld. Von I, J, K, L, M und N kann man zurück auf die angrenzenden regulären Felder springen. Umgekehrt geht das nicht. Auf Feld 80 und den Buchstaben können unbegrenzt viele Gegenstände und Kreaturen liegen.

Liegende Sternchen können mit Helden **mitbewegt** werden, aber nur eines auf einmal. Sternchen werden von Kreaturen nicht geschlagen. Sternchen auf regulären Spielfeldern bewegen sie sich bei Sonnenaufgang wie alle anderen Plättchen entlang der Pfeile. Steht ein Held auf dem Feld des Sternchens, kann er sich wie bei Bauern entscheiden, ob das Sternchen sich bewegt. Läuft der **Erzähler** auf ein Sternchen, kommt es aus dem Spiel und die oberste „Sternchen“-Legendenkarte wird ausgelöst. Dasselbe gilt auch, wenn ein Sternchen das Feld des Erzählers erreicht.

Sternchen von der Legendenleiste können auf einem Feld mit einem **leeren roten Standfuß** von einem dort stehenden Helden als freie Handlungsmöglichkeit in den Standfuß gesteckt oder wieder herausgelöst werden. (Nicht von Feld 0, Feld 66 oder Feld 80.) In einem Standfuß können sie nicht mehr von Helden bewegt werden, bewegen sich aber auch selbst nicht mehr. Läuft der Erzähler darauf/darüber, wird die entsprechende Ortskarte ausgelöst. Sternchen können nicht in leere Helden-Standfüße gesteckt werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Helden auf der Legendeneiste 2“. ➡

Thorald rieb sich die weit aufgerissenen Augen. War das ein verrückter Traum oder die Folge seiner nächtlichen Zechereien? Oder gar beides? Auf einmal sah er einen Helden doppelt!

Stellt nun die entsprechende **zweite Heldenfigur** in den leeren Helden-Standfuß beim Erzähler. Dieser Held kann von nun an **zwei** Heldenfiguren steuern.

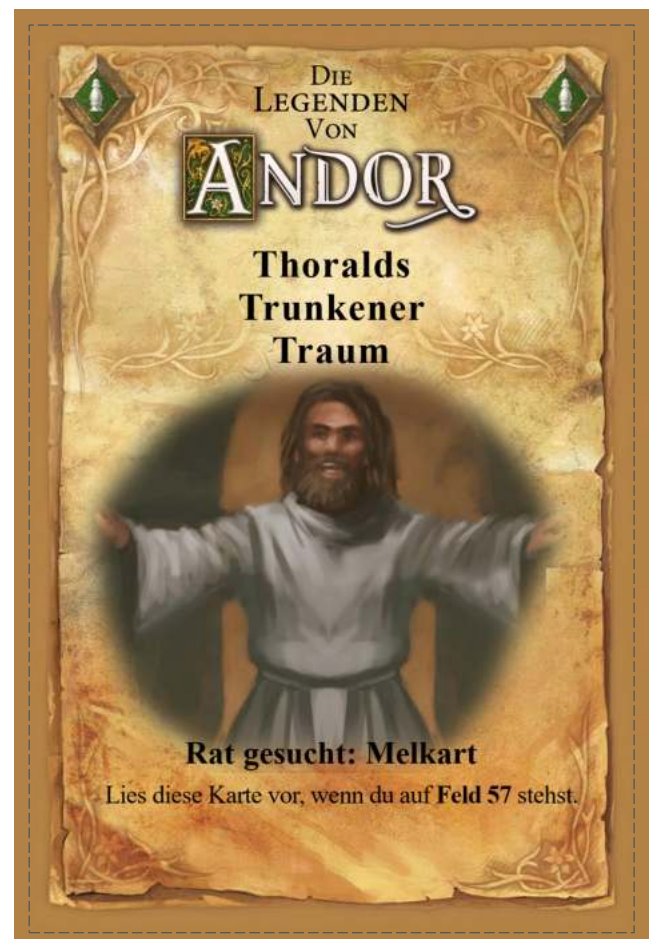
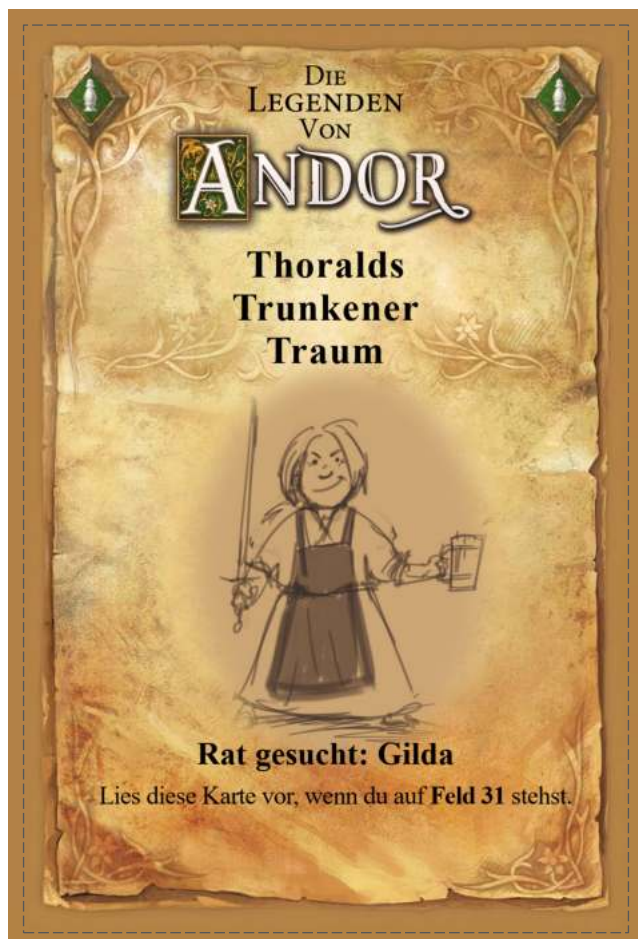
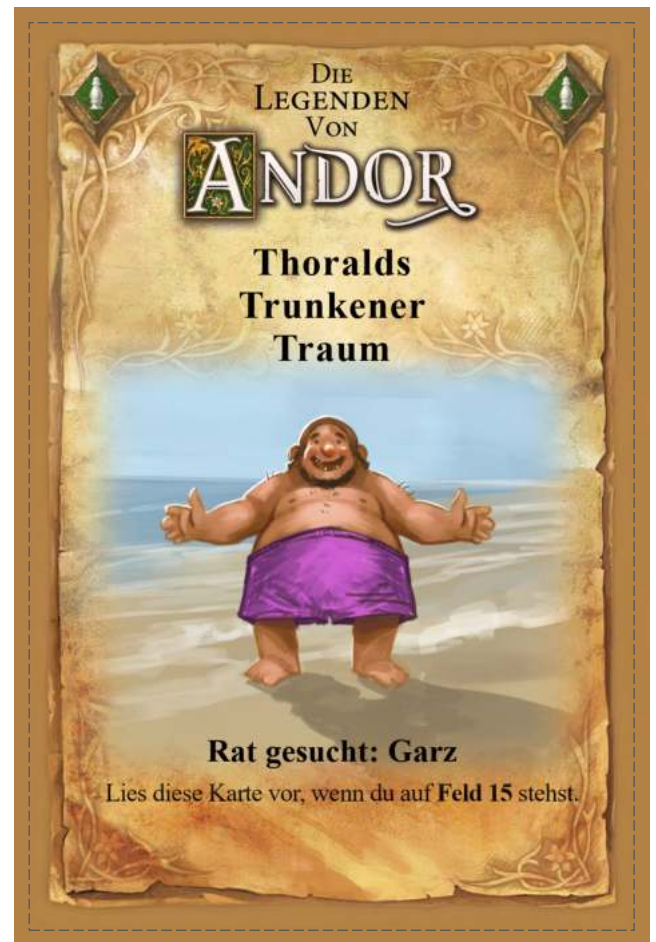
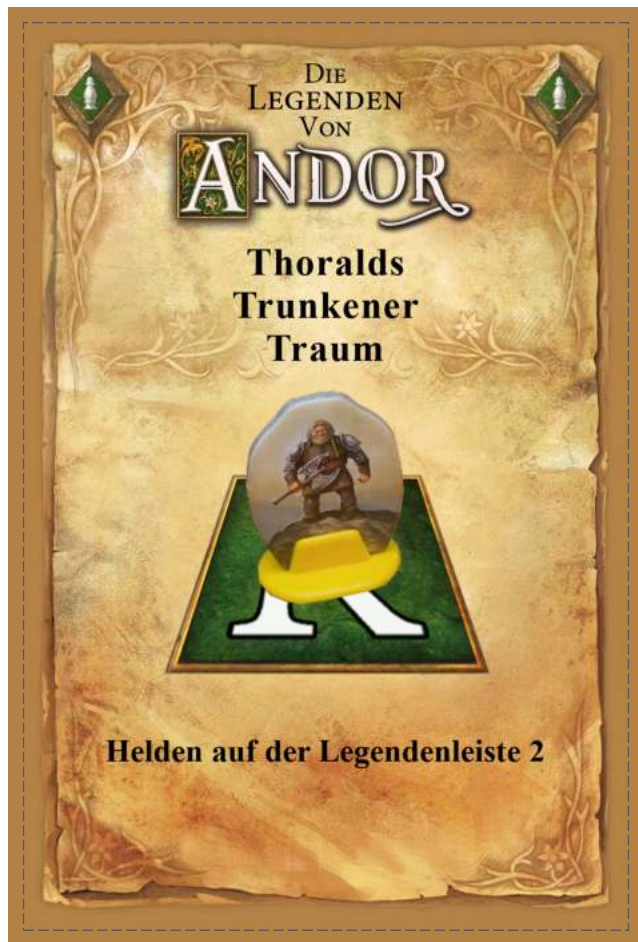
Ein Held mit zwei Heldenfiguren kann Aktionen/ Handlungsmöglichkeiten mit **jeder** seiner beiden Heldenfiguren ausführen. Er muss **vor** jeder Aktion/ Handlungsmöglichkeit auswählen, mit welcher seiner beiden Heldenfiguren er sie ausführt, und kann sie nicht mit beiden gleichzeitig ausführen.

Beispiel: Ein Held kann mit einer beliebigen Heldenfigur laufen, aber nicht mit beiden in derselben Aktion.

Beispiel: Ein Held kann einen Gegenstand mit einer Heldenfigur aufnehmen und danach mit der anderen wieder ablegen.

Für Effekte von Ereigniskarten kann der Held jeweils auswählen, welche der beiden Heldenfiguren zählt.

Sonderfälle für die Sonderfähigkeiten bestimmter Helden werden in der Gruppe von demjenigen entschieden, der das am wenigsten entscheiden möchte.



Garz, der Handelszwerg von Überall und Nirgendwo, verbrachte ein wohlthuendes Wellness-Wochenende am sandigen Strande Sidras. Und weil nur glitzerndes Gold Garz glücklich macht, wollte er dabei gleich seinen Laden im „Jungen Bron“ aufschlagen. Allerdings musste der dafür erst zusammengesetzt werden.

Baue den Turm auseinander und lege die beiden **Turmteile** aufs Sonnenaufgang-Feld. Diese werden direkt nach dem nächsten Sonnenaufgang auf Feld **17** und **61** gelegt und können von Helden wie Bauern mittransportiert werden (werden aber nicht geschlagen). Die Turmteile können nicht aufgenommen werden, daher bewegen sie sich bei Sonnenaufgang oder wenn sie auf / über ein Feld mit einem Plättchen, einer Kreatur oder dem Erzähler bewegt werden, wie alle anderen Plättchen auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile. Im Gegensatz zu Bauern können Turmteile nicht bei Sonnenaufgang von einem Helden festgehalten werden. Würde ein Turmteil in die Burg rutschen oder dorthin mitbewegt, ist die Legende sofort **verloren**. Nur auf Feld 15 dürfen ausnahmsweise **beide** Plättchen liegen.

Heldenaufgabe:

Baue den „Jungen Bron“ zusammen! Dafür musst du mit beiden Turmteilen auf Feld 15 stehen und eine Stunde ausgeben. Danach bewegt der Turm sich nicht mehr.

Leichter spielen: Der fertige Turm zählt als Händlerfeld. Nur dort kann ein Held einmal das **Gift** erwerben, wenn er sich 4 Willenspunkte schenken lässt.

Wenn alle Helden ihre Heldenaufgabe erfüllt haben, lest die Karte „Der Rat der Prinzenrolle“.

Welch Überraschung! Melkart am Baum der Lieder? Die Bewahrer verließen doch immer den Wachsam Wald... „Schlimme Nachrichten! Die Pergamente aus den Schwarzen Archiven sind ausgebrochen! Wir wollten gerade unser allabendliches Pergamentfeuer entzünden, um Vater Kultur zu ehren. Jetzt müsst ihr sie anderswo verbrennen!“

Lege die sechs verdeckten Pergamente als Stapel auf das Sonnenaufgangsfeld. Nach dem nächsten Sonnenaufgang werden die Pergamente mit einem roten und einem Heldenwürfel eingewürfelt (gegebenenfalls mehrfach, falls sie direkt in die Burg rutschen würden). Die Pergamente dürfen nicht angesehen werden. Jeder Held kann sie tragen, aber nur du kannst sie ganz aus dem Spiel nehmen, wenn du sie auf Feld 2 oder Feld 84 ablegst.

Heldenaufgabe:

Du musst mindestens **4** der 6 Pergamente im Feuer vernichten! Wenn mehr als 2 Pergamente auf goldene Schilde gelangen, ist die Legende sofort **verloren**.

Leichter spielen: Sobald 4 Pergamente vernichtet wurden, werden die beiden letzten aufgedeckt. Sie können je einmal eingesetzt werden, um bis zu so viele Felder, wie die Zahl auf ihnen angibt, ohne Stundenverlust zu laufen.

Wenn alle Helden ihre Heldenaufgabe erfüllt haben, lest die Karte „Der Rat der Prinzenrolle“.

Der Erzähler wird von Sternchen **abgelenkt**. Bei angrenzenden Sternchen (egal ob liegend oder in einem roten Standfuß) läuft er zum Sternchen auf der kleinsten angrenzenden Feldzahl anstatt entlang der Pfeile (auch in der Bewegung). So könnt ihr ihn von seinem Pfad abbringen und zu den Feldzahl-Legendenkarten locken.

Aufgabe:

Sorgt dafür, dass der Erzähler alle Sternchen von der Legendenleiste aktiviert und so die Geschichte Andors weitererzählt! Gelangt auch nur ein Sternchen auf einen goldenen Schild, wandert der Erzähler sofort auf Feld 0.

Zur Erinnerung: Der Erzähler ignoriert weiterhin leere rote Standfüße und bringt über leere Helden-Standfüße die Zweitfiguren der Helden ins Spiel.

Kreaturen auf Feld 80 können erneut angegriffen werden. Die Helden verlieren dabei jedoch keine Willenspunkte. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler läuft kein Feld weiter. Die erneut besiegten Kreaturen kommen in einen Klarsichtbeutel und bleiben den Rest des Spiels verpackt.

Der Drache hat bei **2** Helden **60** Stärkepunkte, bei **3** Helden **50** und bei **4** Helden **40**. Er würfelt mit **3 schwarzen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert) und kämpft mit den Drachenkampfkarten aus Legende 5. Wenn er besiegt wird, dürft ihr euch alle ganz heldenhaft fühlen und in der Taverne stolz von dieser Heldentat prahlen. Die Drachenkampfkarten werden danach wieder bereitgelegt. Tarok kann mehrmals angegriffen und besiegt werden. Wie oft schafft ihr es?

Vor Gildas Augen geschah das Merkwürdigste, was sie je gesehen hatte. Fischer, fünf oder mehr, trieben den Fluss hinunter, doch sah sie nicht ein Boot unter ihnen. Verwirrt blickte sie sich um, und entdeckte ihr Spiegelbild selbst im Fluss. Merkwürdige Bilder und doppelte Sicht - ganz klar, sie musste betrunken sein! Und solange sie nicht klares Wasser zum Ausnüchtern bekam, würde sie niemandem helfen können. Mit diesem Gedanken taumelte sie grölend davon. Vielleicht konnte der Trunkene Troll hinter der Tavernentheke im Wirtshaus zur Wirren Wirtin helfen.

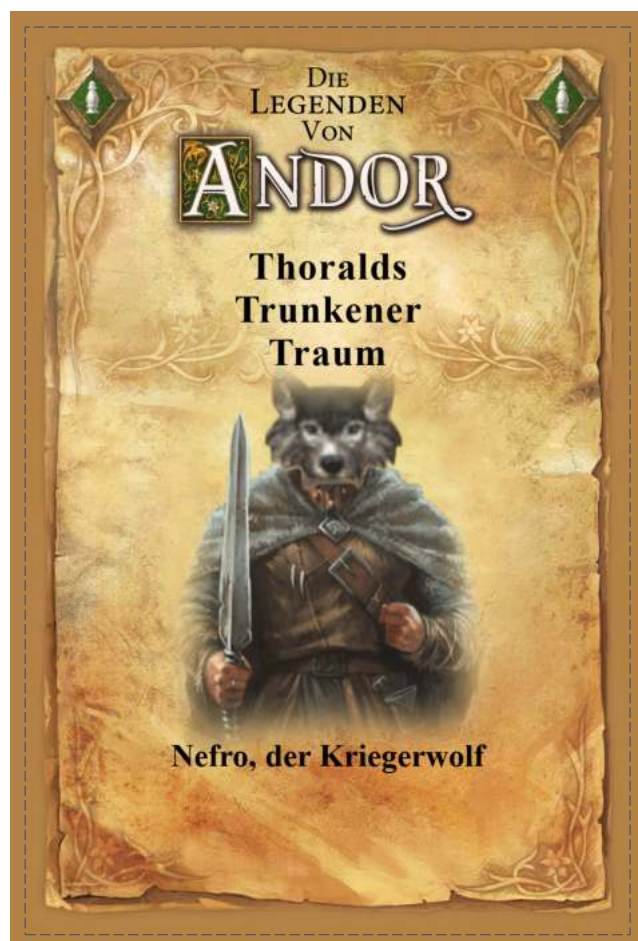
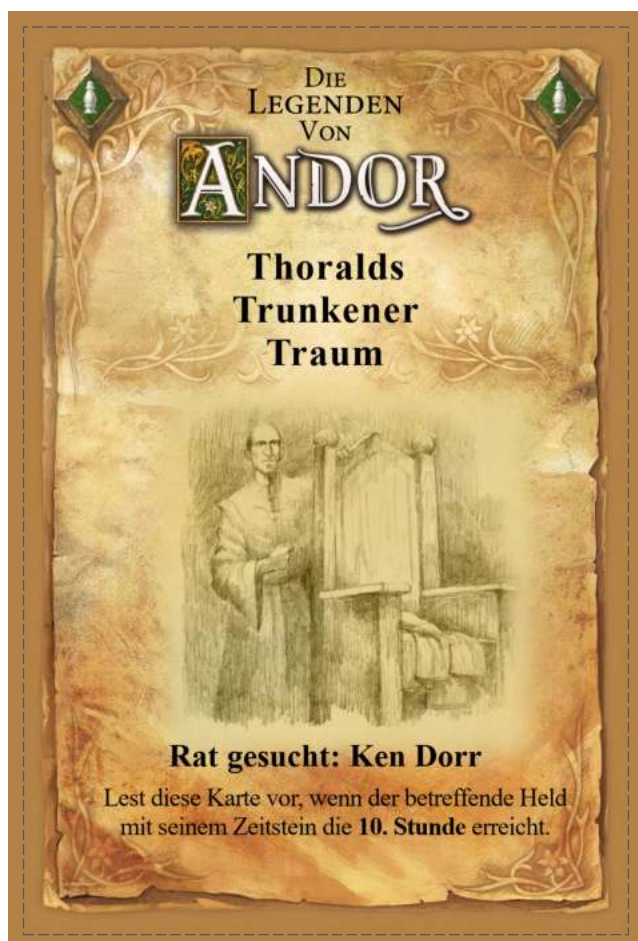
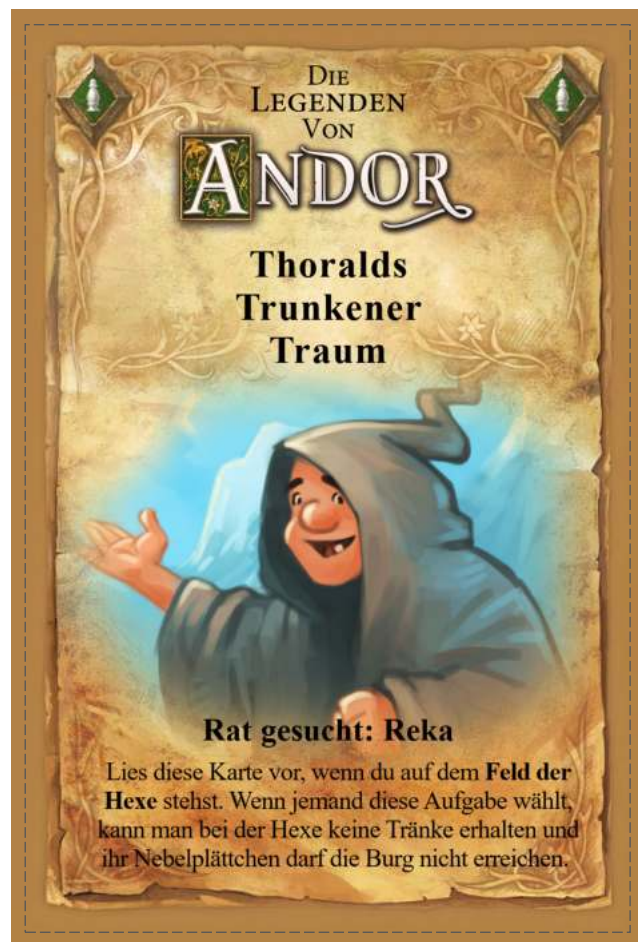
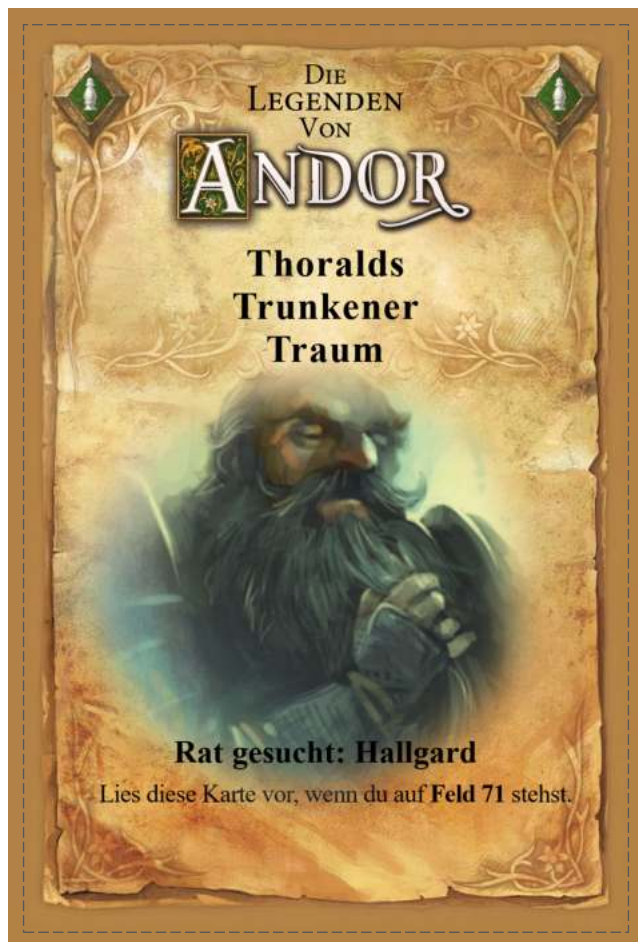
Stelle „Gilda“ (ein weibliches Bauernplättchen in einem roten Standfuß) auf Feld **31**. Jedes Mal, wenn in Zukunft eine Ereigniskarte aktiviert wird, wird Gilda sofort auf das Feld mit der Feldzahl versetzt, die der kleinen Nummer auf der Karte entspricht. Kreaturen und Plättchen **überspringen** Gilda. Wenn sie auf ein Feld mit Kreaturen oder Plättchen gestellt wird, werden diese auf das nächste freie Feld versetzt. Wenn du einen halben oder ganzen Trinkschlauch auf Gildas Feld ablegst, wird das Plättchen unter ihren Standfuß gelegt und fortan mitbewegt.

Heldenaufgabe:

Du musst Gilda **5 halbe** Trinkschläuche bringen! Ein ganzer Trinkschlauch zählt dabei wie zwei halbe. Wenn die Aufgabe erfüllt wurde, stelle Gilda fest auf Feld **72**.

Leichter spielen: Du erhältst anschließend den **selbstfüllenden Trinkschlauch**, der sich jeden Sonnenaufgang auffrischt. Wurde er ganz geleert, erhält ihn bei Sonnenaufgang ein beliebiger Held voll zurück.

Wenn alle Helden ihre Heldenaufgabe erfüllt haben, lest die Karte „Der Rat der Prinzenrolle“.



Reka sah anders aus als sonst. Jünger. Stupsnasiger. Und sie verkaufte keine Tränke, sondern ... Fackeln? Diese merkwürdige Reka würde ihnen nichts über die weiße Holzfigur erzählen können, höchstens über einen durch Wolken gleitenden Drachen. Sie brauchten dringend ihre (seeehr) alte Reka zurück! Vielleicht würde es helfen, ihr ein paar ihrer Tränke zu geben? Wenn sie im letzten Endkampf doch nicht alle verbraucht hätten! Nun waren alle Spuren der Hexentränke an längst besiegten Feinden und damit unerreichbar - oder etwa nicht?

Lege fünf Tränke der Hexe neben Feld 80. Wenn du (und nur du) auf Feld 80 eine Kreatur allein besiegst, so erhältst du einen dieser Tränke. Sie können nicht gekauft werden. Wie du auf Feld 80 kommst und wie sich Kämpfe dort auswirken, weißt du bereits oder erfährst du im Laufe der Legende. Die Tränke der Hexe haben die übliche Funktion.

Heldenaufgabe:

Du musst 2 volle Tränke der Hexe zu Reka bringen.

Du darfst auch weitere Tränke der Hexe zu Reka bringen und verkaufen. Es gilt der Preis auf der Ausrüstungstafel. (Wenn du der Bogenschütze bist, erhältst du ein Gold weniger.)

Leichter spielen: Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde, darfst du die (noch immer fackelverkaufende) Reka in die Burg mitbewegen. Wenn sie dort ankommt, kommt sie zusammen mit einer Kreatur oder einem Plättchen von einem goldenen Schild aus dem Spiel.

Wenn alle Helden ihre Heldenaufgabe erfüllt haben, lest die Karte „Der Rat der Prinzenrolle“.

Nefro, der Kriegerwolf, war ein Beschützer der andorischen Waisenkinder. Um den Zeitstein zurückzuholen, mussten die Helden an ihm vorbei. (Außerdem reißen Wölfe Kühe, eine Wolfshatz wurde sowieso höchste Zeit.)

Lege deinen Zeitstein auf einen roten Standfuß und stelle ihn („Nefro“) bei **zwei** Helden auf die **Stunde 2**, bei **drei** Helden auf **Stunde 3** und bei **4** Helden auf **Stunde 4**. Helden können einen **Kampf** gegen Nefro nur beginnen oder dazu eingeladen werden, wenn sich ihr Zeitstein (oder ihre Willenspunkte-Scheibe) auf Nefros Stunde befindet. Jeder Kampf dauert nur eine Kampfunde, welche wie üblich eine Stunde kostet. Nefros Stärkekpunkte sind die **vierfachen Stärkekpunkte** der angreifenden Helden. (Wenn Thorald auf dem Feld eines Helden steht, kann er sie unterstützen, und seine Stärkekpunkte stärken Nefro nicht.) Nefro würfelt mit **einem gelben** oder **zwei grauen** Heldenwürfeln (ihr entscheidet). Wird sein Kampfwert erreicht oder übertroffen, rutscht er **eine Stunde in Richtung Sonnenaufgang-Feld**. Wird sein Kampfwert nicht erreicht, verlieren die Helden die Differenz an Willenspunkten.

Erreicht Nefro das Sonnenaufgang-Feld, kommt deine Willenspunkte-Scheibe zurück auf die Heldentafel (sieben Willenspunkte) und dein Zeitstein zurück auf die Tagesleiste (wo zuletzt die Willenspunkte-Scheibe lag).

Leichter spielen: Sobald die Aufgabe erfüllt wurde, bestiehlt Nefro fortan jede Nacht für die Helden die Waisenkinder. Wenn der Held, der den Tag beginnt, vor der ganzen Spielergruppe wie ein Hahn kräht, erhält er ein Gold als Sonnenaufgang-Geld. Die armen Waisen!

„Zur weißen Gestalt weiß ich nichts, doch eine Warnung habe ich für euch: Die Edelsteine, die Schätze von Cavern, haben uns lange heimgesucht. Doch nun endlich haben wir sie (in die Narne) vertrieben. Zwar kümmern mich eure Fischer wenig, aber um Euretwillen wollen wir euch unterstützen. Nehmt diesen Tintenfisch. Dies ist das Einzige, das die Steine hervorholt.“

Bastele jetzt aus einer Ereigniskarte „Geheimer See“, einem schwarzen Standfuß, einem nicht benötigten Kreaturenplättchen und einem roten X einen Tintenfisch „Irlok“. Nur du kannst ihn auf einem kleinen oder großen Ablagefeld tragen. Verteilt die Edelsteine verdeckt in die Narne (am Rande von 11, 12, ..., 33, 31). Sie können nicht zum Einkaufen oder Ablenken von Kreaturen verwendet werden. Mit dem Tintenfisch kannst du als eigene Aktion eine Stunde ausgeben, um einen verdeckten Edelstein neben deinem Feld aufzunehmen. Errätst du die Zahl auf der Rückseite, darfst du den Edelstein behalten, ansonsten musst du ihn offen zurücklegen oder die Differenz an Willenspunkten zahlen. Edelsteine können nicht mit Fernrohr aufgedeckt werden – das kann ja nicht über den Fluss sehen. Bei Sonnenaufgang werden alle Edelsteine am Fluss verdeckt, gemischt und (von Feld 11 an) neu verteilt.

Heldenaufgabe:

Du musst Edelsteine im Wert von mindestens 19.424242 auf Feld 9 ins Meer werfen und aus dem Spiel nehmen.

Leichter spielen: Mit den restlichen Edelsteinen könnt ihr danach Kreaturen ablenken, nicht jedoch einkaufen.

Wenn alle Helden ihre Heldenaufgabe erfüllt haben, lest die Karte „Der Rat der Prinzenrolle“.

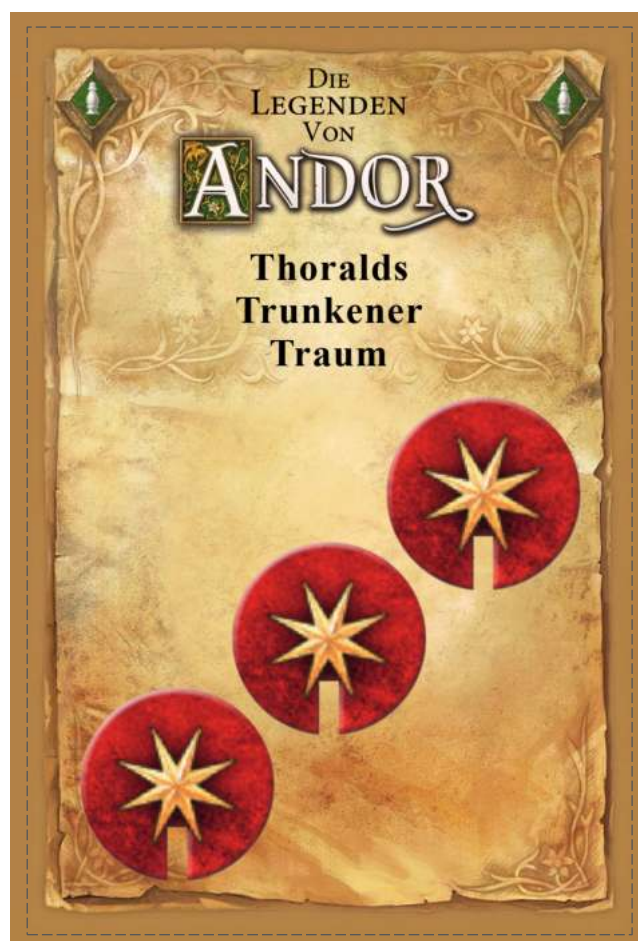
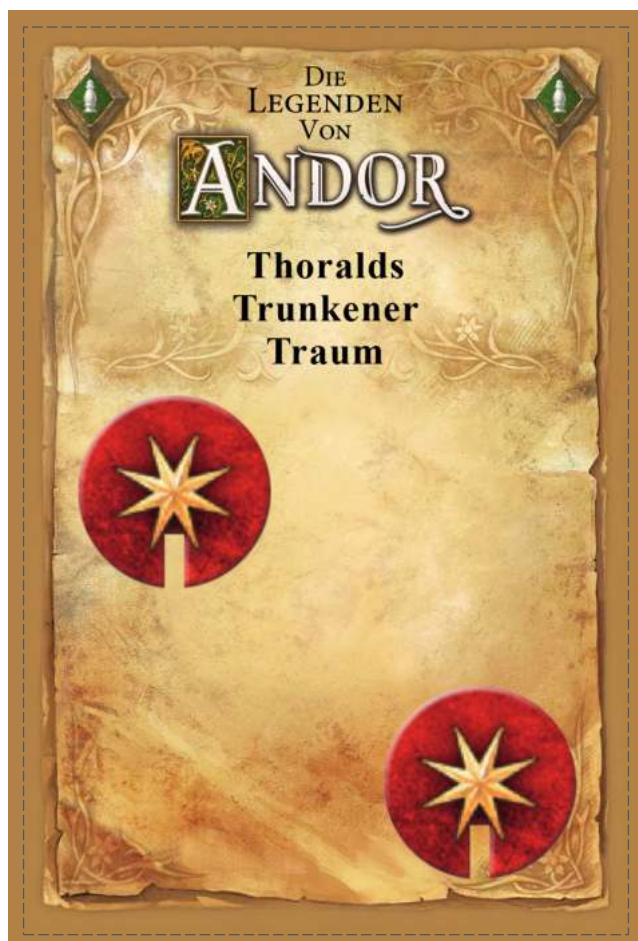
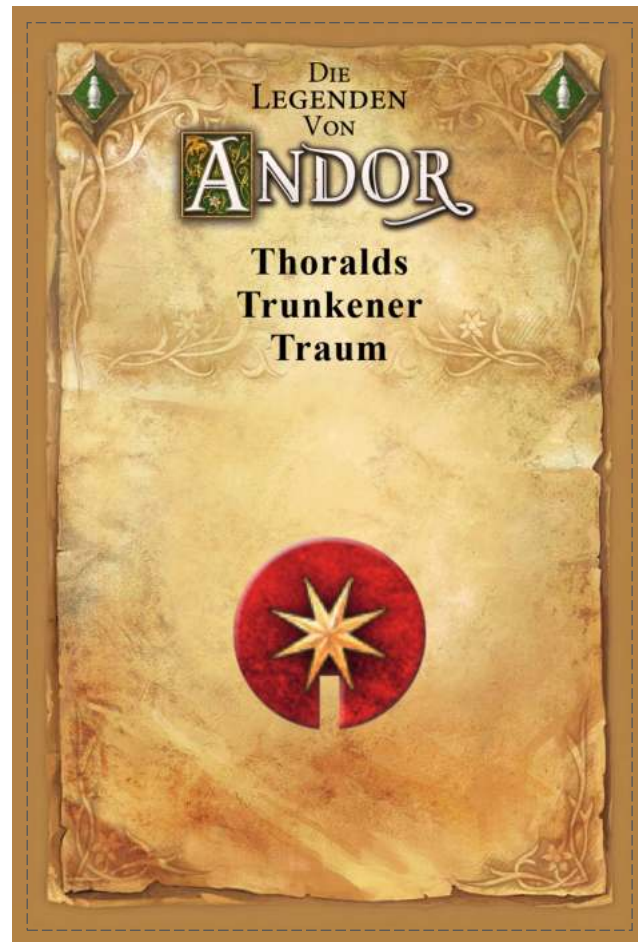
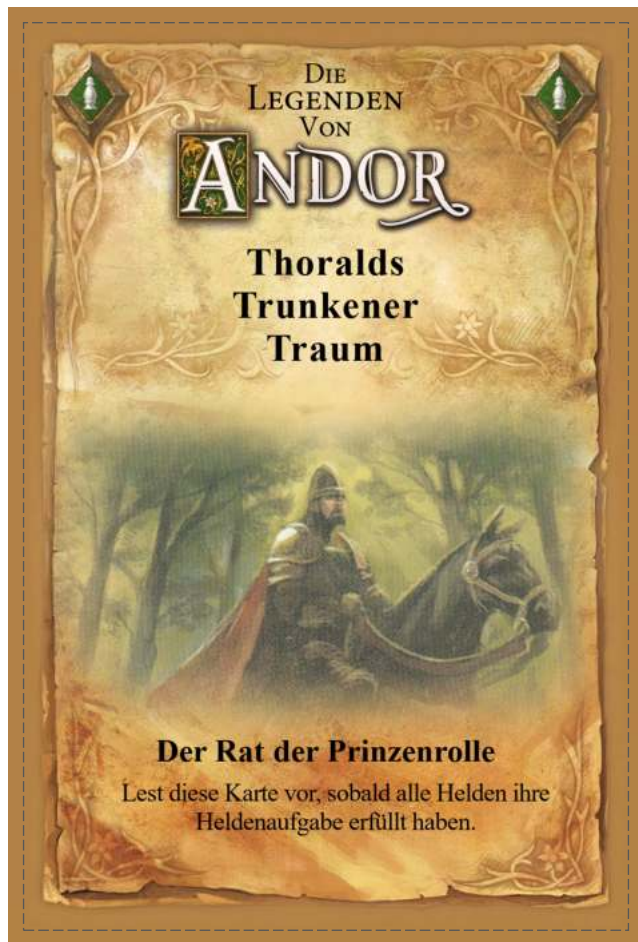
„Gerade habe ich den weisen Ken Dorr nach dieser mysteriösen Holzfigur gefragt. Er wollte wissen, was für Holz es sei. Da zeigte ich ihm meinen Zeitstein, und dieser gutherzige Kerl hat ihn mir mit flinken Fingern entwendet. Ich sah, wie Ken den Zeitstein armen Waisenkindern übergab. Kommt, Freunde, wir müssen ihn zurückerobern!“

Dein Zeitstein kommt jetzt **neben den Spielplan**. Du musst deinen **Willenspunkte-Marker** als Ersatz-Zeitstein auf die 10. Stunde der Tagesleiste verschieben. Wenn du fortan Willenspunkte gewinnen/verlieren würdest, wird deine Willenspunkte-Scheibe stattdessen entsprechend viele Stunden vor-/zurückgesetzt. Erreichst du so den Überstundenbereich, setze deine Willenspunkte-Scheibe jeweils zwei Felder pro Überstunde zurück. Du kannst nicht freiwillig Handlungen vornehmen, für die du Willenspunkte abgeben müsstest (z.B. Überstunden). Fällt dein Willenspunkte-Marker von der Tagesleiste (nicht vom Sonnenaufgang-Feld) zurück auf das Sonnenaufgang-Feld, rückt er wieder auf die dritte Stunde vor und du verlierst einen Stärkekpunkt. (Das gilt nicht, wenn du deinen Tag beendest.) Sollten deine Willenspunkte für eine Fähigkeit von Relevanz sein (z.B. Würfelanzahl im Kampf), zählt die aktuelle Stunde als dein Willenspunkte-Wert.

Heldenaufgabe:

Erlange deinen Zeitstein zurück! Lies jetzt die Karte „Nefro, der Kriegerwolf“, um zu erfahren, wie das geht.

Wenn alle Helden ihre Heldenaufgabe erfüllt haben, lest die Karte „Der Rat der Prinzenrolle“.



AAAHH, EIN STERNCHEN! MEINE LEIBSPEISE! DAS ÖLT MEINE STIMMBÄNDER...

Tarok schnaubte. Es war so stressig hier. Nicht nur war Feld 80 längst mit besiegten Kreaturen überfüllt, nein, jetzt rannten auch noch diese Helden hier vorbei! Und nicht nur einmal, sondern immer wieder! Nachdenklich blickte Tarok die Legendenleiste herauf. Über diesen Weg verschwanden die Helden. Sollte es möglich sein, diesen Ort zu verlassen und in Freiheit zu spielen?

In dem Drachenschädel regte sich eine Erinnerung. War es nicht seinerzeit ein Prinz gewesen, mit dem er damals beim Fangen so viel Spaß gehabt hatte? Voller Vorfreude breitete er seine Flügel aus. Auch der Prinz sollte spielen!

Entfernt jetzt das Sternchen (ggf. mit Standfuß) vom Feld. Dreht dann das N-Plättchen (auf B) mit der roten Seite nach oben. Sobald ein Held das N-Plättchen betritt, wird der Drache auf Feld 0 versetzt. Er kommt nicht auf einen goldenen Schild.

HALT, MOMENT! ICH WERDE NICHT IN MEINE ALTE ROLLE ZURÜCKFALLEN! WENN IHR GLAUBT, MICH AUSTRICKSEN ZU KÖNNEN, DANN WERDE ICH UNGEMÜTLICH, UND DAS IST MEINE ANTWORT!

Stellt eine beliebige Figur auf Feld 42, die **nicht** am Anfang der Legende bereitgelegt wurde. Sie hat keine Funktion.

Wie, ihr habt keine Figur mehr übrig? Dann holt euch gefälligst eine weitere Box!

*Siegesgewiss streckte der Meister beide Arme aus, spreizte die Finger und brüllte voller Hass: „Ich, Varkur, der Dunkle Magier, werde das Rietland **wieder** brennen lassen!“*

Entfernt jetzt das Sternchen (ggf. mit Standfuß) vom Feld.

Stellt anschließend den Dunklen Magier auf Feld 2.

OCH NÖÖÖ, NICHT SCHON WIEDER VARKUR! UND FEUER MAG ICH AUCH NICHT...

Nehmt den Dunklen Magier aus dem Spiel.

BESSER! JETZT SIND DIE FLAMMEN TOT! (HIHI) ABER ... DENKT NICHT, DASS FEUER MEINE SCHWÄCHE WÄRE ODER SO. ICH HABE KEINE SCHWÄCHEN! SEHT, WAS ICH KANN!

Das Fernrohr kann ab jetzt über den Fluss gucken.



Ratlos traten die Helden bei einer gebratenen Ratte zusammen, um sich zu beraten. Der attackierende Literat war auf Abwege geraten, und alle rationalen Ratgeber, die sie separat dazu befragt hatten, hatten nur getratscht. Sollten sie keine Strategie erraten, wären all ihre Taten vertan wie die Quadratur des Kreises? Sollten sie ewig ratlos bleiben? Doch Thorald in seiner Rolle als Prinz hatte einen Rat parat und konnte verraten: „Wir könnten den weißen Holzriesen doch einfach kaputt hauen! Dann verschwindet er einfach wie alle anderen Gegner. Hm, aber wenn wir bislang was besiegt haben, dann hat er sich bewegt? Also ... bewegt er sich dadurch, dass wir ihn kaputtmachen, aber er ist kaputt und kann sich nicht bewegen, also ... bin ich verwirrt...“

Stellt jetzt ein Sternchen im Standfuß auf Feld **80**.

Legt jetzt zufällig **fünf** der zehn Karten „Kampf gegen die Zeit“ als verdeckten Stapel bereit und nimmt die anderen fünf aus dem Spiel. Ab jetzt kann der Erzähler angegriffen werden. Er hat **111 Stärkepunkte**, **Leichter spielen: 100** keine Willenspunkte und würfelt **nicht**. Stattdessen wird vor jeder Kampfrunde die oberste Kampfkarte aufgedeckt und vorgelesen. Wenn der Kampfwert des Erzählers übertroffen wird, kommt die Kampfkarte aus dem Spiel, ansonsten wird sie zurück unter den Stapel gelegt. Für eine verlorene Kampfunde verlieren die Helden **keine** Willenspunkte. Der Erzähler ist besiegt, wenn alle Kampfkarten aus dem Spiel genommen wurden.

Legendenziel:

Besiegt den Erzähler, bevor der Erzähler Feld 0 erreicht. Dann wird der Erzähler auf Feld 80 gelegt und die entsprechende Ortskarte wird vorgelesen.

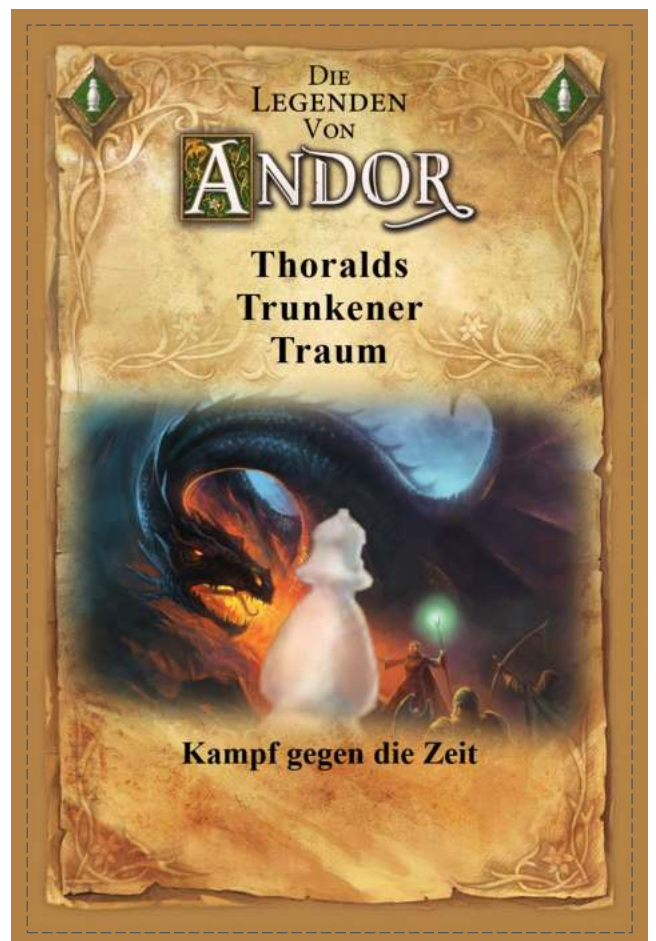
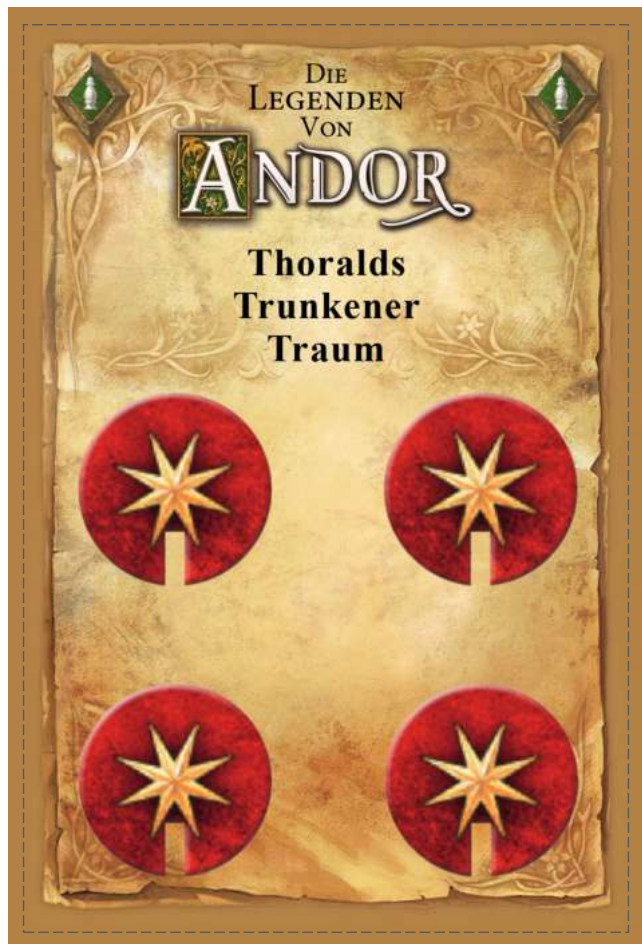
Tarok schloss die Augen. Da vernahm Thorald eine Stimme in seinem Kopf, rau und dunkel, wie eine Klage aus den Tiefen der Unterwelt: „Eins! Zwei! Drei! Vier! Bereit oder nicht, gleich bin ich hier! Zeit hast du wohl, doch Ruhe nicht viel, denn wenn ich dich fange, ist Zeit fürs Spiiiiii!“

Entfernt jetzt das Sternchen (ggf. mit Standfuß) vom Feld.

Verschiebt das **N-Plättchen** auf die **4. Stunde** der Tagesleiste. (Sollte noch ein Sternchen darauf liegen, verschiebt es auf B.) Jedes Mal, wenn ein Zeitstein (oder eine Willenspunkte-Scheibe) die 4. Stunde erreicht, bewegt sich der Drache auf dem kürzesten Weg **drei Felder** weit in Richtung von Prinz Thorald. (Im Zweifelsfall wählt er jeweils die Felder mit kleinerer Feldzahl.) Falls der Drache auf Feld 80 steht, wird er stattdessen auf Feld 0 versetzt. Der Drache ist keine Kreatur und ignoriert alle Kreaturen oder Plättchen auf seinem Feld.

Deckt jetzt die Karte „**Der will doch nur spielen!**“ auf. Legt ein **rotes X** als Markierung auf das **oberste** Feld der Karte. Jedes Mal, wenn der Drache bei Prinz Thorald steht, nachdem die Drachenbewegung ausgelöst wurde, wird das rote X ein Feld nach unten versetzt und der entsprechende Effekt wird ausgeführt. (Wenn Prinz Thorald das Feld des Drachen betritt, geschieht zunächst nichts.) Bei der Aktion „Thorald bewegen“ wird der Zeitstein jeweils **nach** jeder Stunde Bewegung bewegt.

Der Drache kann weiterhin angegriffen werden. Wenn er besiegt wird, wird er auf Feld 80 versetzt und der Erzähler läuft ein Feld entlang der Pfeile. Die Drachenkampf-Karten werden danach erneut bereitgelegt und er bewegt sich auch weiterhin auf Prinz Thorald zu.





Tarok breitete seine Flügel aus und das Fangenspiel begann!
Legt das rote X am Anfang auf dieses Feld.



„Haaab dich!“ Triumphierend spie Tarok eine Feuersalve in die Luft.
Die Heldengruppe verliert 10 Willenspunkte oder ein Held fällt auf 0.



Normalerweise jagten Drachen doch Prinzessinen, keine Prinzen - oder?
Alle Helden drehen ihre Heldentafeln auf die gegenüberliegende Seite.



Verzweifelte Verwirrungstaktik!
Alle Helden geben ihre Stärkepunktsteine nach links und Willenspunktscheiben nach rechts, behalten aber ihre Werte.



Tarok frohlockte im Herbstnebel. Er brüllte begeistert, und Steine wurden umherkatapultiert.
Jeder Held verliert einen Stärkepunkt.



Ob Tarok Thorald wohl noch erkennt, wenn der in eine Kuh verwandelt wurde?
Prinz Thorald ist jetzt eine Kuh und bringt zwei Stärkepunkte weniger.



Die Antwort lautet: Nein, aber er hatte leider Hunger...
Stellt den Erzähler jetzt auf Feld 0.

Einer der Helden überlegte: „Ist euch aufgefallen, dass diese mysteriöse Holzfigur kein Feuer zu mögen scheint? Vielleicht könnten wir das ausnutzen...“

Seine andere Heldenfigur antwortete: „Aéh, Unsinn! Als ob wir jemanden kennen, der einfach so Feuer speit!“

Entfernt jetzt das Sternchen (ggf. mit Standfuß) vom Feld. Steht der Drache auf dem Feld eines Gegners, erhöht er im Kampf (nicht gegen den Drachen selbst) den Kampfwert der Helden:

bei 2 Helden um **60** Stärkepunkte

bei 3 Helden um **50** Stärkepunkte

bei 4 Helden um **40** Stärkepunkte

Würfelt dann zusätzlich in jeder Kampfrunde nach allen Helden mit **drei großen schwarzen Würfeln**. Der höchste Wert (gleiche Werte werden addiert) wird zum Kampfwert der Helden hinzuaddiert.

Stehen der Erzähler, der Drache und Prinz Thorald auf einem Feld, wenn ein Zeitstein die vierte Stunde erreicht, so wird das rote X von der Karte „Der will doch nur spielen!“ ausnahmsweise **nicht** verschoben. Das gilt nur, wenn der Drache schon auf dem Feld stand. Wenn er es nur betritt, wird das rote X normal verschoben.

IHR HABT MICH SCHON WIEDER ZU EINEM STERNCHEN GELOCKT? NA WARTET! IHR KÖNNT ES NICHT MIT MIR AUFNEHMEN! ICH WERDE EUCH DAS LEBEN ZUR HADRISCHEN UNTERWELT MACHEN!

Ab jetzt wird direkt nach **jedem** Kreaturenwurf **jeder** Kreaturenwürfel auf die gegenüberliegende Seite gedreht.

SICH MIT MIR ZU MESSEN ZEUGT NICHT GERADE VON WEITSICHT. ALLZU VIEL VON LEANDER STECKT NICHT IN EUCH, ODER?

Die Heldengruppe wählt jetzt eine ganze Zahl zwischen 1 und 6.

Und um das ein für allemal festzuhalten und ein weiteres Jahrzehnt von Diskussionen wie diesen zu vermeiden:

[https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?](https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=2031#p2031)

[p=2031#p2031](https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=2031#p2031)

[p=25893#p25893](https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=25893#p25893)

[p=28377#p28377](https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=28377#p28377)

[p=34987#p34987](https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=34987#p34987)

[p=116682#p116682](https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=116682#p116682)

Die Zahlen 1 und 6 sind ebenfalls erlaubt!

Jedes Mal, wenn die gewählte Zahl in dieser Runde geworfen wird, erhält der Erzähler nur für diese Kampfrunde zwei zusätzliche Stärkepunkte.

IHR WAGT ES, EUCH MIR MIT TAROK IN DEN WEG ZUSTELLEN? HABT IHR NICHT DEN FLUCH DES ROTEN DRACHEN GELESEN? DIE ERZFEINDE DER FEUERDRACHEN DER LÜFTE SIND DIE WASSERMONSTER DER TIEFE! IRGENDWO IM GEHEIMEN SEE MUSS SICH IRLÖK DOCH VERSTECKEN...

Jeder am Kampf beteiligte Held zieht jetzt in Kampfreihefolge eine Karte Geheimer See und führt sie aus. Durch diese Karten verlorene Willenspunkte zählen nicht als im Kampf verloren, d.h. sollte ein Held mit mehreren Heldenfiguren auf 0 Willenspunkte fallen, darf er sich aussuchen, welche seiner Heldenfiguren auf Feld 80 versetzt wird.

Sollte der Stapel aufgebraucht sein, geschieht ... nichts.



*WENN IHR DENKT, IHR KÖNNT ES MIT MIR
AUFNEHMEN, HABT IHR WOHL ZU VIEL VON GILDAS
MET GETRUNKEN! IHR WISST JA NOCH, WIE DAS
FUNKTIONIERT, ODER?
AUCH WENN ES IN DER KLEINEREN BONUSBOX
NICHT MEHR ENTHALTEN IST. :(*

Ihr dürft jetzt noch einmal alle Figuren und Plättchen auf dem Kampffeld anders hinstellen. In dieser Kampfrunde müssen alle Würfel von außerhalb des Kampffeldes geworfen werden. Nur Würfel, die zumindest teilweise innerhalb des Kampffeldes zu liegen kommen, werden gewertet. Würfel, die komplett außerhalb des Kampffeldes liegen, zählen als 0. Nach jedem Wurf werden die geworfenen Würfel beiseite gelegt. Nahkämpfer dürfen ihre Würfel nacheinander werfen und trotzdem wie üblich werten. Der oberste Würfel des Sehers muss auch auf das Kampffeld geworfen werden, es zählt jedoch (sofern er trifft) der zuvor ausgewürfelte Wert.

*NA, WIE GEFÄLLT EUCH DIE LEGENDE? HÄTTET
IHR FÜNF MINUTEN ZEIT FÜR EINE KLEINE
UMFRAGE MIT AUFWANDSENTSCHÄDIGUNG?*

Jeder Held erhält jetzt einen Willenspunkt. Wenn die Spieler feierlich eine Hand auf den Andorkarton legen und bei Mutter Natur und den Würfelgöttern schwören, einen Spielbericht zu dieser Legende in der Taverne zu verfassen, der folgende Informationen enthält, erhält jeder Held stattdessen fünf Willenspunkte:

1. Welche Uhrzeit ist aktuell und wann habt ihr begonnen?
2. Wie habt ihr von dieser Legende erfahren?
3. Wie wahrscheinlich ist es, dass ihr diese Legende einem Freund weiterempfiehlt?
4. War die Legende bisher zu schwer/zu leicht/genau richtig?
5. Wärt ihr in der Lage, die wichtigsten Inhalte dieser Legende einem jüngeren Andori wiederzugeben?
6. Wann hat Chada Geburtstag?
41 a.Z./42 a.Z./Sonstiges (bitte Ausführen)
7. Kontrollfrage: Hier bitte mit 42 antworten.
8. Wann erscheint eure nächste Legende?
10. Was ist mit Frage Nummer 9 passiert?

*SICH MIT MIR ZU MESSEN ZEUGT NICHT GERADE
VON WEITSICHT. ALLZU VIEL VON LEANDER STECKT
NICHT IN EUCH, ODER?*

Wählt jetzt einen Helden. In dieser Kampfrunde werden dessen Würfel vom entsprechenden Spieler blind geworfen und der Wert muss ertastet werden. Würfel, deren Ergebnis nicht erfolgreich ertastet wurde, zählen als 0. Der Seher kennt den Wert seines Heldenwürfels natürlich schon, bevor er ihn ertasten muss.

*IMMER MUSS ICH ALLES SO VERSTÄNDLICH
RUNTERBRECHEN, DASS JEDER HINZ UND KUNZ
UND PRINZ UND CAESAR ES KAPIERT! SEHT NUR,
WIE SCHLAU IHR DARAUS WERDET!*

Entweder wird diese Kampfrunde ganz normal abgehandelt, oder ihr entschlüsselt den folgenden Text und führt den Effekt aus.

KODCMR LKODCMR KVVOC EWCYXCD XSH
ZKCCSOBD

Hinweis: 42



Alle Spieler bis auf du schließen jetzt ihre Augen. Lies dir den folgenden Text durch und trage ihn anschließend möglichst atmosphärisch vor:

ACHTUNG: ES GIBT KEINEN STORYTEXT!

Improvisiere schnell einen Storytext, der begründet, warum du in dieser Kampfrunde alle deine Würfel auf die höhere Seite drehen darfst. Wenn deine Mitspieler keinen Verdacht schöpfen:

Der Spieler, der diese Karte vorgelesen hat, darf in dieser Kampfrunde alle seine Würfel auf die gegenüberliegende höhere Seite drehen. (Also zum Beispiel eine 2 auf eine 5.)

Sollten deine Mitspieler dir jedoch auf die Schliche gekommen sein, musst du stattdessen alle deine Würfel auf die niedrigere Seite drehen. (Also zum Beispiel eine 5 auf eine 2.)

Sofern du solo spielst oder diese Karte aus einem anderen Grund nicht umsetzbar ist, musst du in dieser Kampfrunde sofern möglich einen deiner Würfel von einer höheren auf die gegenüberliegende niedrigere Seite drehen.

⌊(^(ω-^) 9~P ""[>_<]''

Die Spieler dürfen in dieser Kampfrunde nicht mehr miteinander reden oder schreiben, sondern nur mit Gesten oder Gebärden kommunizieren.

Wenn ihr noch andere Karten „Kampf gegen die Zeit“ übrig habt, schiebt diese unter den Stapel und zieht eine andere. Lest nur weiter, wenn dies die letzte Karte ist:

ICH MAG NICHT MEHR SPIELEN!

Nehmt alle Kampfteilnehmer sowie alle Figuren und Plättchen vom Feld des Erzählers und legt/stellt sie allesamt in die Andorschachtel. Der Rest des Endkampfes findet nun dort statt und kann nicht mehr abgebrochen werden.

SITZT IHR NICHT SCHON VIEL ZU LANGE AN DIESER LEGENDE? ZEIT FÜR ETWAS ANDERES! WIE WÄRE ES MIT JENGA?

Stapelt jetzt so viele Kampfteilnehmer wie möglich auf dem Drachen und lasst ihn dann los. Jede Figur, die auf dem Drachen bleibt, verschafft euch nur für diese Kampfrunde einen zusätzlichen Kampfwert von +1. Jede Figur, die herunterfällt, gibt dagegen dem Erzähler einen Kampfwert von +1. Eine einmal heruntergefallene Figur darf in dieser Kampfrunde nicht erneut auf dem Drachen gestapelt werden.