



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

### Die Feinde - Trilogie

Teil 3: Die Schwestern der See

# O1

Diese Legende besteht aus 20 Karten:  
O1, O2, O3, O4, O5, P, R, S1, S2, U1, U2, X1, X2,  
Z, Der Einfluss der Schwestern, Einfluss in Sturmtal,  
Einfluss in Werftheim, Einfluss in Silberhall, 1x Hilfe  
der Seeleute



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

### Die Feinde - Trilogie

Teil 3: Die Schwestern der See

# O2

Führt zunächst die Anweisungen auf der Karte „Checkliste Nord-Spielplan“ aus. Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Figuren Eiserner König, die drei Schwestern, Radan und Stinner (mit grauem Kunststoffhalter)
- eine der beiden Karten „Hilfe der Seeleute“
- die grauen Würfel
- 3x Apfelnüsse und 4x Sternkraut
- 3 Bauernplättchen aus „Die letzte Hoffnung“
- die Rietgraskrone
- das -4 - Willenspunkte - Plättchen für den Überstundenbereich
- den Gegenstand „Schwert“

Stellt das Holzschiff „Aldebaran“ auf die Windrose (unten links im Meer) und alle Helden und den König der Agren auf die Schiffstafel.

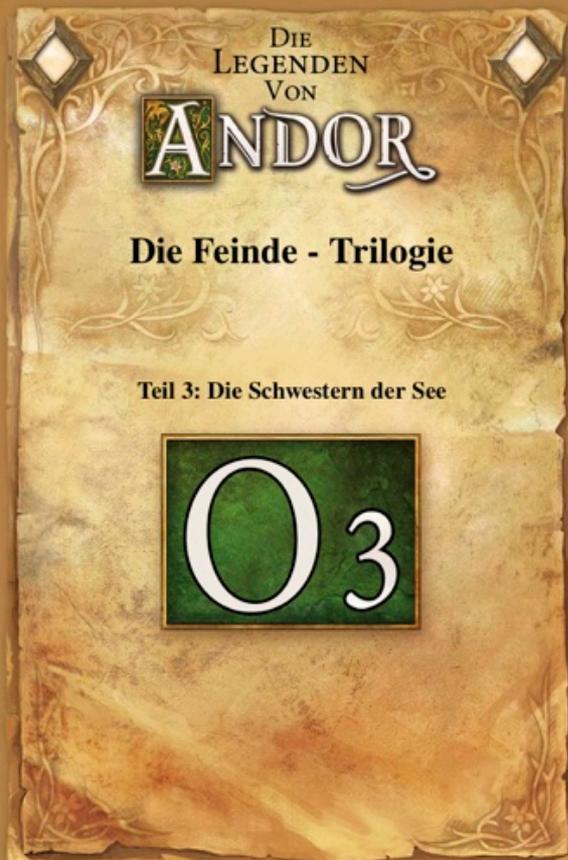
**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.** →

*Der König der Agren hatte beschlossen, auch im Norden Andors nach Verbündeten zu suchen. Da das Reich König Brandurs nach dem Sieg über Brut und Hella zunächst einige Tage Ruhe genoss, beschlossen die Helden, den König des Bergvolks zu begleiten, worüber dieser sich freute. Brandur hatte den Helden die Aldebaran bereitgestellt, ein altes Schiff, das den Helden für diese kleine Reise aber durchaus genügen sollte. Und so brachen die Helden eines Morgens im Frühherbst gemeinsam mit dem König auf, um mit den Oberhäuptern der Nebelinseln zu sprechen. Einer der Helden erinnerte sich, in den Archiven des Baumes der Lieder bereits eine Geschichte über drei düstere Schwestern gehört zu haben, welche Herrscher über das Nordmeer seien.*

Stellt jetzt je eine der drei Schwestern (es ist egal, welche wohin gestellt wird) auf die Felder **91**, **100** und **114** und legt je ein Sternchen auf diese Felder.

Legt außerdem Sternchen auf die Buchstaben **P**, **R**, **S**, **U**, **X** und **Z** der Legendenleiste.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.** →



Legt jetzt die Karte „Der Einfluss der Schwestern mit dem Pfeil an den Buchstaben

bei 2 Spielern: **R**

bei 3 Spielern: **Q**

bei 4 Spielern: **P**

der Legendenleiste. Bis der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, muss der König der Agren bereits auf jedem der Felder 91, 100 und 114 gestanden sein. Das Sternchen von diesem Feld wird dann entfernt.

Erwürfelt jetzt außerdem, wann die Karte „Die Hilfe der Seeleute“ ins Spiel kommt: Bei einer 1, 2 oder 3 wird die Karte mit dem Pfeil an den Buchstaben Q gelegt, bei einer 4, 5 oder 6 an den Buchstaben T. Legt ein rotes X vier Felder weiter auf die Legendenleiste. Der Vorteil der Karte gilt dann nicht mehr und wird aus dem Spiel genommen.

Erwürfelt jetzt mit zwei weißen Würfeln die Position von den drei Gaben des Nordens und von zwei Heilkräutern.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4.** →



*Noch waren die Helden im Norden unbekannt.*

**Wichtig:**

Die besonderen Vorteile der Felder 91, 100 und 114 gelten in dieser Legende vorerst nicht. Das Schiff kann in dieser Legende nicht ausgebaut werden.

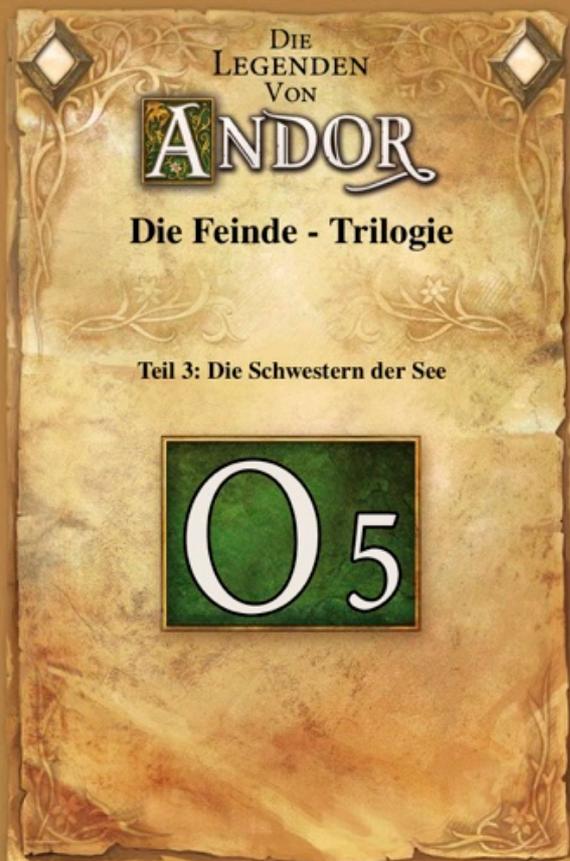
*Brandur hatte den Schiffsbauern Andors, die an der Küste Sidras leben, aufgetragen, die Aldebaran auszubauen.*

Das Schiff hat bereits zwei beliebige Ausbauten. Ihr entscheidet selbst, welche das sind.

*Im Kampf gegen Brut und Hella hatte sich der König leicht verletzt. Vorerst konnte er die Helden nicht im Kampf unterstützen.*

In dieser Legende können die Helden den König der Agren mit sich bewegen. Er zählt keine Stärkepunkte zusätzlich für die Helden. Ohne einen Helden bewegt er sich nicht. Er kann gefahrlos Felder mit Kreaturen betreten und passieren.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O5.** →

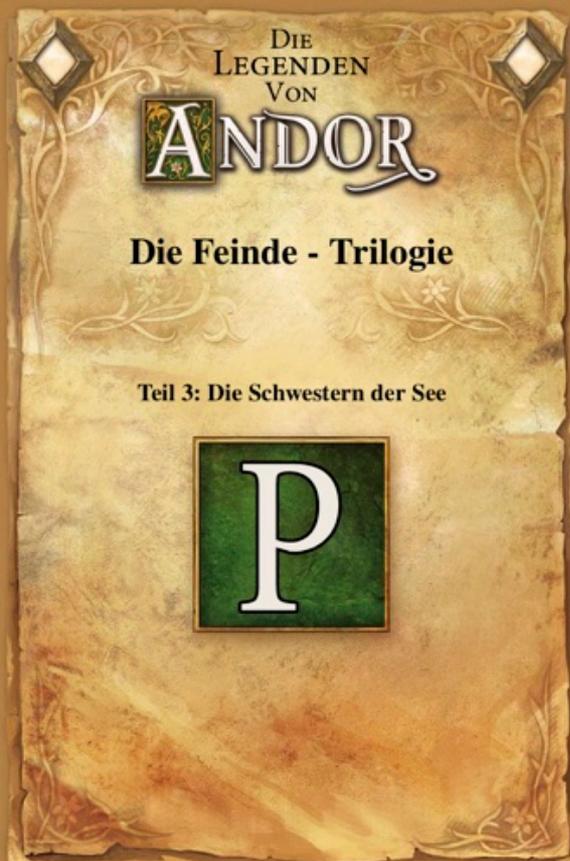


**Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Es werden 2 Stärkepunkte über die Heldengruppe verteilt. Einer der Helden erhält das Hadrische Stundenglas. Einer der Helden erhält das Schwert. In dieser Legende darf der Schwertträger im Kampf anstatt seiner eigenen einen großen grauen Würfel verwenden. Der Zauberer darf seine Sonderfähigkeit auch auf diesen Würfel anwenden. Außerdem erhält die Gruppe zwei beliebige Gegenstände von der Ausrüstungstafel.

*Und so begann die erste Reise in den Norden.*

**Der Held, der das Schwert trägt, beginnt.**



*Riesige Kreaturen, wie sie noch keiner der Helden gesehen hatte, tauchten aus den Tiefen des Meeres auf. Die Helden mussten die Nebelinseln vor ihnen schützen.*

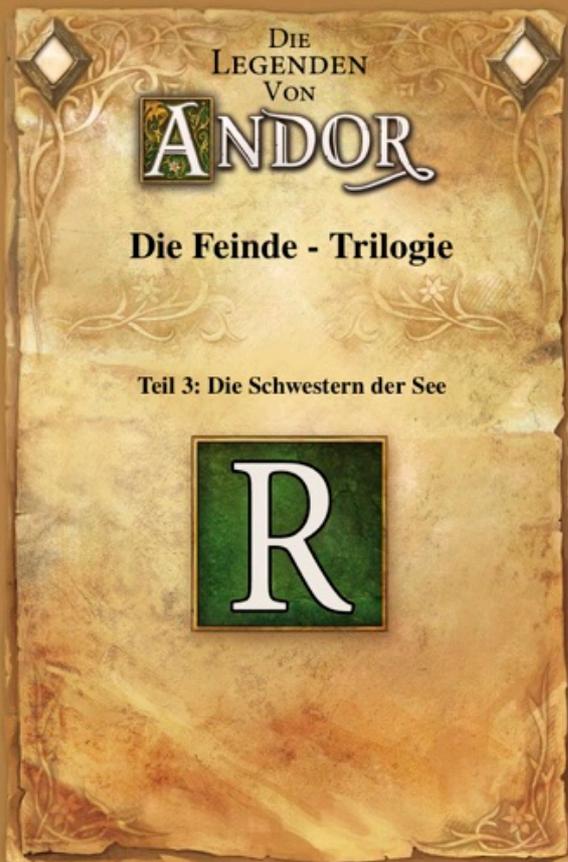
Würfelt jetzt mit einem roten Würfel und lest anschließend die Auswirkung vor:



Erwürfelt jetzt mit zwei weißen Würfeln die Position von einem Gor. Stellt außerdem einen Nerax auf **II**, je einen Meerestroll auf **I** und **III** sowie einen Arrog auf **IV**.



Erwürfelt jetzt mit zwei weißen Würfeln die Position von einem Gor. Stellt außerdem einen Nerax auf **III**, je einen Meerestroll auf **II** und **IV** sowie einen Arrog auf **I**.



*Weitere Kreaturen waren aufgetaucht.*

Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Position von einem Gor. Stellt außerdem einen Meerestroll auf **II**.



*Die Schwestern hatten den Bewohnern der Nebelinseln gedroht, und so wollten sich die Silberzwerge, Schiffsbauer und Taren in die alte Festung Klippenwacht zurückziehen.*

Stellt jetzt die Figuren „Silberzwerge“ auf die Felder **73**, **75** und **101**, die Figuren „Taren“ auf die Felder **77**, **110** und **112**. Legt je ein Bauernplättchen (Vorderseite) auf die Felder **108**, **109** und **113**. Sollte sich auf einem dieser Felder aktuell eine Kreatur befinden, versetzt sie jetzt entlang der Pfeile ein Feld weiter. Sollte im späteren Spielverlauf eine Kreatur auf eines der Felder bewegt werden, auf dem eine der Figuren ist, kommt die Figur sofort aus dem Spiel. Auf dem Schiff sind die Figuren sicher. Ihr könnt beliebig viele Figuren mit euch bewegen, dürft dabei aber keine Felder mit Kreaturen betreten oder passieren. Auch die Felder, auf denen die drei Schwestern stehen, dürfen weder betreten noch passiert werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte S2. →



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

**Die Feinde - Trilogie**

Teil 3: Die Schwestern der See

S<sub>2</sub>

*Natürlich benötigten die Seeleute in ihrem Unterschlupf auch Nahrung. Die Helden mussten sie versorgen.*

Legt jetzt je 1x Apfelnüsse auf die Felder **60** , **102** und **112** sowie je ein Sternkraut auf die Felder **57** , **60** , **74** und **76** .

**Aufgabe:**

Die Helden müssen, ehe der Erzähler den Buchstaben X der Legendenleiste erreicht, Seeleute auf Feld 107 gebracht haben:

bei **2** Spielern: je **1** Figur Silberzwerg, Taren und Schiffsbauer

bei **3** Spielern: je **2** Figuren Silberzwerg, Taren und Schiffsbauer

bei **4** Spielern: je **3** Figuren Silberzwerg, Taren und Schiffsbauer

Außerdem müssen auf Feld 107 je 2x Apfelnüsse und 2x Sternkraut liegen. Die restlichen Nahrungsplättchen können abgegeben und damit in je 2 Willenspunkte getauscht werden. Das Sternkraut wächst in dieser Legende nicht nach.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

**Die Feinde - Trilogie**

Teil 3: Die Schwestern der See

U<sub>1</sub>

*Immer noch tauchten weitere Kreaturen auf.*

Erwürfelt jetzt mit zwei weißen Würfeln die Position von einem Gor (sollte er auf Feld 107 gestellt werden, würfelt erneut). Stellt außerdem einen Nerax auf **II** und einen Arrog auf **III** .

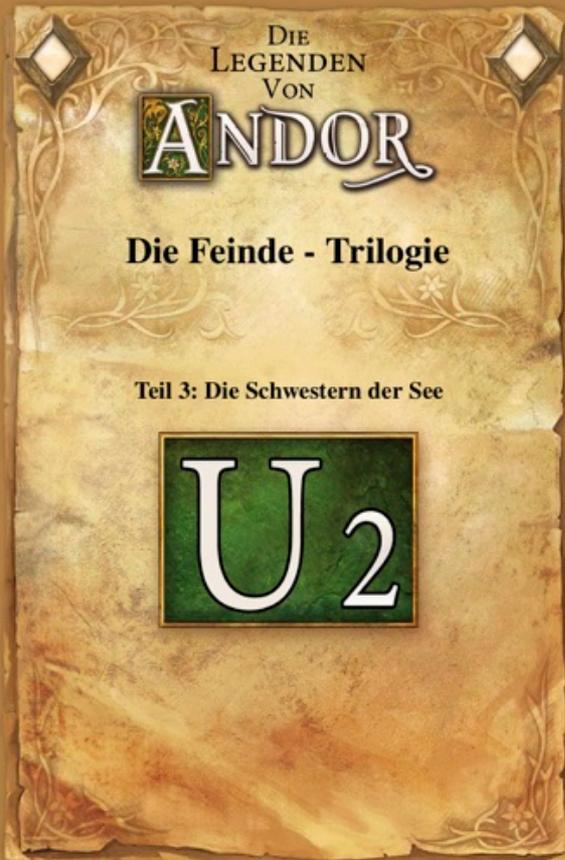
*Der König der Agren hatte sich dazu entschlossen, die Seeleute in der Ruinenstadt zu unterstützen. Er war sich sicher, dass dies zu einem guten Verhältnis zwischen den Seevölkern und Agren führen würde.*

Bis der Erzähler den Buchstaben X erreicht, muss auch der König der Agren auf Feld 107 stehen.

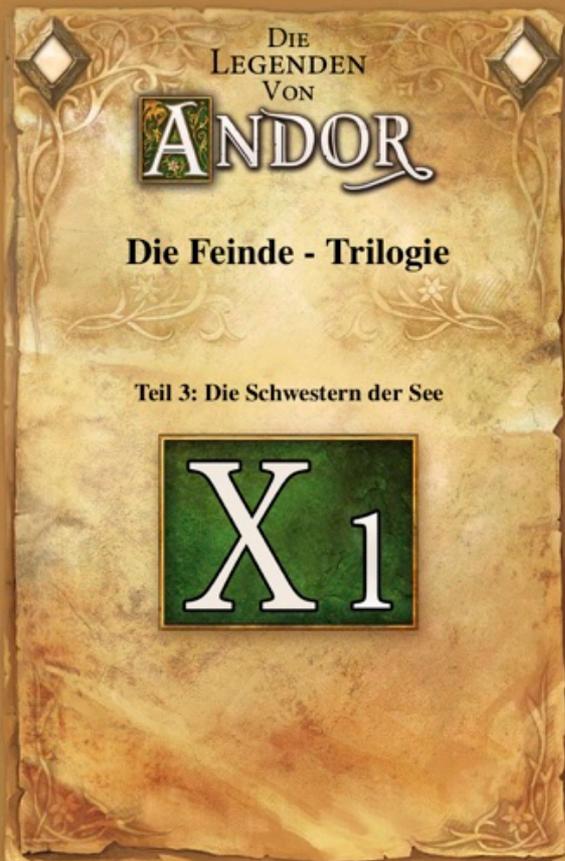
*Da er von der Schmiedekunst der Silberzwerg gehört hatte, wollte der König des Bergvolks sich von den verbliebenen Bewohnern Silberhalls eine prächtige Krone schmieden lassen. Natürlich musste diese bezahlt werden...*

Legt jetzt die Krone auf das Feld **91** .

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte U2.** →



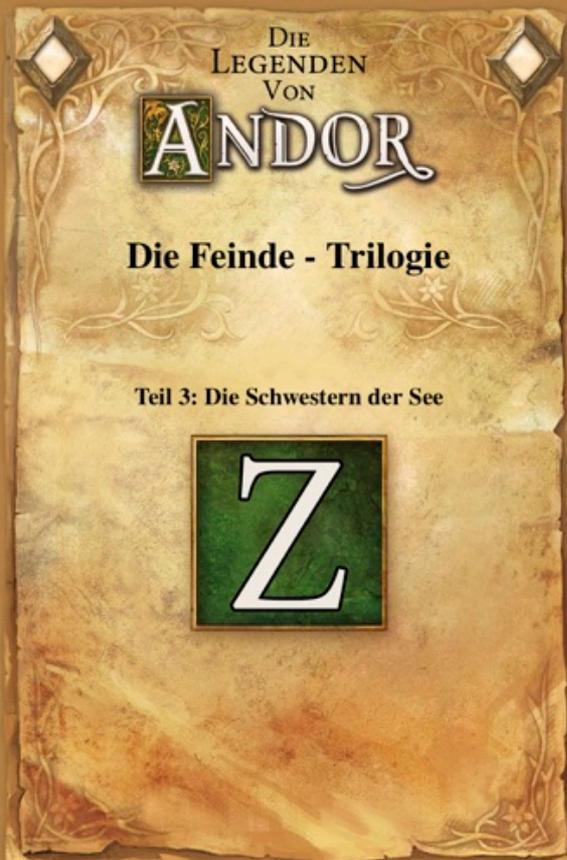
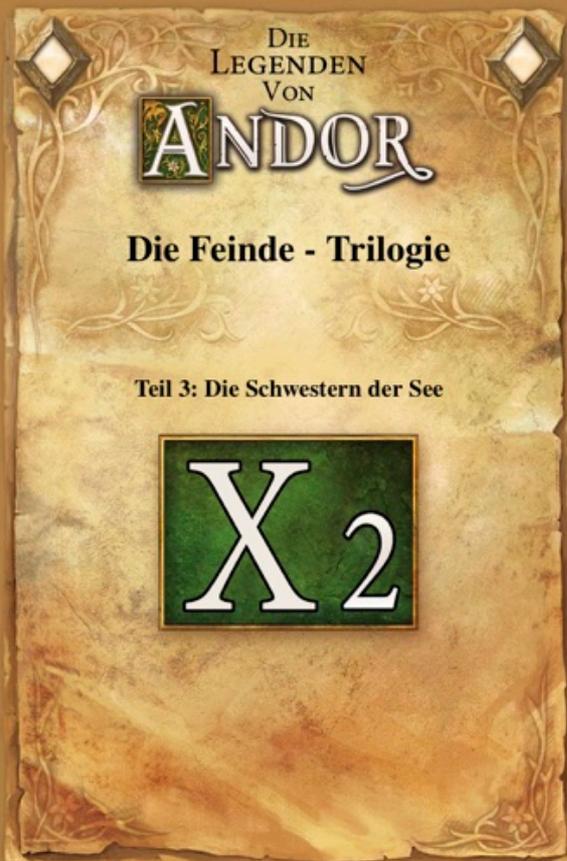
Ein Held, der auf Feld 91 steht und 1 Gold abgibt, kann die Krone aufnehmen. Sie muss auf Feld 107 liegen, bevor der Erzähler den Buchstaben X der Legendenleiste erreicht.



Ein Fährmann erreichte die Helden. „Der König von diesem Bergvolk, den ihr mit euch in den Norden gebracht habt, ist ein Verräter!“, keuchte er. „Er sprach davon, alle Seeleute in Klippenwacht zu töten und dann gemeinsam mit seinem Herrn, er nannte ihn Vakur oder Varkor oder so ähnlich...“ „Varkur?“, fragte einer der Helden. „Genau! Er sagte, er würde gemeinsam mit diesem Varkur Andor angreifen und endlich Brandur, euren König, besiegen. Ihr müsst ihn aufhalten!“. Da ergab alles für die Helden Sinn: Das mangelnde Vertrauen im Gebirge, die halbherzige Hilfe gegen den Greim, Brut und Hella... Es war alles ein Plan gewesen mit dem Ziel, Andor unter die Herrschaft des dunklen Magiers zu bringen. Die Helden mussten die Bewohner der Nebelinseln und Andor retten!

Dreht jetzt alle Bauernplättchen auf Feld 107 auf die Gitterseite und legt alle Figuren Silberzwerge und Taren hin.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte X2. →



### Legendenziele:

Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken und die Helden müssen alle Figuren auf Feld 107 befreien. Um eine Figur zu befreien, muss der Eiserne König besiegt sein und es muss pro Befreiung einer Figur eine Stunde verbraucht werden.

**Sollten sich der Eiserne König, die Krone, die geforderte Menge Seeleute oder Nahrung jetzt nicht auf Feld 107 befinden, ist die Legende sofort verloren!**

### Kampfwerte des Eisernen Königs:

Der Eiserne König hat 9 Willenspunkte und würfelt mit 2 schwarzen Würfeln. Sobald er weniger als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit einem schwarzen Würfel. Er hat bei 2 Spielern **20**, bei 3 Spielern **30** und bei 4 Spielern **40** Stärkepunkte.

*Die Helden würden den Eisernen König besiegen, dessen waren sie sich sicher.*

Die Heldengruppe erhält jetzt 3 Stärkepunkte.

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...  
 ... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...  
 ... die Figuren auf Feld 107 befreit wurden.

*Die Helden hatten den verräterischen König besiegt und damit Andor vor dem dunklen Magier Varkur gerettet. Nach der Befreiung der Seeleute wurden die Nebelinseln wieder bevölkert und die Helden machten sich auf den Rückweg nach Andor, um einige friedliche Tage genießen zu können.*

Legendenautor: **Koraph**

Vielen Dank, lieber Micha, für die tollen Figuren für den Wettbewerb und an Mjöllnir, der mit seinen Legendenkartenvorderseitenvorlagen (:-) die Gestaltung enorm erleichtert hat.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...  
 ... der König nicht rechtzeitig alle Nebelinseln erreicht hat oder...  
 ... der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder...  
 ... die geforderten Plättchen und Figuren nicht bis X auf Feld 107 waren oder...  
 ... die Figuren nicht befreit wurden.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

### Die Feinde - Trilogie

Teil 3: Die Schwestern der See



**Der Einfluss der Schwestern**  
Sollte es mehrere Legendenkarten an diesem Buchstaben geben, wird diese zuletzt vorgelesen.

*Ein Bewohner der Nebelinseln sprach mit einem der Helden: „Die Schwestern, mit denen Ihr und der andere Fremde aus dem Süden gesprochen habt, sind nicht die wahren Herrscher über die Nebelinseln! Helft uns, unserer Unterdrückung zu befreien!“*

Bis der Erzähler den Buchstaben X erreicht, können die Helden die Schwestern besiegen. Danach werden sie zum Endgegner gestellt und zählen für ihn 2 Stärkepunkte zusätzlich. Sie können dann nicht mehr angegriffen werden.

**Kampfwerte der Schwestern:**

Jede der Schwestern hat 6 Stärkepunkte und 5 Willenspunkte. Sie würfeln mit so vielen grauen Würfeln, wie Helden am Spiel teilnehmen (höchstens aber 4). Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Besiegte Schwestern werden nicht auf Feld 90 gestellt, die Helden erhalten als Belohnung 4 Gold / Ruhm / Willenspunkte oder eine beliebige Kombination daraus. Außerdem gilt der Vorteil des Feldes, auf dem sie standen, wieder und die Auswirkungen der Karte „Einfluss in ...“ gelten nicht mehr.

**Lest jetzt weiter auf „Einfluss in Sturmtal“.** →



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

### Die Feinde - Trilogie

Teil 3: Die Schwestern der See

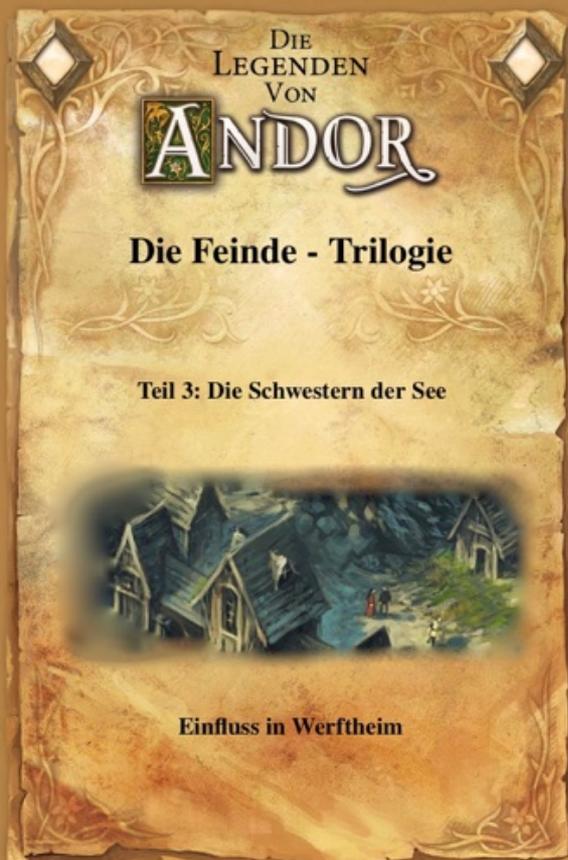


**Einfluss in Sturmtal**

*Die Helden waren traurig, dass der friedliche Ort, der die Heimat der Taren war, von einer der drei Schwestern unterdrückt wurde.*

Legt jetzt das -4 - Willenspunkte - Plättchen unter die Überstundenleiste. Ab jetzt kosten die Überstunden 4 statt 2 Willenspunkte.

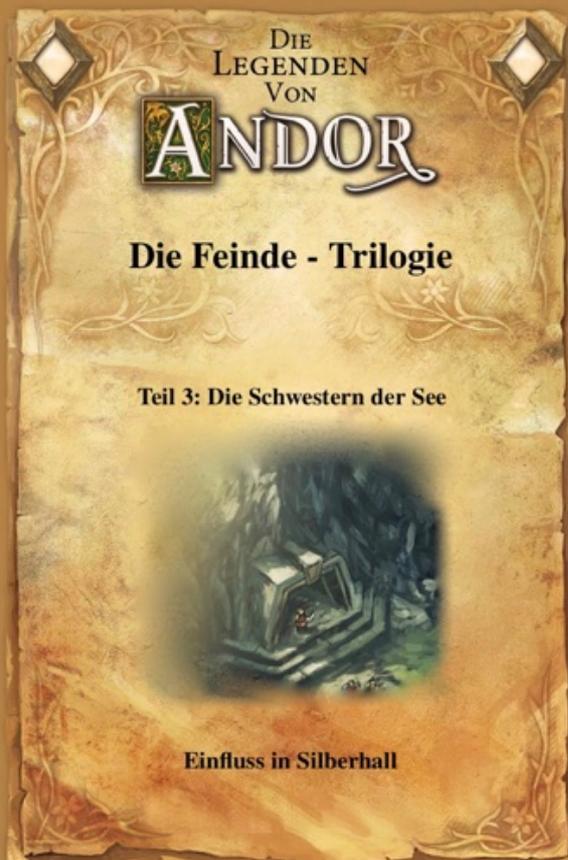
**Lest jetzt weiter auf „Einfluss in Werftheim“.** →



*Den Schwestern war es gelungen, die Aldebaran zu beschädigen.*

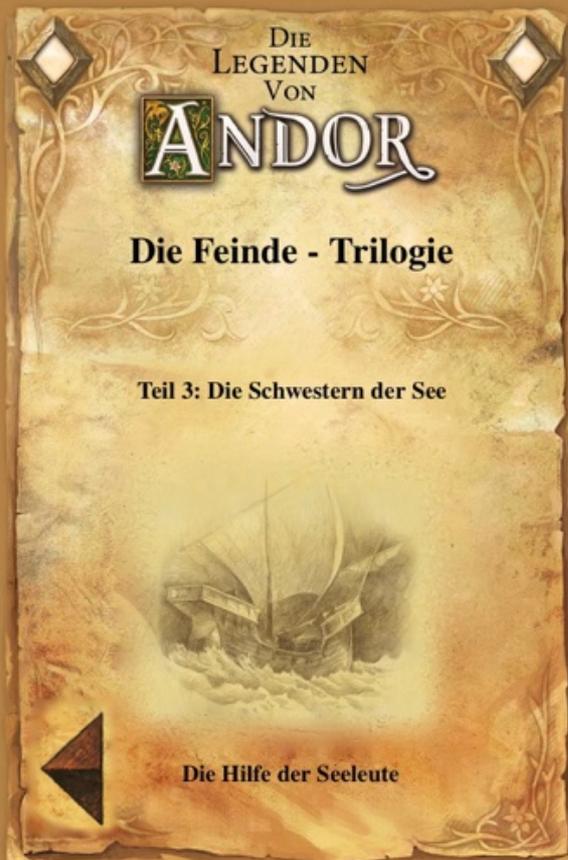
Legt jetzt ein Sternchen vor das Windkartensymbol des Sonnenaufgangfelds. Von nun an wird bei jedem Sonnenaufgang mit einem roten Würfel gewürfelt. Sollte die geworfene Zahl mit der Augenzahl eines der Ausbauten auf der Schiffstafel übereinstimmen, wird über diesen Ausbau ein rotes X gelegt. Die Funktion dieses Ausbaus kann an diesem Tag nicht genutzt werden.

Lest jetzt weiter auf „Einfluss in Silberhall“. →



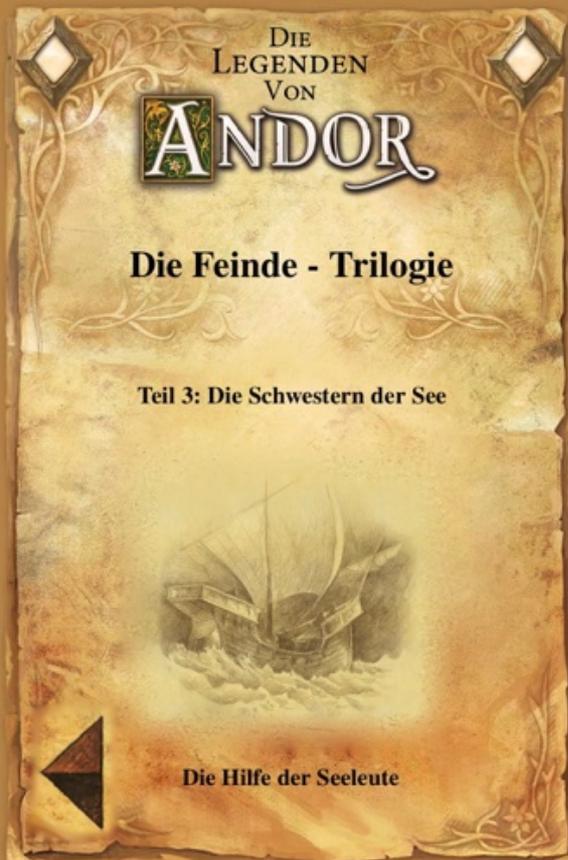
*Die Silberzwerge waren unglücklich darüber, dass sie trotz der Anwesenheit der Helden aus Andor von den Schwestern unterdrückt wurden. Die Helden waren aus ihrer Sicht also nicht sehr ruhmreich...*

Stülpt jetzt den Markierungsring über den Erzähler. Von nun an verliert ihr bei jeder erzählerbewegung 1 Ruhm.



*Einer der Silberzwergen wollte die Helden aus Andor unterstützen.*

Stellt jetzt die Figur Radan (Silberzwerg) auf das Feld 102. Für eine Stunde kann der Silberzwerg bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Auf dem Feld einer Kreatur zählt er 4 Stärkepunkte zusätzlich für die Helden. Er kann Boote nutzen. Er kann nicht aufs Schiff.



*Einer der Seekrieger wollte die Helden aus Andor unterstützen. Er hieß Stinner und war vor allem auf dem Schiff sehr kampfbegabt.*

Stellt jetzt den Seekrieger auf das Feld 109. Er kann für eine Stunde bis zu 2 Felder weit bewegt werden. An Land zählt er auf dem Feld einer Kreatur 2 zusätzliche Stärkepunkte für die Helden, auf dem Schiff sogar 4 zusätzliche Stärkepunkte. Er kann die Boote benutzen.