

Die Einfachen Helden

Eine Helden-Erweiterung für *Die Legenden von Andor*, *Die Reise in den Norden*, *Die letzte Hoffnung* und *Die ewige Kälte*.

Die Vorgeschichte der Einfachen Helden

Tenn, der Fuhrwerker vom Fahlen Gebirge

Tenn hatte sein ganzes Leben im Schatten des Fahlen Gebirges gelebt, eines gewaltigen, unerforschten Massivs, das sein kleines Dorf wie eine unüberwindbare Barriere überragte. Kein Dorfbewohner hatte jemals den Gipfel bestiegen oder das Gebirge überquert und die Vorstellung, was dahinter liegen könnte, war für Tenn ein Quell unendlicher Faszination und Neugier. Wann immer Reisende im Dorf auftauchten, lauschte er gespannt ihren Geschichten von Kriegern, die gegen Drachen kämpften, oder Zauberern, die finstere Bedrohungen bannten. Diese Geschichten weckten in ihm eine innige Sehnsucht nach Abenteuern, obschon er niemals daran dachte, selbst ein Held zu werden.

An einem gewöhnlichen Morgen machte sich Tenn mit seinem Fuhrwerk auf den Weg zum Freien Markt, um dort wie so oft Waren zu handeln. Noch deutete nichts darauf hin, dass er schon bald zu einem Teil jener Heldengeschichten werden sollte, die er so sehr liebte.

Arwyn, die Schafhirtin aus den Hügellanden

Arwyn war von Kindesbeinen an allein durch die weiten, rietgrasbewachsenen Hügellande gezogen, ohne Familie, aber stets in Gesellschaft ihrer Schafe. Die Tiere waren ihre treuesten Begleiter und sie fühlte sich eng mit ihnen verbunden. Als sie eines Tages Schutz vor einem schweren Unwetter suchte und sich mit ihrer Herde in den Alten Wehrturm zurückgezogen hatte, entdeckte sie zwischen den Steinen und Brettern ein vergessenes Schwert. In den kommenden Jahren brachte sie sich bei, es zu führen, und bald schon konnte Arwyn hungrige Wölfe und Diebe in die Flucht schlagen.

In letzter Zeit wurde die Bedrohung in den Hügellanden jedoch düsterer. Blutrünstige Kreaturen, die bisher nur in alten Erzählungen existiert hatten, kamen aus dem Osten und machten das Land unsicher. Mit dem Schwert in der Hand und einem unbeugsamen Willen wappnete sich Arwyn für den Kampf, während die unbekannte Gefahr immer näher rückte.

Naraven, der Braumeister vom Skralberg

Naraven war stolz auf sein Starkbier, ein würziges Getränk, das sich besonders bei den Schildzwerge großer Beliebtheit erfreute. Seine kleine Brauerei am Fuße des Skralbergs war im ganzen Umland bekannt und regelmäßig besuchte er die Zwergenmine, um eine neue Ladung seines Gebräus abzuliefern. Die Wachen am Eingang empfingen ihn allezeit guter Dinge – wussten sie doch, was er ihnen brachte – und hatten auch immer ein paar gute Geschichten für ihn auf Lager, von Riesenkraken, Golems und anderen gefährlichen Wesen, die vorgeblich in den Tiefen des Berges schlummerten. Naraven mochte die Zwerge und ihre Geschichten und er war gerade auf dem Rückweg einer Lieferung, als er von einem plötzlichen Beben unter seinen Füßen überrascht wurde und nur um ein Haar einem heftigen Steinschlag entging. Beunruhigt blickte er zu dem Berg hinauf, denn es hatte sich nicht wie ein Beben natürlichen Ursprungs angefühlt. Es war

viel mehr, als hätte der Berg selbst einen tiefen Atemzug genommen. Oder als würde etwas in seinem Inneren nach langer Zeit erwachen.

Juna, die Speerfischerin aus den Gebirgsschluchten

Juna war in den rauen, abgelegenen Schluchten des Grauen Gebirges aufgewachsen, in denen sich ihre Eltern nach der Flucht aus Krahd niedergelassen hatten. Dort, wo die Flüsse und Bäche sich durch die steilen Felsen schlängelten, hatte sie das Speerfischen gelernt – eine in diesen Gefilden überlebenswichtige Fähigkeit. Die Stille der Schluchten vermittelte Juna stets das Gefühl von Sicherheit, denn die gefährlichen Trolle und Wargors kamen nur selten von den Gebirgshöhen herunter. Eines Tages wurde die Ruhe jedoch durch ein mächtiges Donnern unterbrochen, welches laut von den Bergen widerhallte und Juna sofort das Schlimmste befürchten ließ: Die Krahder könnten zurückgekehrt sein, um ihr Unwesen zu treiben.

Entschlossen, nicht zu warten, bis das Unheil sie alle einholte, griff Juna nach ihrem Speer und dem alten Familienschwert, das ihre Eltern einst aus Krahd mitgebracht hatten. Als gleich machte sie sich auf den langen Weg zur Rietburg, um König Brandur zu warnen, und ahnte dabei nicht, dass ihr Mut sie in den Mittelpunkt eines neuen Kapitels in Andors Geschichte stellen würde.

Materialien

Die Einfachen Helden können mit den Materialien der vier Standard-Helden gespielt werden:

- **Schafhirtin:** violette Materialien (1 Würfel)
- **Braumeister:** gelbe Materialien (2 Würfel)
- **Speerfischerin:** grüne Materialien (3 Würfel)
- **Fuhrwerker:** blaue Materialien (4 Würfel)

Es ist natürlich auch möglich, die Einfachen Helden mit den Materialien anderer Helden zu spielen, wenn es genug Würfel von dieser Farbe gibt.

Für die Schafhirtin werden drei zusätzliche Figuren (Schafe) benötigt. Wenn man keine Schafe zur Hand hat, kann man z. B. auch 3x Gold in die roten Kunststoffhalter von Gors stecken.

Für die **Legenden 11–17** gibt es zusätzliche Legendenkarten für die Einfachen Helden.

Hinweis: Auch wenn hier im Text oder auf den Legendenkarten nur die Heldin oder der Held genannt wird, ist damit ebenso der entsprechende Held oder die entsprechende Heldin gemeint.

Besonderheiten der Einfachen Helden

Die Einfachen Helden können in allen offiziellen Legenden gespielt werden. In **Legende 1** starten sie auf denselben Feldern wie die Standard-Helden: Braumeister auf 43, Fuhrwerker auf 25, Speerfischerin auf 53 und Schafhirtin auf 9.

Arwyn / Waro

Die Schafe starten immer auf dem Feld, auf dem die Schafhirtin das Spiel beginnt. Nur die Schafhirtin kann die

Schafe bewegen, sowohl durch den regulären Würfelwurf in einer Kampfrunde als auch durch einen optionalen Würfelwurf während der Aktion „Passen“. Die Schafe bewegen sich nur auf Landfeldern. Den Fluss können sie nur über Brücken überqueren. Nach der Aktion „Passen“ ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Schafe können keine Plättchen einsammeln und keine Bauern bewegen. Sie aktivieren keine Plättchen und lösen in der Mine keinen Alarm aus, auch müssen sie nicht anhalten, wenn sie in der Mine den Geheimen See oder im Gebirge ein Feld mit einem Skelett oder Krahder betreten.

Bei der Bewegung der Schafe gibt der Würfelwert die **Gesamtzahl** der erlaubten Bewegungen an. Zum Beispiel können bei einer gewürfelten „2“ **nicht** alle Schafe je 2 Felder weit, sondern nur ein Schaf 2 Felder weit oder zwei Schafe je 1 Feld weit bewegt werden.

Weitere Regeln

1. Im Kampf müssen die Schafe direkt nach dem Würfelwurf der Schafhirtin bewegt werden (bevor der Gegner würfelt). Erst nach der Bewegung der Schafe darf der Würfelwert durch Gegenstände oder Sonderfähigkeiten anderer Helden verändert werden.
2. Auch wenn die Schafhirtin im Kampf einen anderen Würfel anstelle ihres Heldenwürfels benutzt (z. B. einen großen schwarzen Würfel), kann sie ihre Schafe bewegen und erhält die zusätzlichen Würfelwerte durch die Schafe. Wenn die Schafhirtin während der Aktion „Passen“ würfelt, um die Schafe zu bewegen, darf sie dabei einen anderen Würfel anstelle ihres Heldenwürfels benutzen, wenn ihr dieser Würfel dauerhaft und kostenlos zur Verfügung steht (z. B. durch das Tragen von Runensteinen).
3. Die Schafe können auch weniger als den Würfelwert an Feldern weit bewegt werden (oder gar nicht bewegt werden).
4. Die Schafe bewegen sich immer auf dem kürzesten Weg auf die Schafhirtin zu. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet die Schafhirtin, welchen Weg die Schafe nehmen. Die einzelnen Schafe können auch verschiedene kürzeste Wege nehmen.
5. Die Schafe können das Schiff in *Die Reise in den Norden* betreten, aber unterstützen die Schafhirtin nicht bei Kämpfen vom Schiff aus.
6. Schafe können Sprungfelder und Bootsverbindungen nutzen. Durch Bootsverbindungen verbundene Felder gelten auch für Schafe als 2 Felder weit entfernt.
7. Die Schafe können den Ava-See in *Die ewige Kälte* nicht betreten.
8. Wenn es keinen Weg über Landfelder zwischen einem Schaf und der Schafhirtin gibt (z. B. weil sich die Schafhirtin auf dem Schiff befindet), kann das Schaf nicht bewegt werden.

Beispiel (*Die Legenden von Andor*)

Zu Beginn der Legende stehen Arwyn und ihre Schafe auf Feld 17. Arwyn läuft zunächst auf Feld 18, um sich einen Helm zu kaufen, und dann weiter auf Feld 38, wo ein Gor steht. Als Nächstes wählt Arwyn die Aktion „Passen“ (1 Stunde auf der

Tagesleiste) und würfelt mit ihrem Heldenwürfel: er zeigt eine „1“, woraufhin Arwyn ein Schaf auf direkt ihr Feld bewegt (besondere Bedeutung der „1“). Anschließend beginnt Arwyn den Kampf und würfelt mit ihrem Heldenwürfel: er zeigt eine „3“. Nun darf sie ihre Schafe insgesamt 3 Felder weit auf sich zu bewegen; sie bewegt ein Schaf 2 Felder weit auf Feld 38 und das andere Schaf 1 Feld weit auf Feld 36. Anschließend berechnet Arwyn ihren Kampfwert: Durch die beiden Schafe auf ihrem Feld hat Arwyn zusätzlich zu ihrer gewürfelten „3“ noch eine „3“ und eine „4“ (die „5“ gäbe es erst mit dem dritten Schaf). Durch ihren Helm kann sie die beiden 3en addieren und erhält: 1 (Stärkepunkte) + 6 (Würfelwerte und Helm) = 7. Der Gor würfelt: 2 (Stärkepunkte) + 5 (höchster Würfelwert) = 7. Gleichstand! Arwyn beginnt die nächste Kampfrunde und würfelt eine „5“. Sie bewegt das Schaf von Feld 36 auf Feld 38. Ihr Kampfwert in dieser Kampfrunde ist: 1 (Stärkepunkte) + 10 (Würfelwerte und Helm) = 11. Der Gor würfelt erneut: 2 (Stärkepunkte) + 5 (höchster Würfelwert) = 7. Der Gor verliert die Differenz von 4 Willenspunkten und ist damit besiegt.

Tenn / Tenna

Die Sonderfähigkeit des Fuhrwerkers gestaltet sich unterschiedlich auf den verschiedenen Spielplänen:

In Die Legenden von Andor

Der Fuhrwerker erhält bei allen Händlern 2 Gegenstände, wenn er 2 Gold bezahlt. Bei der Hexe muss der Fuhrwerker den normalen Preis bezahlen.

In Die Reise in den Norden

Der Fuhrwerker erhält bei allen Händlern (auch bei Garz) 2 Gegenstände, wenn er 2 Gold bezahlt. (Für das Finden von Garz erhält er jedoch nur 1 Gegenstand.) Für Schiffsausbauten muss der Fuhrwerker den normalen Preis bezahlen.

In Die letzte Hoffnung

Der Fuhrwerker erhält für das Finden von Agren 2 Gegenstände. Als Belohnung für ein besiegttes Skelett erhält er jedoch nur 1 Gegenstand.

In Die ewige Kälte

Der Fuhrwerker kann bei allen Händlern 1 Gegenstand gegen 2 Gegenstände tauschen (auch mehrmals pro Zug).

Weitere Regeln

1. Ab 15 Willenspunkten kann der Fuhrwerker den roten Bereich seiner Stärkepunkte-Anzeige mitbenutzen, um z. B. Holzstämme zu tragen. Dabei stehen ihm immer genau so viele rote wie blaue Felder zur Verfügung. Wenn der Fuhrwerker z. B. 3 Stärkepunkte hat, kann er Holz auf die blauen Felder 1 und 2 legen. Wenn er 15 oder mehr Willenspunkte hat, stehen ihm dafür auch die roten Felder 1 und 2 zur Verfügung. Dann könnte er mit nur 3 Stärkepunkten zwei 2er-Holzstämme oder einen 4er-Holzstamm tragen.
2. Der Fuhrwerker kann die Gegenstände auf seiner Heldentafel jederzeit umpacken (auch im Kampf).
3. Wenn der Fuhrwerker Willenspunkte verliert und in der Folge manche Gegenstände nicht mehr tragen kann, muss er diese Gegenstände auf seinem

aktuellen Feld ablegen.

Beispiel

Tenn hat 16 Willenspunkte und steht auf Feld 38. Mit einer Überstunde bewegt er sich auf Feld 39, wodurch er nur noch 14 Willenspunkte hat. Gegenstände, die er jetzt nicht mehr tragen kann, werden auf Feld 39 abgelegt.

4. Wenn der Fuhrwerker 3 verschiedene Runensteine und einen Trank der Hexe trägt, kann er den schwarzen Würfel und den Trank der Hexe kombinieren. Wenn der Fuhrwerker alle 6 Runensteine trägt, darf er im Kampf sogar 2 schwarze Würfel benutzen.
5. Im Spiel mit neutralen Zeitsteinen kostet die erste Aktion eines Tages den Fuhrwerker eine zusätzliche Stunde auf der Tagesleiste.

Beispiel (Die Reise in den Norden)

Zu Beginn der Legende läuft Tenn auf Feld 114, wo er seine Willenspunkte auf 14 erhöht. Anschließend läuft Tenn auf Feld 111 und findet Garz im Nebel, der ihm einen zufälligen Gegenstand von der Ausrüstungstafel schenkt. Für 4 Gold kauft Tenn bei Garz außerdem 2 Stärkekpunkte. Anschließend läuft er auf Feld 59 und leert den Brunnen (+3 Willenspunkte). Da er jetzt 17 Willenspunkte hat, darf er den roten Bereich seiner Stärkekpunkte-Anzeige mitnutzen und kann somit beide Holzstämme tragen. Anschließend läuft Tenn auf Feld 57 und kauft für 2 Gold beim Händler 1 Falken und 1 Bogen, die er auf die beiden großen Ablagefelder auf seiner Heldentafel legt. Tenn läuft weiter auf Feld 55 und verliert durch ein Nebelplättchen 3 Willenspunkte. Da er jetzt weniger als 15 Willenspunkte hat, darf er den roten Bereich seiner Stärkekpunkte-Anzeige nicht mehr nutzen und muss 1 Holzstamm sowie einen der beiden großen Gegenstände auf Feld 55 ablegen.

Naraven

Anders als bei den anderen Helden sind die beiden Heldentafeln des Braumeisters für das Spiel mit **2 Helden** (oder Solo-Legenden) und für das Spiel mit **3 oder mehr Helden**. Die Spielerzahl ist oben rechts auf der Heldentafel angegeben.

Die Sonderfähigkeit des Braumeisters bezieht sich ausschließlich auf die **sechseckigen** Brunnen-, Quellen- und Feuerplättchen. Als kleine runde Kräuter gelten **Sternkräuter** aus *Die letzte Hoffnung* und **Steppenkräuter** aus *Die ewige Kälte*.

Weitere Regeln

1. Die Sonderfähigkeit des Braumeisters ist nicht auf die großen blauen Plättchen aus den Legenden 1 und 11 anwendbar.
2. Ein Brunnen-, Quellen- oder Feuerplättchen kann nicht im Vorbeigehen von einem Feld aufgenommen werden.
3. Ein Brunnen-, Quellen- oder Feuerplättchen auf der Heldentafel des Braumeisters funktioniert exakt so, wie eines, das auf dem Feld des Braumeisters liegt, z.

B. kann der Braumeister oder ein anderer Held auf seinem Feld einen Brunnen auf der Heldentafel des Braumeisters leeren oder ein Feuer auf der Heldentafel des Braumeisters durch Abgabe von 2 Willenspunkten anzünden.

4. Der Braumeister kann das Plättchen auf seiner Heldentafel nur bei Sonnenaufgang durch Abgabe von 1 Willenspunkt „auffrischen“ (auf die unverbrauchte Seite drehen), direkt nachdem das entsprechende Symbol ausgeführt wurde („Brunnen auffrischen“, „Quellen auffrischen“ oder „Feuer verlöschen“).
5. Der Braumeister kann ein Brunnen-, Quellen- oder Feuerplättchen von seiner Heldentafel auch wieder abgeben, falls er z. B. sein großes Ablagefeld anders verwenden will. Das Plättchen kommt dann aus dem Spiel.

Beispiel (Die letzte Hoffnung)

Zu Beginn der Legende läuft Naraven auf Feld 229, leert die Quelle (+3 Willenspunkte) und legt das Quellenplättchen auf seine Heldentafel. Anschließend läuft er auf Feld 207 und beendet seinen Tag. Bei Sonnenaufgang gibt Naraven 1 Willenspunkt ab, um das Quellenplättchen auf seiner Heldentafel wieder auf die unverbrauchte Seite zu drehen. Naraven läuft weiter auf Feld 208, wo die Helden Tenn und Juna zu ihm stoßen und Juna Naraven zwei Sternkräuter übergibt. Daraufhin leert Naraven die Quelle (+3 Willenspunkte) und gibt die beiden Sternkräuter von seiner Heldentafel ab, wodurch alle drei Helden auf Feld 208 jeweils 1 Stärkekpunkt erhalten. Dadurch kommt das Quellenplättchen aus dem Spiel.

Juna / Junar

Die Sonderfähigkeit der Speerfischerin bezieht sich ausschließlich auf die **Nebelplättchen** aus dem Grundspiel, *Die Reise in den Norden* und *Die letzte Hoffnung* sowie die **Eisplättchen** aus *Die ewige Kälte*. Nachdem die Speerfischerin ein Nebel- oder Eisplättchen auf eines ihrer kleinen Ablagefelder gelegt hat, wird der entsprechende Effekt ausgeführt:

- **Treibholz:** Die Speerfischerin darf ihre Position mit einem beliebigen Nebel- oder Eisplättchen, das noch nicht aktiviert wurde, tauschen. Dabei wird die Figur der Speerfischerin auf das Feld mit dem Plättchen versetzt und das Plättchen auf diesem Feld wird auf das Ausgangsfeld der Speerfischerin verschoben. Die Speerfischerin kann zuvor noch freie Handlungsmöglichkeiten auf dem Ausgangsfeld durchführen, z. B. Gegenstände ablegen oder aufnehmen. Das verschobene Plättchen wird weder aufgedeckt noch aktiviert.
- **Flaschenpost:** Die Speerfischerin erhält einen weiteren Heldenwürfel, den sie bei weniger als 14 Willenspunkten zusätzlich zu ihren anderen Heldenwürfeln verwenden darf.
- **Riesenwels:** Die Speerfischerin erhält 2 Stärkekpunkte.

Danach ist das Ablagefeld nicht mehr nutzbar.

Weitere Regeln

1. Die Sonderfähigkeit der Speerfischerin ist nicht auf die großen blauen Plättchen aus den Legenden 1 und 11 anwendbar.
2. Wenn die Speerfischerin auf demselben Feld mit einem Gegner steht, darf sie die Würfel im Kampf gleichzeitig werfen.
3. Wenn die Speerfischerin ein Nebel- oder Eisplättchen aufgedeckt hat und auf ein kleines Ablagefeld legen möchte, auf dem aktuell ein kleiner Gegenstand liegt, darf sie den Gegenstand auf ein anderes kleines Ablagefeld verschieben oder auf ihrem Feld ablegen.
4. Wenn die Speerfischerin den Treibholz-Effekt nutzt, kann sie keine anderen Figuren oder Bauern mitbewegen.

Beispiel (*Die ewige Kälte*)

Zu Beginn der Legende läuft Juna auf Feld 458, woraufhin das dort befindliche Eisplättchen aufgedeckt wird. Auf dem Eisplättchen ist ein Schneesturm abgebildet. Juna kann sich jetzt entscheiden: Entweder wird das Eisplättchen aktiviert (ein Schneesturm wird ausgelöst) und kommt anschließend aus dem Spiel. Oder Juna legt es auf eines ihrer drei kleinen Ablagefelder. Sie entscheidet sich dafür, das Eisplättchen auf das unterste Ablagefeld zu legen und erhält sofort 2 Stärkekpunkte. Für den Rest der Legende kann auf diesem Ablagefeld nichts mehr abgelegt werden (auch keine weiteren Eisplättchen).