



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens

O1

Diese Legende besteht aus 25 Karten:
 O1, O2, O3, Q, S, U, Z,
 Angeln, Der Geist 1 & 2, Der höchste Punkt der Nebelinseln,
 Flut 1 & 2, Das Geisterschiff, Hilfe für den Norden, Piraten! 1 - 3
 Seevögel, Sirenen, Steine werfen, Varatans Schatz,
 Warx - der König der Nerax, Das Wettschwimmen 1 & 2

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

Weitere Vorbereitungen:

- Legt den **Winterwürfel** neben dem Spielplan bereit.
- Legt aus dem Grundspiel die **Edelsteine** und aus der Erweiterung "Der Sternenschild" **3 Lichtplättchen** neben dem Spielplan bereit. Besitzt ihr die Erweiterung nicht, nehmt ihr stattdessen die 3 Schneeplättchen "Portal".
- Legt **Sternchen auf Q, S, U und Z**.

Frieden war eingekehrt auf den Nebelinseln. Das Gleichgewicht zwischen den Mächten des Meeres war wieder hergestellt. Doch auch in dieser Ära des Friedens halfen die Helden wo sie konnten und nahmen jede Aufgabe an, die ihnen angeboten wurde.

Die 'Ära des Friedens' funktioniert nach einem etwas anderen Spielprinzip. Die Helden müssen je nach Spieleranzahl eine bestimmte Anzahl an Heldenaufgaben erfüllen, bevor der Erzähler den Buchstaben Z erreicht. Zu Beginn der Legende sind nur wenige Heldenaufgaben im Spiel. Weitere Aufgaben werden nach und nach ins Spiel gebracht. Die Gruppe muss **bei 2 und 3 Helden 8 Heldenaufgaben** und **ab 4 Helden 9 Heldenaufgaben** erfüllen, bevor der Erzähler den Buchstaben "Z" erreicht. Sobald die geforderte Anzahl Aufgaben erfüllt wurde, wird die Karte "Sirenen" aufgedeckt. Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens

O2

Die Heldenaufgaben sind zur besseren Übersicht auf der Rückseite mit einem Schildwappen gekennzeichnet, sodass ihr immer wisst, wann eine Heldenaufgabe als erfüllt gilt.

Weitere Regeln:

- Jeden Morgen wird nach der Erzählerbewegung die Position eines Wrackplättchens mit einem schwarzen Würfel erwürfelt.
- Werden Kreaturen auf Meeresfelder aufgestellt, auf denen ein Wrackplättchen liegt, oder werden Gegenstände oder andere Plättchen auf diese Felder gelegt, wird das Wrackplättchen vom Spielplan genommen.
- Alle Nebelplättchen werden jeden Morgen nach der Erzählerbewegung verdeckt gemischt und neu ausgeteilt. Das Nebelplättchen „Garz“ bildet eine Ausnahme. Sobald es aufgedeckt wurde, wird Garz nach den bekannten Regeln aufgestellt, und das Plättchen kommt aus dem Spiel. Beim Mischen und Austeilen der Nebelplättchen am Morgen wird Garz' Feld ausgespart.
- Das Schiff darf über alle Klippenfelder hinweg segeln.

Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Positionen von 3 verdeckten Heilkräutern und den 3 Gaben des Nordens.

Wichtig: Der Nixenstaub darf in dieser Legende **nicht** nach den bekannten Regeln verwendet werden. Er hat im Verlauf der Legende eine andere Bedeutung, kann aber jederzeit eingesammelt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens

O₃

Stellt das **Schiff** auf die **Windrose** des Spielplans (unten links) und eure **Heldenfiguren** auf die **Schiffstafel**.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält **2 Gold** und **1 Stärkepunkt**.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt und liest sofort nacheinander die Karten "Steine werfen", "Hilfe für den Norden" und "Flut 1" vor, um die ersten Heldenaufgaben zu erhalten.

Danach beginnt dieser Held die Legende.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Steine werfen
Heldenaufgabe

Die Helden erfreuten sich daran, Steine über das Wasser zu werfen, sodass sie aufklatschten und dann weiterflogen. Manch einer schaffte zwei oder drei Aufklatscher, andere hingegen nur einen einzigen, denn dafür brauchte man ganz bestimmte Konditionen. Die besten Steine für dieses Spiel gab es in Sturmtal.

Legt jetzt **10 verdeckte Edelsteine** (Wert beliebig) auf Feld **114**. Ein Held kann für jedes **freie kleine** Ablagefeld auf seiner Heldentafel **1 Edelstein** aufnehmen und diese dann von einem beliebigen, ans Meer grenzenden Feld in gerader Linie auf das Wasser werfen. Das Werfen kostet keine Stunden auf der Tagesleiste, aber abhängig von der Anzahl der Willenspunkte fliegt ein Edelstein unterschiedlich weit. Liegt der Willenspunkteanzeiger des Helden...

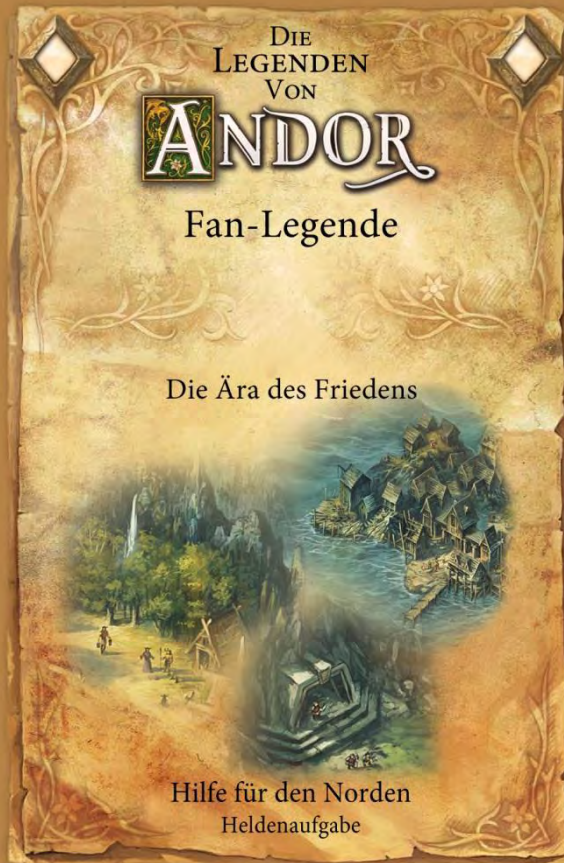
- ...in der **1. Reihe**, fliegt der Stein **3 Meeresfelder** weit...
- ...in der **2. Reihe**, fliegt der Stein **2 Meeresfelder** weit...
- ...ab der **3. Reihe**, fliegt der Stein **1 Meeresfeld** weit.

Die Edelsteine bleiben bis zur nächsten Erzählerbewegung im Meer liegen, danach werden sie vom Spielplan genommen.

Wurden **alle Edelsteine** auf das Wasser geworfen, gilt diese Heldenaufgabe als erfüllt.

Doch das Spielzeug der Helden war nicht ganz ungefährlich.

Über Felder mit einem Edelstein kann das Schiff **nicht** fahren. Landet ein Stein auf dem Feld einer Kreatur, verliert sie dauerhaft 3 Willenspunkte (Kreatur mit Sternchen markieren). Jede Kreatur kann **nur einmal** getroffen werden. Der Held, der die Kreatur getroffen hat, **erhält 1 Willenspunkt**.



Die Helden halfen, wo sie nur konnten.

Sortiert die Auftragskarten entsprechend der 3 Hauptstädte. Achtet dabei darauf, dass folgende Karten ganz unten im jeweiligen Stapel liegen:

- Fürst Grom empfing den Helden in seiner Halle. "Die Geschehnisse erfordern eine Zusammenkunft..." (Feld 91)
- Der Handel in Werftheim war erlegen. (Feld 100)
- Eine Gruppe von Taren war nach Silberhall eingeladen worden. (Feld 114)

Die Reihenfolge der übrigen Karten auf dem jeweiligen Stapel darf beliebig sein.

Legt nun **verdeckt je 1 Auftragskarte** auf die Hauptstädte. Wenn ein Held auf dem entsprechenden Feld **steht**, deckt er die Auftragskarte auf und liest sie vor.

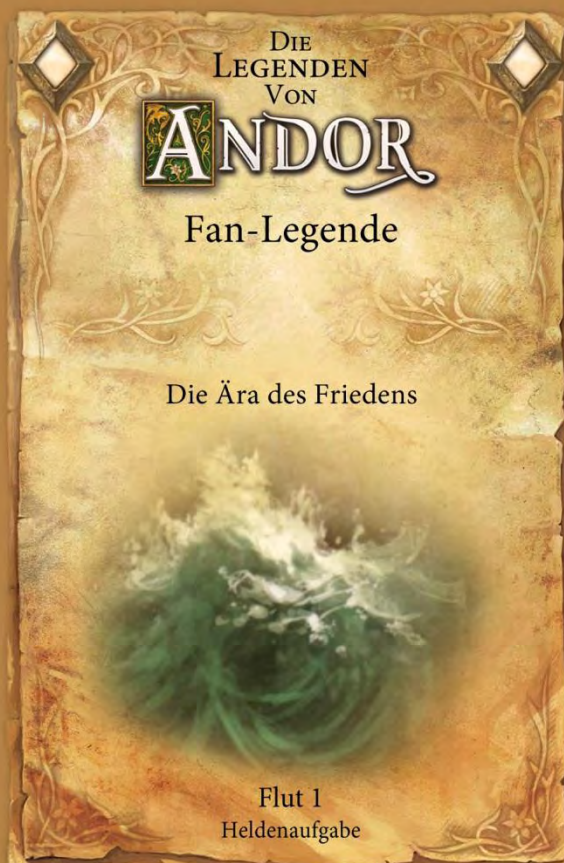
Wichtig: Die besonderen Eigenschaften der Felder 91, 100 und 114 gelten weiterhin.

Sobald ein ausliegender Auftrag erfüllt wurde, wird verdeckt eine passende neue Karte auf die entsprechende Hauptstadt gelegt.



Jeweils 3 erfüllte (beliebige) Auftragskarten zählen als 1 erfüllte Helden-Aufgabe.

Zur Erinnerung: Die Gruppe muss je nach Heldenanzahl eine bestimmte Anzahl Helden-Aufgaben erfüllen, bevor der Erzähler "Z" erreicht.



Schlimme Kunde erreichte die Helden: Die Insel der Silberzwerg war überschwemmt worden!

Legt **Sternchen** auf die Felder **73, 74, 101 und 102** und entfernt das Brunnenplättchen sowie die ausliegenden Nebelplättchen. Die markierten Felder können **nur noch mit dem Schiff** befahren werden. Eine Bewegung auf bzw. über eines dieser Felder kostet immer 1 Stunde auf der Tagesleiste. Stinner darf seine Sonderfähigkeit nutzen. Mit **jeder** Bewegung des Erzählers wird ein weiteres Landfeld überschwemmt (mit Sternchen markieren), und zwar in der Reihenfolge 106-75-91.

Stellt je 1 Figur "**Silberzwerg**" auf die Felder **75, 91 und 106**. Die Helden müssen die Zwerge retten, bevor sie ertrinken. Die Zwerge können von einem angrenzenden Feld auf das Schiff genommen werden. Dafür muss kein Held das Schiff verlassen, und es kostet auch keine Stunden. Allerdings darf immer nur **eine** Zwergengruppe gleichzeitig auf dem Schiff stehen.

Je 1 Zwergengruppe muss zu den Stegen an den Feldern 55, 100 und 104 gebracht werden.

Die Zwerge verlassen das Schiff, sobald es auf dem Feld mit einem Steg steht. Auch das Verlassen des Schiffes kostet keine Stunden.



Stehen **alle 3 Zwergengruppen** an den Stegen, gilt diese Heldenaufgabe als erfüllt.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Flut 2".






DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Flut 2
Heldenaufgabe

Wird auch nur 1 der 3 Gruppen nicht gerettet, werden alle Zwerge vom Spielplan genommen und diese Heldenaufgabe kann **nicht** mehr erfüllt werden.

Sobald die dritte Zwergengruppe einen sicheren Steg erreicht hat, geht die Flut zurück, und alle Sternchen werden von den Landfeldern der Insel entfernt. Das Brunnenplättchen wird (mit der grauen Seite nach oben) wieder auf Feld 101 gelegt. Ab dem nächsten Sonnenaufgang werden auch die Nebelplättchen wieder entsprechend der Regeln auf der Karte O2 auf der Insel verteilt.

Konnte eine Zwergengruppe nicht gerettet werden, geht die Flut ebenfalls zurück. Sollte die Aldebaran zu diesem Zeitpunkt auf einem Feld stehen, das zur Insel gehört, wird das Schiff auf das Meeresfeld mit dem Steg an Feld 73 versetzt.

Wurden alle Zwergengruppen gerettet, kommen die Figuren danach aus dem Spiel und ein beliebiger Held der Gruppe erhält ein Eisenplättchen, das er auf seine Heldentafel legt. Hat kein Held ausreichend viele Stärkekpunkte, wird das Plättchen auf Feld 91 gelegt.

Dieses Eisenplättchen darf sofort nach Erhalt gegen 1 Stärkekpunkt oder bei einem beliebigen Händler gegen 3 Gold getauscht werden. Dieses Eisenplättchen darf **nicht** zur Erfüllung des Auftrags *Um die Schiffe zu bewaffnen, brauchten die Schiffsbauer von Werftheim das Eisen aus den Minen der Zwerge* verwendet werden.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Eine neue Aufgabe erwartete die Helden.

Legt jetzt ein **Sternchen auf Feld 100**. Wenn ein Held auf diesem Feld steht, wird die Karte "Das Geisterschiff" aufgedeckt und vorgelesen.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Das Geisterschiff
Heldenaufgabe

Ein Geisterschiff war gesichtet worden. Es trieb ziellos umher, doch die Bewohner von Werftheim schworen, dass sie des nachts einen Geist an Bord gesehen hatten. Sie waren sehr besorgt, und so machten sich die Helden auf, das Geheimnis des Geisterschiffs zu ergründen.

Legt das **Geisterschiff-Plättchen auf II**. Bei Sonnenaufgang wird es direkt **nach** dem Aufdecken einer neuen Windkarte versetzt. Ein Held würfelt dazu mit einem schwarzen Würfel und versetzt das Plättchen auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen schwarzen Würfel.

Wichtig: Wird danach für dasselbe Feld ein Wrackplättchen erwürfelt, kommt dieses **nicht** ins Spiel.

Ein **Sturm!** hat auf das Geisterschiff keine Auswirkung.

Wenn die Aldebaran auf dem selben Feld mit dem Geisterschiff steht, dann kann ein Held für eine Stunde auf der Tagesleiste auf das Geisterschiff gehen.

Der Held stellt seine Figur auf das Geisterschiffplättchen und beendet sofort seinen Tag, um auf dem Geisterschiff zu übernachten.

Dieser Held erhält die Karten "Der Geist", die er **nach** der Erzählerbewegung des folgenden Sonnenaufgangs der Reihe nach vorliest. Rückt der Erzähler auf einen Buchstaben, für den es eine Legendenkarte gibt, werden die Karten "Der Geist" zuerst vorgelesen.

Wichtig: Die Aldebaran darf **nicht** unbemannt zurückgelassen werden. Mindestens 1 Held muss an Bord der Aldebaran bleiben.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Der Geist 1

Kaum war die Sonne am Horizont versunken, umgab den Helden auf dem Geisterschiff ein weißer schemenhafter Nebelschleier und hüllte ihn ein in seinen eisigen Hauch. Dann verdichtete sich der Schemen, und eine hohe Gestalt von edlem Wuchs und Aussehen stand vor dem Helden. Auf ihrem schlohweißen Haar saß eine prächtige Krone. Sie sprach den Helden mit herrscherlicher Stimme an: "Knie nieder! Denn du stehst vor König Varatan. Einst war ich der Herr der Festung Klippenwacht, Herrscher über Varatanien, das sie jetzt Werftheim nennen. Ich ruhte in Frieden in meinem Grab tief unten im Meer, doch etwas hat mich geweckt, und nun finde ich keine Ruhe mehr. Einst besaß ich in meiner Festung einen uralten Weinkeller. Als die Nebelinseln eines Tages von einem wilden Volk aus dem Westen angegriffen wurden, bat ich meinen alten Freund und Kampfgefährten Warx, den König der Nerax, um Hilfe. Ihr müsst wissen, die Nerax sind mit meinem Volk verwandt, doch sie fielen dem Bösen anheim und bedrängen seither die Nebelinseln. Ich gab Warx drei Fässer des edelsten Weines und bat ihn, sie zu verstecken. Er tat, worum ich ihn bat, und gemeinsam schlugen wir die Angreifer zurück. Danach aber zerstritten wir uns, und er verriet mir nicht, wo sich der Wein befand. Wenn Ihr mir also eine letzte Bitte gewähren wollt, damit ich wieder in Frieden ruhen kann, so bringt mir einen Schluck dieses Weines. Es soll euer Schaden nicht sein, denn ich werde euch den Rest des Weines zum Dank überlassen."

Der Held hatte die lange Rede mit Bedacht angehört, und als der Geist geendet hatte, versprach er, ihm den Wein zu bringen. Der Geist verriet ihm daraufhin, wie er Warx rufen konnte.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Der Geist 2".






DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Der Geist 2

Stellt den Helden vom Geisterschiff zurück auf die Schiffs-
tafel. Erwürfelt Warx' Position mit einem schwarzen Würfel
und stellt ihn auf das entsprechende Feld. Wenn die Helden
bei Warx angelangt sind, gibt es drei Möglichkeiten, ihn für
sich zu gewinnen:

Mit Gewalt: Die Helden müssen Warx so lange bekämpfen,
bis er noch **genau 1 Willenspunkt** hat. Stirbt Warx, ist die
Heldenaufgabe "Varatans Schatz" nicht mehr ausführbar.
Warx hat 15 Stärke- und 10 Willenspunkte und würfelt immer
mit 5 weißen Würfeln. Hat Warx nur noch 1 Willenspunkt,
wird die Karte "Warx, der König der Nerax" vorgelesen.

Mit Gold: Hat die Heldengruppe 5 Goldstücke, so kann sie
Warx bestechen. Die Goldstücke werden zurück in den
Vorrat gelegt, und die Karte "Warx, der König der Nerax"
wird vorgelesen.

Mit Freundlichkeit: Besitzt die Heldengruppe den Nixen-
staub, so kann ein Held, der **mindestens** 13 Willenspunkte
besitzt, einen Teil seiner Willenspunkte an Warx geben. Der
Held behält nur 7 Willenspunkte für sich selbst und rückt
seinen Willenspunktemarker entsprechend. Der Nixenstaub
kommt aus dem Spiel. Dann wird die Karte "Warx, der
König der Nerax" vorgelesen.

Konnten die Helden Warx für sich gewinnen, egal auf
welchem Weg, so erhält die Gruppe 2 Stärkepunkte, die sie
beliebig verteilen darf.

Die Heldenaufgabe "Das Geisterschiff" ist nun
abgeschlossen.




DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Warx, der König der Nerax

Warx holte mit seinem riesigen Schwert aus und schlug ins
Meer, dass die Gischt nur so spritzte. Dann erschienen vier
Nerax.

Doch Warx war zu lange verschwunden gewesen. Die Nerax
gehorchten ihm nicht mehr.

"Diese Nerax solltet euch die drei Fässer vom Meeresboden
heraufholen", sagte Warx. "Doch nun müsst ihr selbst sehen,
wie ihr sie dazu bringt, euch zu helfen. Doch da ich weiß, wie
goldgierig meine Diener sind, gebe ich euch diesen Tipp:
Bestecht sie mit blankem Gold und sie werden euch folgen, wie
brave Hündchen."

Mit diesen Worten verschwand er und wurde seither nicht
mehr gesehen.

Nehmt Warx vom Spielplan und stellt nun **je 1 Nerax auf I,
II, III und IV.**

Die Helden können **einen** beliebigen dieser Nerax mit 3 Gold-
stücken bestechen. Das Gold wird dann zurück in den Vorrat
gelegt.

Es darf nur 1 Nerax bestochen werden. Die anderen drei
können nach den bekannten Regeln angegriffen werden.

Hinweis: Die Helden können die Nerax mit den Steinen aus
der Heldenaufgabe "Steine werfen" schwächen.

Wurde einer der vier Nerax bestochen, lest weiter auf der
Karte "Varatans Schatz".




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens




Varatans Schatz
Heldenaufgabe

Als er das Gold sah, flackerte es in den Augen des Nerax. Gierig griff er danach und tauchte dann nach den Fässern. Er fand zwei, und als er sie vom Meeresgrund heraufgeholt hatte, entließen ihn die Helden.

Legt **2 Fassplättchen** auf die Schiffstafel und kehrt jetzt zum Geisterschiff zurück.
Lest weiter, wenn das Schiff auf dem Meeresfeld mit dem Geisterschiff steht.

Der König dankte den Helden sehr und wie er versprochen hatte, überließ er ihnen ein Fass des Weines. Als sie die Aldebaran wieder betraten krachte es und das Geisterschiff versank gurgelnd in der Tiefe.

Legt 1 Fass zurück in den Vorrat. Nehmt außerdem das Geisterschiff vom Spielplan.
Das Fass bleibt auf der Schiffstafel (nicht in der Kajüte). Bis zu 2 Helden, die sich an Bord des Schiffes befinden, **können** das Fass austrinken und sind dafür bis zum Ende eines Tages betrunken. Das Austrinken kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Die Helden dürfen das Fass beliebig lange aufbewahren.
Hinweis: In einer der folgenden Heldenaufgaben können betrunkene Helden noch von Vorteil sein.



Die Heldenaufgabe "Varatans Schatz" ist jetzt erfüllt.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Auf den Nebelinseln gab es viel zu tun.

Legt ein **Sternchen** auf Feld 113. Ein Held, der dort steht, kann die Heldenaufgabe "Angeln" auslösen.


Lest jetzt weiter auf der Karte "Piraten! 1". ➔



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Piraten! 1
Heldenaufgabe

Piraten waren auf dem Meer gesichtet worden. Sie plünderten an den Küsten und beraubten die Bewohner der Nebelinseln. Ihr Schiff war wendig und schnell, und so hatte sie noch niemand zu fassen bekommen. Die Helden wurden gebeten, die Piraten aufzuhalten.

Erwürfelt mit 1 schwarzen Würfel die Position des Piratenschiffs und legt das Plättchen auf das entsprechende Feld. Würfelt sofort und bei jedem Sonnenaufgang, nachdem eine neue Windkarte aufgedeckt wurde, mit einem weißen Würfel, um zu bestimmen, wohin die Piraten segeln:

- ▣ das Piratenschiff segelt nach Norden
- ▤ das Piratenschiff segelt nach Osten
- ▥ das Piratenschiff segelt nach Süden
- ▦ das Piratenschiff segelt nach Westen
- ▧ das Piratenschiff segelt nach Südosten oder Nordosten
- ▨ das Piratenschiff segelt nach Südwesten oder Nordwesten

Das Piratenschiff fährt jeweils so weit, wie die aktuelle Windkarte es für diese Richtung anzeigt. Bei ▧ und ▨ wird jeweils die Richtung genommen, in die der Wind stärker weht. Sollten die Werte gleich sein, wird erneut gewürfelt. Das Piratenschiff segelt nicht weiter als bis zur nächsten Küste und bleibt dort bis zum folgenden Sonnenaufgang stehen. Die gesamte Insel, die das Piratenschiff erreicht hat, wird sofort geplündert, und alles Gold und alle Gegenstände (einschließlich der Muscheln), die auf der Insel liegen, gehen an die Piraten.


Lest jetzt weiter auf der Karte "Piraten 2". ➔



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Piraten! 2
Heldenaufgabe

Die Gegenstände und Muscheln werden auf einer der Karten "Piraten" gesammelt. Das Gold geht zurück in den Vorrat.

Wichtig: Die Edelsteine auf Feld 114 haben eine besondere Funktion und werden nicht geplündert.

Sollten keine Gegenstände oder kein Gold auf einer Insel liegen, wenn das Piratenschiff die Küste erreicht **verlieren** die Helden 1 Ruhm.

Ein **Sturm!** hat auf das Piratenschiff keine Auswirkung.

Die Piraten haben so viele Stärkepunkte wie **alle Helden der Gruppe** zusammen, unabhängig davon, wie viele Helden die Piraten angreifen. Jeder Gegenstand, den die Piraten erbeutet haben, bringt ihnen im Kampf 1 Stärkepunkt zusätzlich. Besitzt die Aldebaran den Schiffsausbau "Bugfigur", erhalten die Piraten 3 weitere Stärkepunkte.

Die Piraten würfeln im Kampf mit 2 weißen Würfeln. Gleiche Werte werden addiert. Besitzt die Aldebaran den Schiffsausbau "Achterballista", erhalten die Piraten einen dritten Würfel.

Die Piraten können vom Schiff oder von angrenzenden Landfeldern aus angegriffen werden. Die Helden müssen sich in 3 Kampfrunden den Piraten stellen. Die Piraten sind besiegt, wenn der Kampfwert der Helden in mindestens 2 der 3 Kampfrunden **größer** ist als der Kampfwert der Piraten. Eine Kampfrunde kostet einen Helden wie üblich je 1 Stunde auf der Tagesleiste.


Lest jetzt weiter auf der Karte "Piraten 3". ➔



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens




Piraten! 3
Heldenaufgabe

Gelingt es den Helden nicht, in 2 von 3 Kampfunden einen **höheren** Kampfwert zu erzielen, siegen die Piraten, und **die Helden verlieren die Aldebaran**. Stellt dann alle an Bord befindlichen Helden auf das nächstgelegene Küstenfeld. Dreht alle Schiffsbauten auf die nicht ausgebaute Seite. Gegenstände auf der Schiffstafel werden aus dem Spiel genommen. **Legt** das Schiff an den Steg an Feld 100.

Die Helden können in Werftheim (Feld 100) ein neues Schiff kaufen. Dieses Schiff kostet **je 3 Gold** für jeden Helden, der zur Gruppe gehört. Anstelle von Gold können auch Stärkspunkte (1 SP = 1 Gold) oder Willenspunkte (5 WP = 2 Gold) abgegeben werden. Eine Kombination aus Gold, Stärk- und Willenspunkten ist erlaubt.

Sobald die Kosten bezahlt wurden, wird das Schiff am Steg an Feld 100 aufgestellt. Das neue Schiff wird nach denselben Regeln gesteuert wie die Aldebaran. Allerdings können für das neue Schiff keine Schiffsbauten gekauft werden.



Wurden die Piraten besiegt, gilt diese Heldenaufgabe als erfüllt.

Die Helden erhalten nach dem Sieg alle Gegenstände, die die Piraten erbeutet haben **und** so viel Gold wie Helden zur Gruppe gehören.

Das Piratenschiffplättchen wird vom Spielplan genommen.


Sollte die Aldebaran im Kampf verloren worden sein, erhalten die Helden sie nach dem Sieg über die Piraten zurück und dürfen auch wieder Schiffsbauten kaufen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens




Angeln
Heldenaufgabe

Einer der Hafenmeister kam auf den Helden zu. "Ich habe unglaublichen Hunger, aber der Fisch auf dem Markt ist so teuer. Könntet ihr mir nicht etwas Fisch fangen? Mit Gold kann ich euch nicht entlohnen, aber ich besitze einen alten Schild, der einst an unsere Küste gespült wurde. Den kann ich euch geben."

Der Held stimmte zu und versprach, die Fische zu bringen.


Auf Feld 108 kann der Held fischen gehen. Dort kann er für 1 Stunde auf der Tagesleiste 6 mal mit einem seiner Heldenwürfel würfeln. Für jede 1, die er würfelt, erhält er ein Lichtplättchen (= 1 Fisch).

Anstelle der Lichtplättchen können auch die Schneeplättchen mit dem Portal-Symbol verwendet werden.



Sobald ein Held 3 Fische (Lichtplättchen) auf Feld 113 abgelegt hat, ist diese Heldenaufgabe erfüllt, und der Held erhält einen angeschlagenen Schild.





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens

U


Ein paar Dinge waren noch zu tun.

Legt ein Sternchen auf das Feld 114. Ein Held, der auf diesem Feld steht, kann die Heldenaufgabe "Der höchste Punkt der Nebelinseln" auslösen.

Die Heldenaufgabe "Das Wettschwimmen" kann von jetzt an jederzeit ausgelöst werden. Lest dazu die Karte "Das Wettschwimmen 1" vor.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Seevögel". ➔





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende


Die Ära des Friedens

Seevögel
Heldenaufgabe

Das unerträgliche Gekreische der Seevögel zernte an den Nerven der Bewohner der Nebelinseln. "Bitte, bitte, so schießt sie doch vom Himmel!" flehten sie.

Legt jetzt auf jedes Meeresfeld mit einem Federsymbol ein Federplättchen. Auf diesen Feldern können die Helden die Seevögel angreifen. Das können sie aber nur mit einem Bogen oder der Achterballista tun. Die Fähigkeit der Achterballista darf dabei allerdings nicht genutzt werden.

Die Vögel haben 2 Stärkekpunkte und würfeln mit einem roten Würfel. Ihr Kampfwert muss übertroffen werden. Dann wird das Federplättchen, von dem aus die Helden angegriffen haben, vom Spielplan genommen. Ein Angriff kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste. Ist der Kampfwert des Helden kleiner als der eines angegriffenen Vogels, verliert der Held die Differenz der Kampfwerte an Willenspunkten.

 Haben die Helden auf diese Weise **alle** Federplättchen entfernt, ist diese Heldenaufgabe erfüllt.

Die Heldengruppe erhält nach einem erfolgreichen Angriff die sofortige Belohnung, die auf der Rückseite eines Federplättchens angegeben ist.



Die
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens



Der höchste Punkt der Nebelinseln
Heldenaufgabe

Die Taren schwärmten dem Helden vor von der wunderbaren Aussicht, die man vom Kahlberg hatte. Der Held machte sich auf, um das zu sehen.



Sobald ein Held auf Feld 110 steht, sinken seine Willenspunkte **auf 3**, und diese Heldenaufgabe ist erfüllt. Danach darf der Held 5 beliebige Nebelplättchen aufdecken, ohne sie zu aktivieren.




Die
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens




Das Wettschwimmen 1
Heldenaufgabe

Die Helden sprangen des öfteren in das eiskalte Meer, um sich zu erfrischen. Bald wurde daraus ein Wettbewerb.

Diese Aufgabe beginnt, wenn **mindestens zwei Helden** auf Feld 52 stehen. Jeder von ihnen erhält 3 Sternchen, die er vor sich ablegt.

Das Wettschwimmen funktioniert folgendermaßen:
Die Helden würfeln nacheinander mit dem Winter-Würfel. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt. Die so ermittelte Anzahl an Meeresfeldern rückt der Held seine Figur in Richtung Nordwesten. Hierbei hält er sich auf der diagonalen Felderlinie, die am dichtesten an Werftheim vorbeiführt. Für jeden Würfelwurf legt er ein Sternchen zurück in den Vorrat. Hat der Held keine Sternchen mehr, bevor er auf Feld 102 angelangt ist, darf er sich nicht mehr weiterbewegen. Lest dann den Abschnitt "Ertrinken" auf der folgenden Karte.


Für jeden Wurf mit dem Winterwürfel wird der Zeitstein des Helden ein Feld vorgerückt. Ist der Held sich nicht sicher, ob er die rettende Küste erreichen kann, so darf er auf Feld 100 oder Feld 108 rasten. Das an Land bzw. wieder ins Wasser Gehen kostet je eine Stunde und ist nur von angrenzenden Meeresfeldern aus möglich. War der Held einmal an Land, so werden seine Sternchen wieder auf drei ergänzt.



Sobald **alle Helden** Feld 102 erreicht haben, gilt diese Aufgabe als erfüllt. Der erste Held, der auf Feld 102 ankommt, erhält kostenlos 1 Trinkschlauch.

Lest weiter auf der Karte "Das Wettschwimmen 2". ➔





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR


Fan-Legende

Die Ära des Friedens

Das Wettschwimmen 2
Heldenaufgabe

Ertrinken
Hat ein Held keine Sternchen mehr, bevor er auf Feld 102 angelangt ist, darf er sich nicht mehr weiterbewegen. Seine Willenspunkte sinken sofort **auf 3** und der Held muss mit Hilfe des Schiffes aus dem Meer vor dem Ertrinken gerettet werden.
Bleibt der Held bis zum nächsten Sonnenaufgang im Wasser, so verliert er 2 Stärkekpunkte und wird dann auf Feld 100 **gelegt**. Er darf erst wieder aufgestellt werden und Aktionen ausführen, wenn ein anderer Held einen Trinkschlauch auf Feld 100 ablegt. Dieser Trinkschlauch kommt danach aus dem Spiel.
Sollten alle Helden auf Feld 100 gelegt werden müssen, sodass kein Held mehr im Spiel ist, der den anderen helfen könnte, wird der Held mit dem höchsten Rang aufgestellt.





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens

Sirenen
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die je nach Heldenanzahl geforderte Anzahl an Heldenaufgaben erfüllt wurde.

Auf ein paar Klippen waren Sirenen gesichtet worden. Sie betörten die Schifffahrer und diese zerschellten mit ihren Schiffen an den Klippen. Die Helden sollten die Nebelinseln von dieser Gefahr befreien. Doch sie mussten sich schützen.

Legt Sternchen auf die Klippen nordöstlich, südöstlich und nordwestlich von Werftheim.
Die Helden können die Sirenen nur bekämpfen, solange sie betrunken sind oder ihre Ohren mit Wachs verstopft haben. Wachs kann man von jetzt an bei jedem Händler kaufen. Ein Wachsplättchen kostet ein Gold. Als Wachsplättchen dienen die Schneepfättchen, auf deren Rückseite Eis abgebildet ist. Jeder Held braucht 1 Wachsplättchen, um sich zu schützen, oder er muss von König Varatans Wein betrunken sein.

Zur Erinnerung: Der Weinrausch hält nur 1 Tag an.

Jede der 3 Sirenen hat 10 Stärkekpunkte und würfelt im Kampf mit 1 schwarzen Würfel. Die Heldengruppe muss den Kampfwert der Sirene übertreffen, um sie zu besiegen.

Legendenziele:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. die Gruppe muss **bei 2 und 3 Helden 8 Heldenaufgaben** und **ab 4 Helden 9 Heldenaufgaben** erfüllen und...
3. bevor der Erzähler "Z" erreicht, müssen die Helden **alle 3 Sirenen** besiegen.

Wichtig: Wenn die **letzte** der Sirenen besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf das Feld "Z" versetzt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Ära des Friedens

Z

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

1. der **Barde** nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. bei 2 und 3 Helden 8 Heldenaufgaben und ab 4 Helden 9 Heldenaufgaben **erfüllt** wurden und...
3. alle 3 Sirenen **besiegt** wurden.

Die Ära des Friedens war vorüber. Es wurden wieder Kreaturen gesichtet und neue Ereignisse kamen auf die Helden zu.

Immer und immer wieder wurde an den Lagerfeuern von der Ära des Friedens erzählt und langsam stellten die Menschen fest, dass diese Ära des Friedens gar nicht so friedlich gewesen war...

Fan-Legende "Die Ära des Friedens" - Autor: Tarkan der Waldfaun

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

1. der **Barde** auf 0 Ruhm gesunken ist oder...
2. die geforderte Anzahl an **Heldenaufgaben nicht** erfüllt wurde oder...
3. **nicht alle** 3 Sirenen besiegt wurden.



Ausschneiden, in der Mitte falten und zusammenkleben oder einzeln ausschneiden und auf dickeren Karton kleben.