



Bei dieser ersten Bonus-Legende zur **Reise in den Norden** handelt es sich um ein anspruchsvolles Abenteuer, das direkt an die Geschehnisse des kooperativen Kartenspiels **Chada & Thorn** anknüpft.

**Sie ist ein Dankeschön an unsere vielen hilfsbereiten, kreativen und treuen Fans!**

Viel Spaß beim Spielen  
euer ANDOR-TEAM

P.S.: Der **“Die Reise in den Norden”-Soundtrack** steht für euch zum kostenlosen Download auf unserer Homepage bereit und passt ganz ideal zu dieser Legende!

# **S** DIE RÜCKKEHR DER SCHWARZEN KOGGE

Für diese Legende benötigt ihr das **Grundspiel** und die Erweiterung **Die Reise in den Norden**.



Am Ende dieses PDFs findet ihr die Schwarze Kogge und die **Heldentafel von Kirr**, dem Zauberer der Zeit. Er ersetzt den Zauberer Liphardus/Eara und nutzt die violetten Holzscheiben, den Holzstein und Würfel. Seine Figur ist bereits in der Reise in den Norden enthalten. Ihr könnt ihm einen violetten Standfuß geben.

### **Was bisher geschah:**

*Die Helden von Andor waren einem Hilferuf aus dem fernen Hadria gefolgt. Auf ihrer Schiffsreise hatten Sie die Nebelinseln erkundet, Meereskreaturen besiegt und den Mächten des Meeres getrotzt, bis sie schließlich Hadria, das Land der Zauberei, erreichten.*

*Der große Kampf zwischen den zwei Zaubererorden des Feuers und des Turmes endete damit, dass ihnen das unheilvolle Wesen Qurun vom Angriff auf Andor berichtete.*

*Die Zwietracht zwischen den beiden Zaubererorden war indes nicht beendet und Eara, die Zauberin, blieb in Hadria zurück um den Streit zu schlichten. Sie war in den Jahren in Andor zu einer mächtigen Zauberin gereift, die unglaubliche Kräfte entwickelt hatte!*

*Stinner, Chada & Thorn traten so bald als möglich die Rückreise an. Sie nutzen die Kräfte des Sturmschildes, der sie weit vorantrug. Doch dann geriet ihr Schiff in ein heftiges Unwetter und noch ehe sie den Kurs ändern konnten, kenterte die Aldebaran an steilen Felsen. Sie waren auf Narkon, der verfluchten Insel gestrandet. Wie in der Geschichte "Varatans Fluch" erzählt wird, lebte hier, neben vielerlei grässlichen Kreaturen, die verfluchte Mannschaft der Schwarzen Kogge. Einem Schiff, das vor vielen Jahren das Hadrische Meer unsicher gemacht hatte. Die Mitglieder dieser Mannschaft waren Hexer und Druiden und Diebe und Schlimmeres. Der große Seekönig Varatan verfolgte die Schwarze Kogge bis zu ihrem Versteck auf einer der drei Nebelinseln und belegte sie mit einem Fluch. Niemand, der je diesem Fluch erlag, konnte die Insel wieder verlassen.*

*Chada & Thorn und auch Stinner, mussten nun Richtung Süden zu den Silberzwergen fliehen. Diese Legende beginnt als unsere Helden endlich die Mauerberge überwunden hatten.*

**Beginnt mit den Spielvorbereitungen der besonderen Checkliste auf der nächsten Seite.**

# Checkliste für die Bonus-Legende “Die Rückkehr der Schwarzen Kogge”

Diese Legende spielt auf dem Nord-Spielplan. Es werden **keine Nebelplättchen**, benötigt, sondern **Schneeplättchen**. Außerdem wird die Hadria-Seite der **Ausrüstungstafel** benötigt.

- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und **die Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Legt die **Schiffstafel** bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigen.
- Legt die **zwei schwarzen Holzsteine** auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste des Spielplans.
- Stellt **alle Kreaturen** neben dem Spielplan bereit.
- Legt den **türkisen Winterwürfel**, **2 rote und 5 weiße Würfel** bereit und legt neben die Kreaturanzeige den **weißen Holzstein** für die Stärkepunkte und die **weiße Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Mischt die Windkarten und legt die START-Windkarte oben auf. Legt alle Windkarten **neben dem Spielplan breit. Sie werden vorerst nicht benötigt!**
- Stellt den **Barden auf Feld 10** der Ruhmeshalle!
- Legt die **3 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Anstelle der Nebelplättchen verwendet ihr in dieser Legende die Schneeplättchen. Legt je ein Schneeplättchen verdeckt auf **jedes Landfeld** auf dem Spielplan. Nur die Felder **91, 100 und 114 bleiben frei**. Legt je ein **zweites verdecktes Schneeplättchen auf alle Schneeplättchen von Silberland** (Insel oben links) **und Sturmtal** (Insel rechts).  
*Hinweis: Die Felder 91 und 114 bleiben immer noch frei.*
- Verteilt alle Gegenstände auf der **Ausrüstungstafel (Hadria)** – außer dem Trank der Hexe und das Fernrohr.
- Legt das Gold, die Sternchen, 3 rote X und die Heilkräuter neben dem Spielplan bereit. Die **Heilkräuter** werden **nicht** wie sonst eingewürfelt!
- Legt **2 Eisen**, alle **Ewigen Feuer**, **alle Portale** und den roten **Markierungsring** neben dem Spielplan bereit.
- Legt die besonderen Gegenstände **Hadrisches Stundenglas**, **Varatans Helm**, **Orweyns Hammer** und den **Sturmschild** neben dem Spielplan bereit.
- Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Positionen von **4 verdeckten Muscheln**.
- Legt **2 Holz** auf Feld 59.
- Stellt **Merrick**, **Grenolin**, **den Unbekannten Krieger** und den Zauberer **Koraph** neben dem Spielplan bereit.
- Stellt das **Holzschiff** die Aldebaran, an den Steg auf Feld 100 und kippt es auf die Seite.
- Stellt die **Figur Die Schwarze Kogge** neben dem Spielplan bereit.
- Stellt den **Erzähler auf Feld O** der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten dieser Bonuslegende nach Alphabet.
- Legt die Sonderkarte **Die Aldebaran** neben dem Spielplan bereit.
- Legt die Karte **Der Unbekannte Krieger** und dann je eine von jeweils **3 Heck- Rumpf- und Bugkarten nebeneinander** aus, sodass ein Bild von der Schwarzen Kogge entsteht. Die übrigen Heck- Rumpf- und Bugkarten kommen aus dem Spiel. Stellt anschließend je ein **Ewiges Feuer** auf diese Karten.



Zauberer Koraph





DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

## Die Rückkehr der Schwarzen Kogge

# O1

Diese Legende besteht aus den Karten O1, O2, O3, O4, O5, O6, Q, T, Z, Die Aldebaran, Der Unbekannte Krieger und 9 Schwarze Kogge Karten (3x Heck, 3x Rumpf, 3x Bug).

Befolgt zuerst die Anweisungen auf **der besonderen Checkliste**, die zu dieser Legende gehört.

*Die Helden standen im kalten Sonnenlicht auf dem Gipfel des schneebedeckten Silberbergs. Dies war der höchste Berg auf Narkon, oder Silberland, wie die Insel später durch die Besiedelung der Silberzwerge genannt wurde. Von hier aus war es nicht mehr weit zu Fürst Groms sicherer Silbermine. Als sie sich umwandten, erblickten sie den grässlichen Fluch der zum letzten Mal die knochigen Hände nach ihnen ausstreckte, dann in einem kräftigen Windstoß dahinstob und für immer verblasste. Varatans Fluch war gebrochen.*

*Nicht weit davon stand Callem, der Kapitän der Schwarzen Kogge, im bläulichen Schatten des Silberberges und betrachtete seine fahl schimmernden Hände. Er spürte seit Jahren zum ersten Mal wieder, wie das Blut durch seine Adern pulsierte. Als er aufsaß, blickte er in die vertrauten Augen seiner alten Kameraden. Da waren Kentar, die Tochter Kenvilars, Krumm, der Hexenmeister, der mächtige Thogger und Pero, sein erster Maat. Sie alle spürten ebenfalls die Veränderung. Roa, Callems mächtiger Raubvogel, setzte sich auf seine Schulter und grub die Krallen in dessen Fleisch. Der Schmerz war süß und voller Verheißung. Endlich war es soweit. Varatans Fluch war gebrochen.*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. →



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

## Die Rückkehr der Schwarzen Kogge

# O2

- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **Q, T und Z**.
- Nur bei **3 Spielern** erwürfelt ihr mit zwei weißen Würfeln die Position von **1 Eisen**.
- Nur bei **4 Spielern** erwürfelt ihr mit zwei weißen Würfeln die Positionen von **2 Eisen**.
- Legt ein **Portal** auf Feld 52.
- Stellt einen **Gor** auf Feld 107 und einen **Nerax** auf 113.
- Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Positionen von einem **Nerax** und einem **Meerestroll**.
- Stellt einen **Nerax** auf I und einen **Meerestroll** auf IV.
- Stellt alle **Heldenfiguren** auf Feld 91.

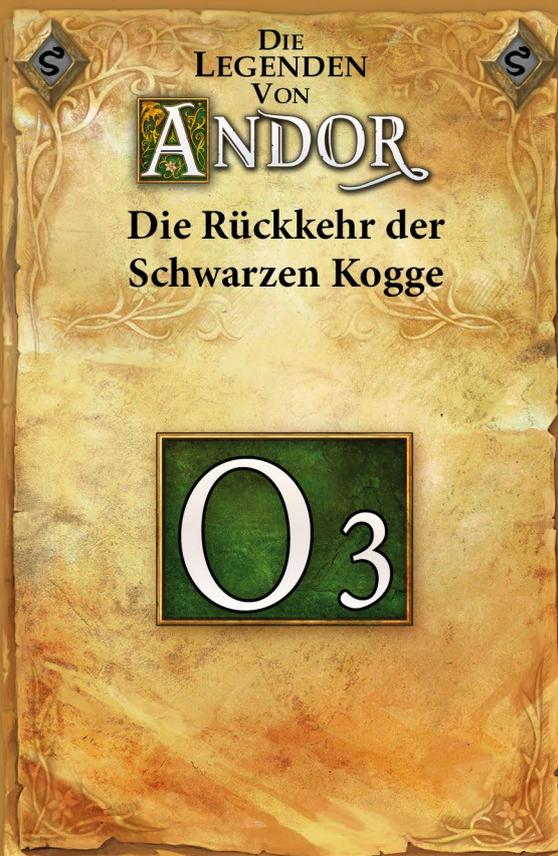
*Die Helden hatten Silberhall erreicht. Sie waren in Sicherheit. Fürst Grom freute sich die Helden wiederzusehen und bot ihnen Quatier an.*

Nur wenn ihr den **Schwierigkeitsgrad verringern** wollt, stellt **Merrick und Grenolin** ebenfalls auf Feld 91. Mit Merrik an Bord kann die Aldebaran Klippenfelder "betreten" und passieren. Wenn Grenolin auf dem Feld eines Helden steht, der eine Belohnung erlangt (z. B. durch das Besiegen einer Kreatur), erhält der Held zusätzlich 1 Ruhm.

*Der Winter war gekommen und es schneite heftig. Alle Helden waren erschöpft und genossen den Schutz und die Wärme der herrlichen Silbermine.*

Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Den erwürfelten Wert erhält er als Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3. →



Bald würden die Helden ihre Reise nach Andor fortsetzen. Fürst Grom sandte Nachricht an die Verbündeten in Werftheim. Sie hatten mit dem Bau einer neuen Aldebraran für die Helden begonnen. Doch mangelte es im aufziehenden Winter an Baustoffen.

**Aufgabe:**

Die Helden müssen Baustoffe auf Feld 100 bringen. 2 Spieler = 2 Holz, 3 Spieler = 2 Holz und 1 Eisen, 4 Spieler = 2 Holz und 2 Eisen.

Erst wenn diese Aufgabe erfüllt ist, wird das Holzschiff aufgestellt und die Schiffstafel kann wieder betreten werden. Lest dann die Karte **Die Aldebaran** laut vor.

*Hinweis:* Holz und Eisen können nur auf der Stärkepunktleiste, links vom Holzstein, getragen werden.

**Beispiel:** Um 1 Holz zu tragen, braucht ein Held 3 Stärkepunkte.

- Legt ein rotes X auf das Holzsymbol bei Feld 100. Diese Regelung gilt in dieser Legende nicht.
- Legt ein rotes X auf das Windkarten-Symbol auf dem Sonnenaufgangsfeld. Es wird vorerst bei Sonnenaufgang nicht ausgeführt.

*Die friedvollen Tage verstrichen, doch außerhalb der Mine mehrten sich seltsame Gerüchte. Einige Handelsschiffe waren angegriffen und im Westen, an der Küste von Sturmtal seien Taren angegriffen worden, doch war dies offenkundig nicht das Werk von Meereskreaturen ...*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4. →



*... Ein Schiff, schwarz wie die Nacht, sei dabei gesehen worden. Die Helden machten sich unterdessen für den Aufbruch bereit.*

**Ausrüstung:**

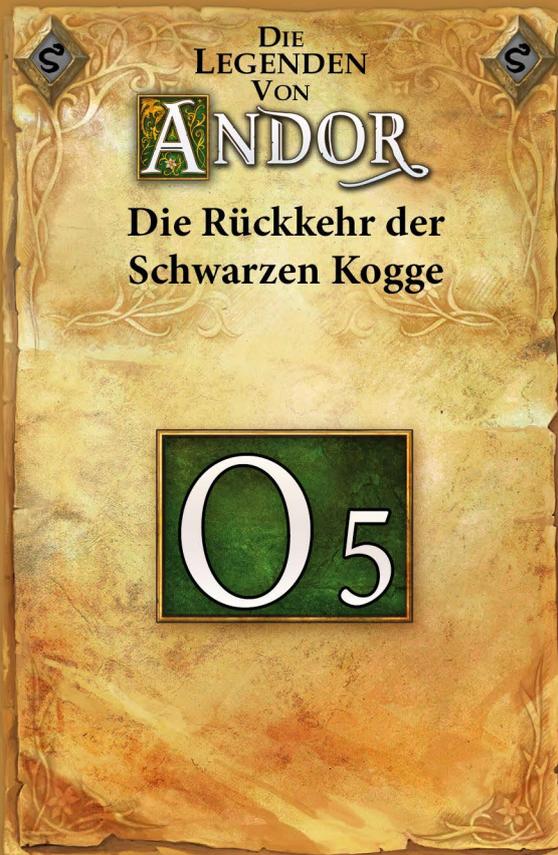
Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Einer der Helden erhält 1 zusätzlichen Stärkepunkt. Die Heldengruppe erhält 3 Gold, Varatans Helm und Orweyns Hammer. Ihre Funktionen könnt ihr im Begleitheft der Reise in den Norden auf Seite 6 nachlesen.

**Wichtig:** Ihre Nutzung kostet immer 1 **Ruhm**. Der Held mit dem höchsten Rang erhält das Hadrische Stundenglas und einer der Helden den **Sturmschild**. Seine Funktion könnt ihr ebenfalls auf Seite 6 des Begleitheftes nachlesen. Zudem erhält er in dieser Legende eine weitere Funktion: Der Sturmschild kann auch dazu genutzt werden um den Willenspunkteverlust durch den **Winter-Würfel** für alle Spieler abzuwenden.

*Die Gerüchte wurden konkreter. Die Schwarze Kogge, das verfluchte Schiff, sei zurückgekehrt! Die Helden ahnten, dass dies mehr als nur ein Gerücht sein konnte. Sie wussten, was Callem und seine Männer gefangen gehalten hatte ...*

*Würde mit ihrer Flucht auch die Besatzung der Schwarzen Kogge befreit? Hatten sie dieses neue Übel zu verantworten? Einer alten Legende zufolge konnten die Ewigen Feuer dem Suchenden helfen, sein Ziel zu finden. Konnten die Helden auf diese Hilfe zählen?*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O5. →

**Aufgabe:**

Die Helden müssen **alle 4 Ewigen Feuer** finden und aktivieren. Sie verbergen sich auf den Schneeplättchen. Aktiviert ein Held das erste Ewige Feuer wird die Karte **Der Unbekannte Krieger** laut vorgelesen. Beim zweiten dann die **Heckkarte** der Schwarzen Kogge usw.

*Hinweis: Die Ewigen Feuer haben weiterhin auch ihre normale Funktion. Wenn also der Winter-Würfel gewürfelt wird, erhält ein Held, der auf einem Feld mit einem ewigen Feuer steht, den gewürfelten Wert an Willenspunkte hinzu, statt sie zu verlieren.*

Durch das Aufdecken der **Schwarze Kogge Karten**, erfährt ihr wo die Schwarze Kogge ist und wer sich an Bord befindet.

**Legendenziel:**

Die Helden müssen, ehe der Erzähler Z der Legendenleiste erreicht, die Schwarze Kogge gefunden und besiegt haben. Dazu müssen sie alle 3 Kogge-Karten besiegen. Ist das geschehen, wird der Erzähler sofort auf Z versetzt.

*Die Helden wickelten sich in ihre Umhänge und traten in die schneidende Kälte vor der Mine. Sie waren sich einig den Norden nicht mit dieser Bedrohung allein zu lassen!*

**Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.**

Lest wenn ihr diese Legende zum ersten Mal spielt die Infos zu Schneeplättchen auf der Karte O6. ➔

**Infos zu Schneeplättchen:**

Ein Held, der ein Feld mit einem Schneeplättchen betritt, **muss anhalten** und es aktivieren.

Schneeplättchen haben immer Vorrang vor anderen Plättchen auf einem Feld.

**Beispiel:** Wenn ein Schneeplättchen und ein Brunnenplättchen auf einem Feld sind, muss zuerst das Schneeplättchen aktiviert werden. Es kann sein, dass ein Held, wenn z.B. "Eis" auf dem Schneeplättchen ist, vom Feld versetzt wird. Dann kann er nicht mehr den Brunnen leeren.

Sollten **auf einem Feld 2 Schneeplättchen** liegen, wird zuerst das oberste Schneeplättchen aktiviert. Anschließend, sofern der Held noch auf diesem Feld steht, das zweite Schneeplättchen.

Sollte ein Schneeplättchen mit **Eis** auf einem Feld aufgedeckt werden, von **dem kein Pfeil** weggeführt (z. B. Feld 107 oder die Felder im Wachsamem Wald), dann wird das Plättchen ignoriert.

Die Symbole auf den Schneeplättchen werden auf der **Ausrüstungstafel Hadria** erklärt.



*Die Kälte war schier unerträglich.*  
**Würfelt jetzt mit dem Winter-Würfel!**

- Stellt einen **Gor** auf den Buchstaben S der Legendenleiste. Wenn der Erzähler S erreicht, wird die Position des Gors mit 2 weißen Würfeln erwürfelt.
- Stellt einen **Nerax** auf IV und je einen **Arrog** auf I und II.

*Doch die eigentliche Gefahr drohte von der Schwarzen Kogge. Ihr Besetzung war grausam und brutal.*

Wenn ihr die Position der Schwarzen Kogge ermittelt habt, könnt ihr sie wie eine Kreatur angreifen. Ihr entscheidet aber vor einer Kampfrunde welche der 3 Kogge-Karte ihr angreifen wollt. Solltet ihr einen **höheren Kampfwert als die Kogge** erreichen, habt ihr die gewählte Karte besiegt. Bei **Gleichstand** der Kampfwerte, geschieht nichts. Solltet ihr einen **geringeren Kampfwert** als die Schwarze Kogge haben, verliert ihr die Differenz beider Werte an Willenspunkten.

**Kampfwert der Schwarzen Kogge:**

Die Schwarze Kogge würfelt im Kampf mit 5 weißen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert!

Sie hat je nach Spielerzahl folgende Stärkepunkte:  
 2 Spieler = 18, 3 Spieler = 24, 4 Spieler = 30

***Tipp:** Legt diese Karte zur Seite. Wenn es später zum Kampf mit der Schwarzen Kogge kommt, könnt ihr die Werte hier ablesen und auf der Kreaturenanzeige einstellen.*



*Die Kälte schien sogar noch zuzunehmen.*  
**Würfelt jetzt mit dem Winter-Würfel!**

*Nicht einmal Sturmtal bot mehr Schutz und Erholung.*

- Legt ein rotes X auf das Willenspunkte-Symbol auf Feld 114. Ab jetzt gilt diese Funktion nicht mehr.

- Stellt einen **Meerestroll** auf Feld IV.
- Stellt einen **Nerax** auf den Buchstaben U der Legendenleiste und einen **Meerestroll** auf W. Wenn der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht, wird die Position der Kreatur mit 2 weißen Würfeln erwürfelt.

*Einer der Helden dachte an Andor. Sie waren nun nicht mehr weit. Leise sumnte er eine Melodie. Ja, es war **das Lied des Königs**. O, wie lange war es her, dass er es das erste Mal gehört hatte? Noch immer stählte es seinen Willen.*

*Wenn Qurun mit seinen letzten Worten nicht gelogen hatte (Legende 10), würde die Helden in Andor eine weitere große Aufgabe erwarten. Doch zuvor mussten sie der Schwarzen Kogge Einhalt gebieten und dieses letzte Kapitel ihrer langen Reise beenden!*



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Die Rückkehr der Schwarzen Kogge**

**Z**

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

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und
2. alle 3 Schwarze Kogge Karten besiegt wurden.

*Die Schwarze Kogge war besiegt! Die frohe Kunde verbreitete sich in Windeseile. Damit endete dieses dunkle Kapitel des Hadrischen Meeres und bessere Jahre begannen. Jahre an dessen Frieden Helden wie Kirr und Stinner großen Anteil hatten. Letzterer war es, der schließlich auch das alte Seereich Varatanien erneuerte und mit Hilfe der Silberzwerge und Taren Klippenwacht wieder aufbaute. Zwar nannte er sich selbst nie König, doch als Jahre später sein erstgeborener Sohn (namens Thorn) das Mannesalter erreichte, wurde er mit allen Ehren zum ersten Seekönig seit Varatan gekrönt. Und sowohl Taren wie Silberzwerge achteten ihn und seine Nachkommen bis ans Ende ihrer Tage.*

*Die Andori unter den Helden setzten ihren Weg nun endlich fort.*

**Was würde sie in Andor erwarten?**

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

1. der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder
2. nicht alle 3 Schwarze Kogge Karten besiegt wurden.



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

**Die Rückkehr der Schwarzen Kogge**



**Die Aldebaran**

Diese Karte wird aktiviert wenn **alle geforderten Baustoffe** auf Feld 100 liegen.

*Endlich! Die Aldebaran II war fertig! Die Helden konnten den Kreaturen wieder auf offenem Meer begegnen!*

- Stellt das Holzschiff auf.
- Entfernt das rote X vom Sonnenaufgang-Feld
- Legt die Start-Windkarte (mit den grünen Pfeilen) mit dem schwarzen Punkt nach oben auf das Ablagefeld neben dem Sonnenaufgang-Feld.

*Die Werftheimer machten den Helden ein kostbares Geschenk.*

Ihr entscheidet welchen Ausbau ihr kostenlos haben wollt: Heck-Ballista, Zweiter Mast oder Bug-Figur?




*Deutlich sahen die Helden die Konturen der Schwarzen Kogge im Feuer ...*

Die Schwarze Kogge befindet sich auf dem markierten Feld, das am **nächsten zu Werftheim** liegt. Sollten zwei Felder in Frage kommen, schaut auf der Rumpfkarte nach, ob es das nördlichere oder südlichere der beiden ist. Stellt die Schwarze Kogge auf das ermittelte Feld und nehmt die Sternchen von den übrigen Spielplanfeldern.

*Am Bug des verfluchten Schiffes erkannten die Helden **Krumm, den Hexenmeister**.*

Legt jetzt den roten Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal wenn der **Erzähler** ein Feld weitergeht, **verliert die Heldengruppe 4 Willenspunkte**.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.



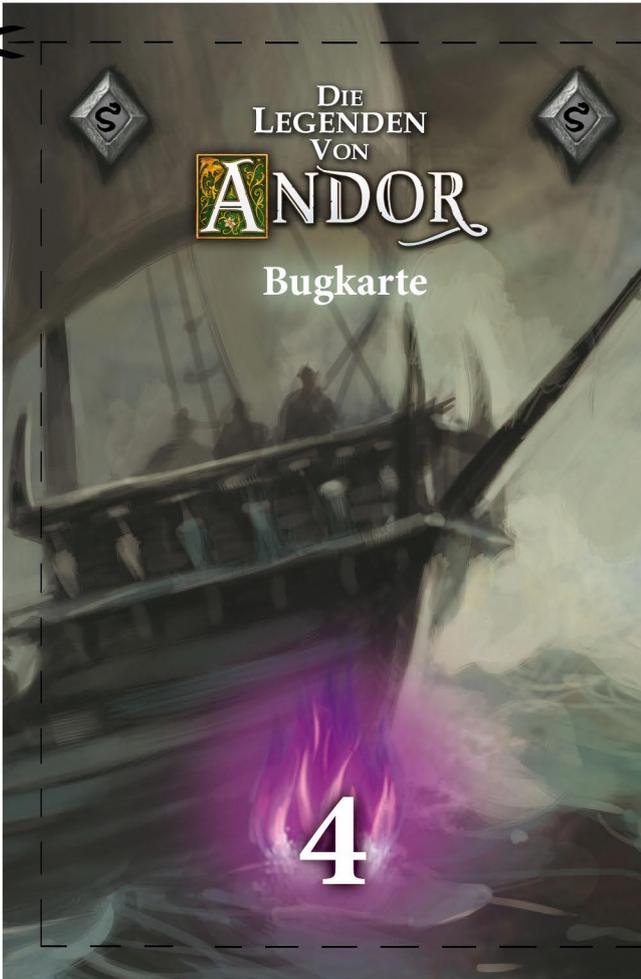

*Im Feuer wurde die Position der Schwarzen Kogge deutlicher ...*

Erst mit dem Aufdecken der Bugkarte erfahrt ihr wo die Kogge ist. Sollten nach der Beschreibung auf der Bugkarte zwei Felder in Frage kommen, so ist die Kogge auf dem **nördlicheren** der beiden.

*Die Flammen verrieten außerdem, dass **Thogger, der Druiden der Taren**, an Bord war. Eins mit der Natur verstand er es, einen Sturm zu entfachen! Blitze zuckten aus dem dunklen Gewölk.*

Solange diese Karte nicht besiegt und verdeckt wurde, wird zu Beginn einer Kampfrunde mit der Schwarzen Kogge mit einem roten Würfel gewürfelt. Der gewürfelte Wert gibt an, welcher Ausbau des Schiffes vom Blitz zerstört wird. Dieser Ausbau muss umgedreht werden. Sollte der Blitz eine Stelle treffen auf der kein Ausbau ist, geschieht nichts.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.



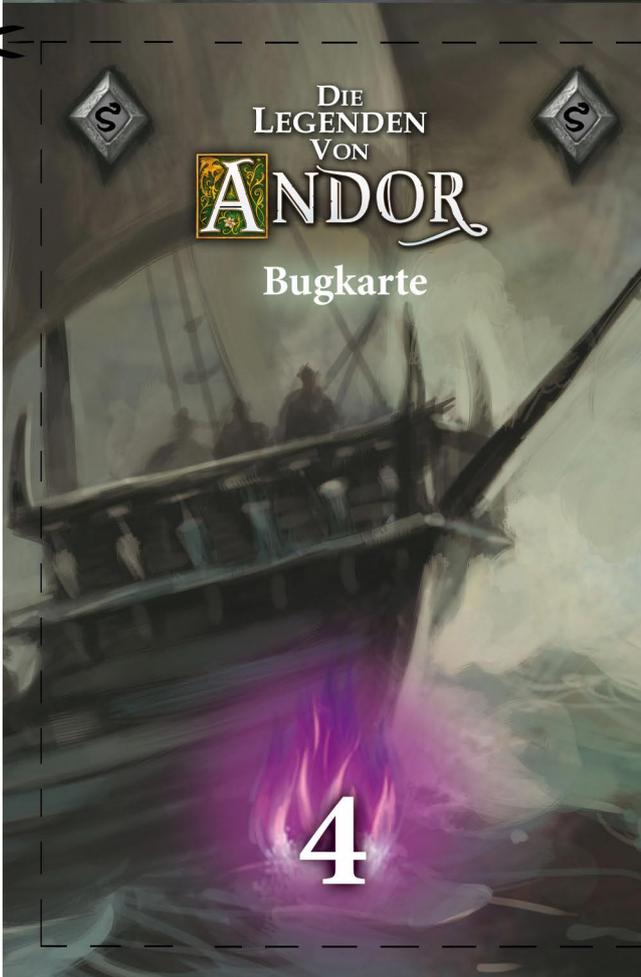

*Deutlich sahen die Helden die Konturen der Schwarzen Kogge im Feuer ...*

Die Schwarze Kogge befindet sich auf dem markierten Feld, das am **nächsten zu Sturmtal** liegt. Sollten zwei Felder in Frage kommen, schaut auf der Rumpfkarte nach, ob es das nördlichere oder südlichere der beiden ist. Stellt die Schwarze Kogge auf das ermittelte Feld und nehmt die Sternchen von den übrigen Spielplanfeldern.

*Am Bug des verfluchten Schiffes erkannten die Helden **Meres, den Hexer aus Andor**. Er wusste wie er die Helden schwächen konnte.*

Legt jetzt den roten Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal wenn der **Erzähler** ein Feld weitergeht, **verliert ein Held der Gruppe 1 Stärkepunkt**.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.




*Deutlich sahen die Helden die Konturen der Schwarzen Kogge im Feuer ...*

Die Schwarze Kogge befindet sich auf dem markierten Feld, das am **nächsten zu Silberland** liegt. Sollten zwei Felder in Frage kommen, schaut auf der Rumpfkarte nach, ob es das nördlichere oder südlichere der beiden ist. Stellt die Schwarze Kogge auf das ermittelte Feld und nehmt die Sternchen von den übrigen Spielplanfeldern.

*Am Bug des verfluchten Schiffes erkannten die Helden **Niron, den Späher**.*

Legt jetzt den roten Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal wenn der **Erzähler** ein Feld weitergeht, **verliert die Heldengruppe 1 Ruhm**.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.




*Im Feuer wurde die Position der Schwarzen Kogge deutlicher ...*

Erst mit dem Aufdecken der Bugkarte erfahrt ihr wo die Kogge ist. Sollten nach der Beschreibung auf der Bugkarte zwei Felder in Frage kommen, so ist die Kogge auf dem **südlicheren** der beiden.

*Die Flammen verrieten außerdem, dass **Orril, der Schwarze Barde**, reglos an Deck stand. Wahn und Trauer konnten seine Lieder in jedem Herzen säen und den Lauf der Dinge verändern.*

Solange diese Karte nicht besiegt und verdeckt wurde, kostet jede Kampfrunde die Helden **2** statt **1 Stunde** auf der Tagesleiste.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.




*Im Feuer wurde die Position der Schwarzen Kogge deutlicher ...*

Erst mit dem Aufdecken der Bugkarte erfahrt ihr wo die Kogge ist. Sollten nach der Beschreibung auf der Bugkarte zwei Felder in Frage kommen, so ist die Kogge auf dem **südlicheren** der beiden.

*Die Flammen verrieten außerdem, dass sich **Roa, Callems Raubvogel**, an der Reling festkrallte. Nein, dies war kein gewöhnlicher Vogel. Ein diebisches Untier war er.*

Solange diese Karte nicht besiegt und verdeckt wurde, wird zu Beginn einer Kampfrunde mit der Schwarzen Kogge mit einem roten Würfel gewürfelt. Bei einer **1-2** wird **Varatans Helm der Macht**, bei einer **3-4** wird der **Sturmschild**, bei einer **5-6** wird **Orweyns Hammer** aus dem Spiel genommen. Dieser Gegenstand kann nun nicht mehr genutzt werden. Zu Beginn der nächsten Kampfrunde wird erneut ermittelt, welchen Gegenstand Roa stehlen will. Sollte dieser Gegenstand bereits aus dem Spiel sein, geschieht nichts.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.



DIE LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Heckkarte

2



*Das Feuer legte eine erste Vermutung über den Aufenthaltsort der Schwarzen Kogge nahe ...*

Markiert alle 4 Felder mit dem schwarzen Würfelsymbol mit einem Sternchen. Auf welchem dieser Felder die Schwarze Kogge ist, erfahrt ihr auf der Rumpf- und der Bugkarte.

*Die Flammen gaben auch einen Blick auf die Besatzung preis. **Callem, der Abtrünnige**, stand auf Deck. Rachedurst lag in seinen kalten Augen.*

Solange diese Karte nicht besiegt und verdeckt wurde, hat die Schwarze Kogge **6 Stärkepunkte** zusätzlich.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.



DIE LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Der Unbekannte Krieger

1

*Der Unbekannte Krieger trat aus den Flammen zu den Helden. Er würde erneut an ihrer Seite stehen!*

Stellt den Unbekannten Krieger zu den dem Ewigen Feuer, das ihr gerade aufgestellt habt. Er kann fortan von jedem Helden, der am Zug ist, anstelle dessen eigener Aktion, befehligt werden.

**Laufen:** Es kostet den Helden, der ihn befehligt, je 1 Stunde auf der Tagesleiste um ihn 1 Feld zu bewegen. Für 2 Stunden kann er auch ein Boot nutzen. Er kann Portale nutzen. Wenn er bei Sonnenaufgang auf einem Feld mit einem Brunnen steht, wird der Brunnen nicht aufgefrischt. Er kann Schneeplättchen und Brunnen aufdecken und aktivieren. Den Vorteil (z. B. Ruhm, Willenspunkte, etc.) oder Schaden (z. B. Willenspunkteverlust, etc.) erhält der Held, der ihn befehligt. Sollten Gegenstände aktiviert werden (z.B. Feuerholz), bleiben sie allerdings auf dem Feld, auf dem der Krieger sie aktiviert hat, liegen. Er kann nichts tragen!

**Kämpfen:** Es kostet den Helden, der ihn befehligt, je 1 Stunde auf der Tagesleiste für eine Kampfunde. Der Unbekannte Krieger hat so viele Stärkepunkte wie der Held, der ihn befehligt. Er würfelt mit allen Würfeln, die dem Held maximal zur Verfügung stehen (also auch mehr als seine aktuelle Willenspunkteanzeige angibt) und mit allen Würfeln eines beliebigen anderen Helden (ebenfalls die maximal Anzahl an Würfeln). Gleiche Würfelwerte werden addiert.

**WICHTIG:** Der Unbekannte Krieger kann **nie** "Gemeinsam Kämpfen".




*Das Feuer legte eine erste Vermutung über den Aufenthaltsort der Schwarzen Kogge nahe ...*

Markiert alle 6 Felder mit dem roten Würfelsymbol mit einem Sternchen. Auf welchem dieser Felder die Schwarze Kogge ist, erfahrt ihr auf der Rumpf- und der Bugkarte.

*Die Flammen gaben auch einen Blick auf die Besatzung preis. **Pero, der erste Maat Callems**, hatte das Steuer übernommen. Von vielen unterschätzt war er nun gewillt, seine Qualität als Vollstrecker zu zeigen!*

Solange diese Karte nicht besiegt und verdeckt wurde, würfelt die Schwarze Kogge **zusätzlich** zu ihren 5 weißen Würfeln mit **zwei roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.




*Das Feuer legte eine erste Vermutung über den Aufenthaltsort der Schwarzen Kogge nahe ...*

Markiert alle 6 Felder mit dem Federsymbol mit einem Sternchen. Auf welchem dieser Felder die Schwarze Kogge ist, erfahrt ihr auf der Rumpf- und der Bugkarte.

*Die Flammen gaben auch einen Blick auf die Besatzung preis. **Kentar, Kenvilars Tochter**, hatte das Kommando übernommen. Niemand wusste so viel über die Wirkkraft böser Kräuter wie sie.*

Legt die 3 Heilkräuter verdeckt auf diese Karte. Solange diese Karte nicht besiegt und verdeckt wurde, **wird zu Beginn einer Kampfrunde** mit der Schwarzen Kogge eines der Kräuter aufgedeckt. Die Heldengruppe verliert den angegebenen Wert an Stärkepunkten. Wenn die Kräuter aufgebraucht sind, hat diese Karte keine Wirkung mehr.

**Wichtig:** Nachdem diese Karte besiegt wurde, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und die Schwarze Kogge auf dieses Feld versetzt.

**KIRR**  
Der Zauberer der Zeit    Rang 60

**Sonderfähigkeit:** Stellt zu Anfang des Spiels die Zaubererfigur Koraph über die 4. Stunde der Tagesleiste. Wenn Kirr 10 oder mehr Willenspunkte hat, kann er **im Kampf** so viele Punkte zu seinem Würfelwert addieren, wie sein Zeistein von Koraph entfernt ist.  
**Beispiel:** Zeistein auf **Stunde 9** = 5 zusätzliche Punkte.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

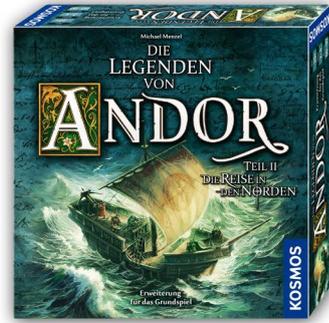
Stärkepunkte

Willenspunkte

12 13 14 15 16 17

6 7 8 9 10 11

1 2 3 4 5

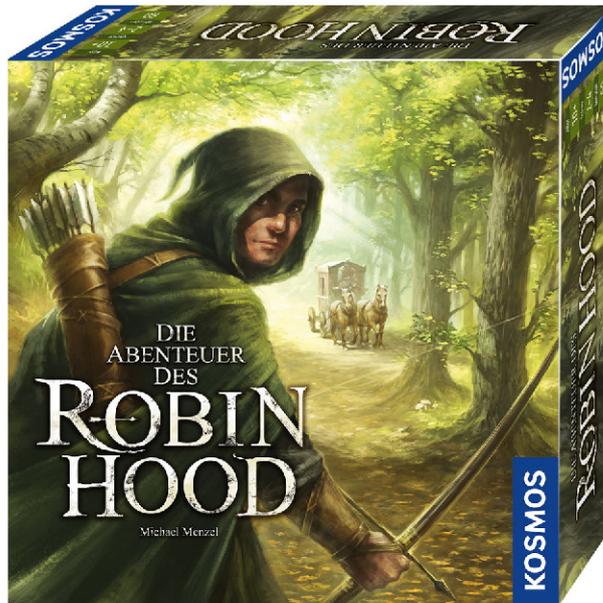


Kirr, der Zauberer der Zeit  
Die Figur ist in der Erweiterung  
"Die Reise in den Norden" enthalten.

Die Schwarze Kogge



DAS NEUE SPIEL VON  
**ANDOR**-ERFINDER  
MICHAEL MENZEL



**JETZT ERHÄLTlich!**

[die-abenteuer-des-robin-hood.de](http://die-abenteuer-des-robin-hood.de)