

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

DAS JUWEL DER MÄCHTE

Liebe Andori,

Andor ist in großer Gefahr! Die Krahder, das Riesenvolk aus dem Süden, haben Teile des Landes überfallen und viele Andori versklavt. Nur ein mächtiges Juwel, das der Legende nach in den Gewässern des Hadrischen Meeres verborgen ist, vermag Schlimmeres zu verhindern...

Mehr sei an dieser Stelle über den Inhalt der Legende „Das Juwel der Mächte“ noch nicht verraten. Sie spielt nach den Ereignissen der Legende 10 in „Die Reise in den Norden“ und ist für 2-6 Spieler geeignet. Sie wurde insbesondere mit 2-4 Spielern getestet. Allen Testspielern sei herzlichst gedankt! Grundsätzlich haben wir versucht, den Schwierigkeitsgrad für alle Spielerzahlen in etwa anzugleichen. Die Verknüpfung der Geschichte mit der Story früherer Legenden lag uns besonders am Herzen.

Wir wünschen euch viel Spaß mit unserer ersten Fan-Legende. Macht euch auf eine abenteuerliche Schatzsuche und epische Schlachten gefasst. Für Anregungen und Kritik sind wir stets dankbar!

Aldebaran Ahoi,

StreifenmarderSevero & Araq

Autoren: StreifenmarderSevero & Araq

Spielplan: Nord-Spielplan, Vorderseite

Erfahrung: StSchE, bis Legende 10

Zeitlinie: spielt nach Legende 10

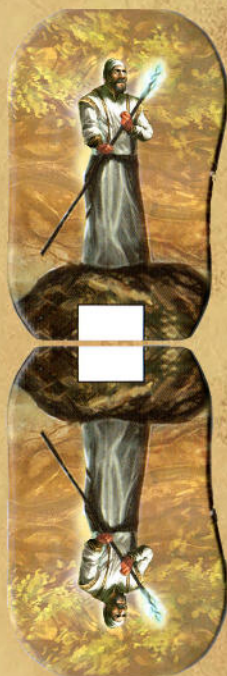
Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer

Besonderheiten: nur mit der Erweiterung „Die Reise in den Norden“ spielbar, benötigt Material aus der Sternenschild-Erweiterung

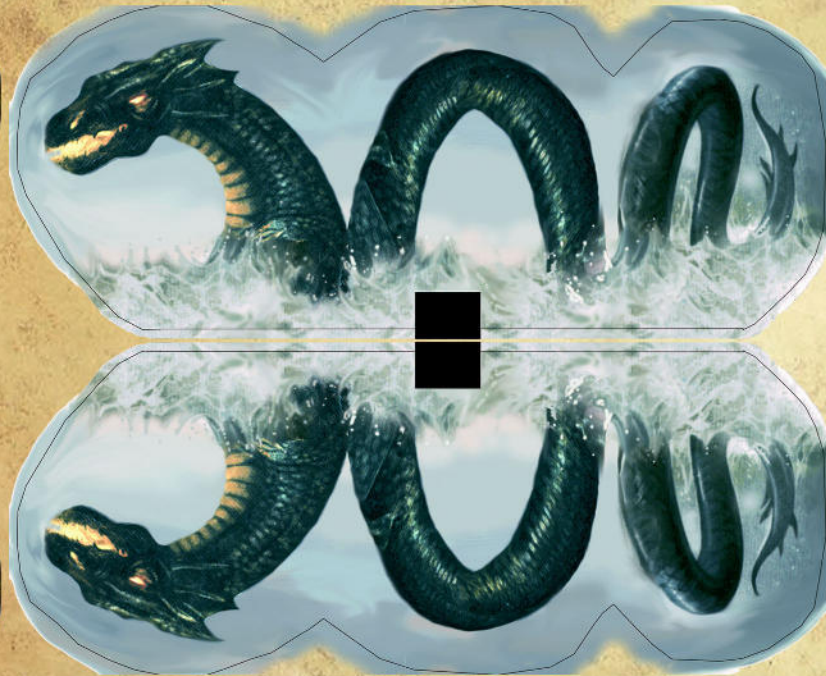
FAN-LEGENDEN WETTBEWERB 2015

Neue Spielfiguren:

Die folgenden Spielfiguren sind für diese Legende vorgesehen. Alternativ könnt ihr aber auch Spielfiguren aus der Nord- und Sternenschild-Erweiterung verwenden (siehe Legendenkarte 01). Viel Spaß beim basteln!



Melkart, der
oberste Bewahrer



Mungana, die
Seeschlange



Der Krahder
(Wardrakreiter)



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Juwel der Mächte



Prolog 1
Lest diese Karte, bevor ihr mit dem
Spelaufbau beginnt.

Tosende Fluten bildeten Berge und Täler, Wellen überschlugen sich und Gischt schäumte über den endlosen Tiefen des hadrischen Meeres. Wasserfontänen spritzten über den Bug der Nordlicht und ergossen sich über das gesamte Deck, als König Varatan wie ein Fels in der Brandung an der Reling des Schiffes stand. Voller Entschlossenheit und Tatendrang blickte er nach Süden Richtung Klippenwacht.

Die magischen Waffen, die ihm Orweyn von Hadria mitgegeben hatte, stärkten seine Hoffnung auf einen Sieg im Kampf gegen Arkteron, Kenvilar und Oktohan, die Mächte des Meeres. Bald schon würde es in den Gewässern der Nebelinseln zur entscheidenden Schlacht zwischen seiner Flotte und den Meereskreaturen kommen. Er, Varatan, der Meereskönig, wollte den ständigen Angriffen dieser Seeungeheuer und dem Leid, das sie über die Inselbewohner brachten, ein für alle Mal ein Ende setzen.

Plötzlich sah er einen schwarzen Umriss im Kielwasser der Nordlicht. Irgendetwas schien seinem Schiff zu folgen. Varatan beugte sich über die Reling und kniff seine Augen zusammen. Er konnte im dunklen, unruhigen Meerwasser nicht viel erkennen, jedoch mit Gewissheit sagen, dass es keine Meereskreatur war. Das Wasserwesen war schlank und fischähnlich, und schwamm mit der Eleganz eines Tümmelers.

Der Meereskönig achtete nicht weiter auf den Verfolger und gab seinem Steuermann Anweisung den Kurs Richtung Klippenwacht zu halten.

Lest nun weiter auf der Karte „Prolog 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Juwel der Mächte



Prolog 2
Lest diese Karte nach der
Karte „Prolog 1“.

Ein lieblicher Gesang ertönte auf einmal jenseits der Schiffsreling. Das Lied war so voller Schönheit und Anmut, dass Varatan wie benommen zur Reling zurückkehrte. Auf einer Klippe unweit der Nordlicht saß das Wasserwesen und sang mit verzaubernder Stimme. Die fischähnliche Gestalt hatte den Oberkörper einer wunderschönen, jungen Frau. Als sie Varatan an der Reling erblickte, erstarb ihr Gesang und wurde zu einem jämmerlichen Wehklagen:

„König des Meeres, als ich euch bei eurem letzten Kampf gegen die Meeresmächte erblickte, stach es mir mitten ins Herz - meine Liebe zu euch erglühte wie die Ewigen Feuer Hadrias. Seither habe ich davon geträumt, euch wiederzusehen und lebte voller Kummer und Sehnsucht am Meeresgrund, denn leider bleibt mir der Landgang auf Dauer verwehrt. Nun zieht ihr erneut heldenhaft in die Schlacht. Doch ist dies eine Schlacht, die ihr alleine nicht gewinnen könnt. Nehmt dieses Geschenk als Zeichen meiner Liebe. Hütet es gut. Es verleiht Euch eine Macht, wie sie noch kein Sterblicher je gesehen hat und kann so manchen Kampf für euch entscheiden!“

Die Nixe schwamm zur Reling und übergab Varatan ein faustgroßes, schwarzes Juwel. Sie schaute tief in Varatans Augen, dann lächelte sie traurig und verschwand in den dunklen Tiefen des Ozeans. Varatan betrachtete verblüfft und neugierig das Juwel. Irgendwie schien es in der Hand des Meereskönigs grünlich zu schimmern und auf magische Art und Weise zu pulsieren. Es strahlte wahrhaft eine Macht aus, die völlig rein zu sein schien und doch rätselhaft war...

Lest nun weiter auf der Legendenkarte O1.





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Juwel der Mächte

O₁

Diese Legende besteht aus 24 Karten:
Prolog 1 und 2, O1, O2, O3, P, R, W, Z1, Z2, Ankunft in
Werflheim, Der Dieb Ken Dorr, Der Handelszwerg Garz,
Die Nixe Irja, Ken Dorr's Hinweis, Garz's Hinweis,
Irja's Hinweis, Die Schatzkarte, Das Juwel der
Mächte 1 und 2, Hüterin des Juwels, Bezwingen der
Hüterin, Juwel an Bord, Juwel über Bord

Nachdem die Helden Qurin, der sich als Varkur entpuppte, besiegt hatten, stachen sie unversehens in See, um nach Andor zurückzukehren. Merrik, der Kartograph, hatte ihnen die neusten Seekarten mitgegeben, damit sie in den felsigen Gewässern des Hadrischen Meeres sicher navigieren konnten. Am vierten Tag ihrer Reise kamen die ersten Nebelinseln in Sicht...

- Führt zunächst die **Start-Anweisungen** auf der Karte „Checkliste Nord-Spielplan“ aus.
- Stellt die **Aldebaran** mit allen Helden an Bord auf das **Meeresfeld mit der schwarzen 6**.
- Sortiert aus den Pergamentplättchen die „17“ aus. Mischt alle übrigen und legt 1 Pergament verdeckt als Symbol für Merriks Seekarten auf die **Kajüte der Aldebaran**. Solange das Pergament dort liegt, kann ein Held **über Klippenfelder navigieren**. Hinweis: Die Zahl auf der Rückseite des Pergaments ist erst für den späteren Spielverlauf wichtig.
- Legt **Sternchen** auf **P, R, W und Z** der Legendenleiste.
- Mischt alle **Nordkreaturenplättchen** und legt je eines verdeckt auf **S und U** der Legendenleiste.
- Legt die beiden **Nebelplättchen von Feld 52 und 55** auf die Felder **102 und 108**.
- Stellt die Figuren „**Irja, die Nixe**“, „**Der Krahder**“ und „**Ken Dorr, der Dieb**“ aus der Sternenschild-Erweiterung bereit.
- Stellt die Figuren „**Mungana**“ und „**Melkart**“ bereit. (Alternativ: Figuren „**Kenvilar**“ und „**Zauberer des Turms**“)
- Legt besondere Gegenstände bereit: 1 **Sturmschild**, 1 **Hadrisches Stundenglas**, 3 **Portalplättchen**, 1 **Flutplättchen**, 3 **Holzfässer**, 1 **schwarzer Kristall**, 1 **großer blau-grüner Würfel**.
- Legt alle 24 **Karten** bereit (siehe Kartenvorderseite).
- Erwürfelt mit 2 **weißen Würfeln** die Position der 3 **Gaben des Nordens** und von 3 **Heilkräutern**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Juwel der Mächte

O₂

Plötzlich erblickten die Helden einen sich schnell nähernden Falken am Horizont, der direkt auf die Aldebaran zuflug. Kurz vor Sonnenuntergang landete das erschöpfte Tier an Deck. Die Helden wurden sogleich der Schriftrolle gewahr, die an seinem Bein befestigt worden war.

Legt nun einen **Falken** auf die Aldebaran oder auf eine der Heldentafeln.

Die Schriftrolle enthielt eine Botschaft von Josella, der Schülerin von Melkart, dem obersten Bewahrer:

„Helden von Andor, diese Botschaft verkündet große Not! Die Krahder haben den Baum der Lieder überfallen und alle Bewahrer gefangen genommen. Sie drohen Melkart und uns zu töten, wenn sie nicht in den Besitz eines Juwels kommen, das irgendwo im Hadrischen Meer verborgen sein muss. Sie glaubten das Juwel am Baum der Lieder vorzufinden. Doch sie irrten sich und fordern nun das Juwel im Austausch für unser Leben. Bitte findet es und bringt es zum Baum der Lieder! Ihr seid unsere einzige Hoffnung!“

Stellt nun den **Krahder** auf Feld 57. Legt die Figur „**Melkart**“ daneben. Legt das **Brunnenplättchen** und das **Holz** von Feld 59 neben den Spielplan und deckt die Felder 52, 55, 59, 60 je mit einem roten X ab.

Verdeckt den roten Würfel mit der Augenzahl 2 vor Feld 57 mit einem Sternchen. Legt stattdessen einen roten Würfel mit Augenzahl 2 nach oben auf das an Feld 74 angrenzende Meeresfeld.

Wichtig: Solange die roten X-Plättchen dort liegen, kann Andor nicht betreten werden. Der Krahder bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Die Helden verlieren durch ihn keine Ruhmespunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.





Die Helden waren hin und hergerissen. Vielleicht würden sie auch ohne dieses Juwel die Krahder bezwingen können. Doch wollten sie das Leben von Melkart und das der Bewahrer nicht leichtfertig aufs Spiel setzen. Einer der Helden sprach: „Uns bleibt keine andere Wahl als nach dem Juwel zu suchen und zu ergründen, weshalb es für die Krahder so bedeutsam ist. Lasst uns mit der Suche auf den Nebelinseln beginnen!“

Wichtig: Der Krahder auf Feld 57 kann nicht angegriffen werden, solange das Juwel nicht gefunden wurde. Das rote Sternchen vor Feld 57 dient als Erinnerung.

Kreaturen kamen von Süden über Land und aus dem Meer und bedrohten erneut die Nebelinseln. Vor allem Sturmtal war in Gefahr.

Stellt Gors auf 105 und 112, einen Nerax auf III, einen Meerestroll auf I sowie einen Arrog auf IV.

Aufgaben:

Sammelt Hinweise über den Verbleib des Juwels. Findet es, bevor der Erzähler Feld W erreicht. Legt zur Erinnerung das schwarze Juwel auf Feld W der Legendenleiste. Bringt das Juwel zum Baum der Lieder auf Feld 57. Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm fallen.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Heldengruppe erhält zusätzliche 2 Stärkepunkte und 3 Gold.

Verdeckt alle Heldenwappen und mischt. Deckt eins der Heldenwappen auf. Der so ermittelte Held beginnt den Tag.



Die Helden waren weiterhin ratlos. Wo sollten sie mit ihrer Suche beginnen? Sie baten die Taren, die Bewohner von Sturmtal, um Rat: „Erinnert Ihr euch an die alte Spelunke im Hafen Werftheims? Dort wird allerlei geredet. Vielleicht kann euch dort eine dieser verruchten Gestalten einen ersten Hinweis geben.“

Aufgabe:

Sammelt Hinweise in der Hafenspelunke Werftheims. Deckt die Karte „Ankunft in Werftheim“ auf, sobald ein Held Feld 100 betritt. Legt als Erinnerung ein rotes Sternchen auf Feld 100.

Die See wurde auf einmal unruhig. Die Wellen türmten sich auf, überschlugen sich und krachten ineinander. Ein Sturm fegte über das Hadrische Meer und brachte viele Schiffe vom Kurs ab.

Würfelt jetzt mit einem roten Würfel und stellt die Aldebaran auf das Feld mit der gewürfelten Augenzahl.

Der Sturm trieb einige Kreaturen ans Ufer von Silberhall. Stellt jetzt je einen Nerax auf I und Feld 106.





Auf der Suche nach Hinweisen sprachen die Helden mit dem Kapitän einer Handelskogge, die auf dem Weg nach Werftheim war. „Die Krahder halten den Wachsamem Wald und Teile des Rietlands besetzt. Einige Andori wurden versklavt und bereits über das graue Gebirge nach Krah geschafft. Der Handel an den Küsten ist fast zum Erliegen gekommen. Nur noch über die Sturmbucht lassen sich manche Waren auf die Nebelinseln schmuggeln. Dort habe ich eine wertvolle Fracht verloren, als ich beim Verladen mit dem Ruderboot kenterte...“

Legt je nach Spieleranzahl folgende Gegenstände auf Feld 111:

2 Spieler: 1 Hadrishes Stundenglas, 1 Holz,

3 Spieler: 1 Hadrishes Stundenglas, 2 Holz

4 Spieler: 1 Hadrishes Stundenglas, 2 Holz, 2 Gold

„Eine Schande für die Gilde der Handelskapitäne war dieser Jari Dorr! Er hat Fürst Hallwort, den Wahmwitzigen, auf seiner Reise in den Norden getötet, um an den Sturmschild zu gelangen. Doch kurz darauf wurde er vom Blitz erschlagen. Nun ja, „Hochgemüt ist vor dem Falle“, so sagt man in Andor, richtig? Der Legende nach wurde der Sturmschild mit Hallworts Leiche am Ufer von Silberhall begraben...“

Legt den Sturmschild zu „Hallworts Ruhe“ auf Feld 102.



Nur wenn ein Held bereits das Juwel der Mächte aufgenommen hat, ist die Legende nicht verloren. Ansonsten wird der Erzähler sofort auf Feld „Z“ gesetzt.

Der Sturm wütete unaufhörlich weiter. Die Aldebaran wurde von den hohen Wogen wie ein Stück Treibholz hin und hergeworfen. Verzweifelt versuchten die Helden den Kurs nach Andor zu halten, aber vergebens. Plötzlich ertönte ein dumpfes Grollen aus den tosenden Tiefen des Meeres. Die Sturmfluten teilten sich und der gigantische Kopf einer riesigen Seeschlange tauchte auf. „Wer wagt es Hand an das Juwel der Mächte zu legen? Keiner hat dies gewagt, seit diese diebische Nixe das Juwel dem Meer entriss und Varatan übergab! Ich bin Mungana, Hüterin des Juwels und Mutter der Mächte der Meere! Ihr sollt meinen Zorn zu spüren bekommen, wie ihn einst Varatan verspürte!“

Würfelt nun mit einem schwarzen Würfel und stellt die Figur „Mungana, die Seeschlange“ (Alternativ: Figur „Kenvilar“) auf das Meeresfeld mit der erwürfelten Augenzahl.

Aufgabe:

Mungana muss besiegt werden, bevor das Juwel zu Feld 57 gebracht wird. Der Barde darf dabei nicht auf 0 Ruhm sinken.

Mungana hat folgende Werte: Stärkepunkte (je nach Spielerzahl): 2 Spieler = 18, 3 Spieler = 27, 4 Spieler = 36, 5 und 6 Spieler = 45; 3 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert)

Lest vor dem Kampf mit Mungana die Kampfkarte „Hüterin des Juwels“ vor. Legt als Erinnerung Sternchen auf das Feld mit Mungana und die Kampfkarte.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Juwel der Mächte

Z₁

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

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. der Krahder besiegt wurde und...
3. Melkart den Kampf überlebt hat.

Die Helden hatten über die Krahder am Baum der Lieder gesiegt. Sogleich befreiten sie die Bewahrer des Baumes und kümmerten sich um den geschwächten Melkart. Unter der Pflege von Josella sammelte er neue Kräfte. Sichtlich gerührt dankte er mit noch brüchiger Stimme den Helden: „Ich wusste, ihr... ihr würdet uns nicht ... im Stich lassen. Wieder einmal habt ihr uns vor dem Schlimmsten bewahrt. Meine Furcht, die Macht des Juwels würde uns alle vernichten, trieb mich fast in den Wahnsinn. Das Juwel gehört dem Meer allein. Jenseits des Meeres entfesselt es Tod und Zerstörung.“

Falls ihr die Option „**Juwel an Bord**“ gewählt habt, legt das Juwel nun auf ein **Meeresfeld** neben Feld 57.

Zugleich beruhigte sich die stürmende See und die Meerestkreaturen kehrten auf den Grund des Meeres zurück.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Z2. ➔

Autoren: StreifenmarderSevero & Araq

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

1. der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder...
2. der Krahder **nicht** besiegt wurde und...
3. Melkart den Kampf **nicht** überlebt hat.

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad der Legende etwas senken, indem ihr die „Nordbrunnen“ und „Grenolin, den Spielmann“ einsetzt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Juwel der Mächte

Z₂

Einer der Helden fragte: „Woher wusstet ihr, dass die Macht des Juwels Andor vernichtet hätte?“

Melkart setzte sich auf und als die Helden seinen ernsten Worten lauschten, schien alles Leid und jeder Schmerz der letzten Tage von ihm abzufallen: „Erinnert ihr euch an euren letzten Sieg über Varkur am Baum der Lieder? Als er hier gefangen saß, spuckte er voll Verachtung: „Ihr kleingläubigen Narren! Schon bald werde ich mit einer Macht zurückkehren, die meinem Geblüt würdig ist. Dann werde ich euch zeigen, wer euer wahrer Herrscher ist!“

Nach seiner Flucht in den Norden forschte ich in den schwarzen Archiven über Varkurs Herkunft. Ich entdeckte, dass er ein Enkel des Meerestkönigs Varatan war. Nach langer Suche fielen mir vergilbte Aufzeichnungen seines Vaters, des Feuerzaubers Varkmar, in die Hände. Dort wurde ein mächtiges, zerstörerisches Juwel erwähnt, das König Varatan einst besaß. Ich begriff sofort, dass Varkur hinter dem Juwel her war, um mit dessen Macht Rache zu üben und Andor zu unterwerfen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis er zurückkehren würde.

Dann kamen eines Nachts die Krahder, überfielen den Wachsam Wald und nahmen uns gefangen. Sie drohten uns immer wieder mit dem Tode, wenn wir ihnen nicht den Aufenthaltsort des Feuerzaubers und seines Juwels verraten würden. Varkur muss mit ihnen einen Pakt geschlossen haben. Vermutlich hat er ihnen das Juwel im Austausch gegen das eroberte Andor versprochen...den Rest der Geschichte kennt ihr.“

Melkart seufzte und blickte nach Süden zur Rietburg: „Doch mag dieser Sieg vergebens sein? Noch immer halten vielerorts die Krahder das Rietland besetzt. Viele Andori wurden als Sklaven nach Krahd geschafft. Eure Hilfe ist mehr denn je von Nöten!“

Die Helden wussten, dass ihre Rast im Schatten des Baumes der Lieder nur von kurzer Dauer sein konnte. Bald würden sie nach Krahd aufbrechen und dort neue Abenteuer erleben...