

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Vorbereitungen 1
Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem
Spelaufbau beginnt.

Dies ist der siebte und letzte Teil der Kampagne um die **Feinde von Andor** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse in den ersten fünf Teilen („Schattenjagd“, „Schwarze Blitze“, „Dunkle Schwingen“, „Totenfeuer“ und „Finstere Seelen“) an.

Die Legende spielt auf der **Vorderseite des Nord-Spielplans** („Nebelinseln“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen **„Die Reise in den Norden“** und **„Der Sternenschild“** sowie die **„Andor-Bonus-Box“**.

Hinweis: Der Held Kram/Bait kann auch in dieser Legende verwendet werden. Jedoch kann kein Spieler den Helden Stinner/Stianna wählen, da dieser auf eine andere Weise ins Spiel kommt.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler spielt mit **der Figur** weiter, die er bereits in den ersten fünf Teilen der Kampagne ausgewählt hat. Er erhält die dazugehörige **Heldenfigur** und 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 **Seekrieger-Heldentafel** (mit der Stianna-Seite nach oben) neben das Spielfeld und legt die beigen Würfel, die Holzscheiben und den Holzstein darauf.
- Legt verdeckt die **Heldenwappen** in den Farben der Helden bereit, die am Spiel teilnehmen.
- Legt das **Schiff** und die **Schiffstafel** bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem **Goldmünzen-Symbol** zeigen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Vorbereitungen 2
Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt die **zwei schwarzen Holzsteine** auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste des Spielplans.
- Legt die **4 schwarzen**, **2 roten** und **5 weißen Würfel** sowie den **großen, roten Feuer-Würfel** und aus der „Andor-Bonus-Box“ die **3 orangenen Würfel** für die Barbaren bereit. Legt neben die Kreaturenanzeige den **weißen Holzstein** für die Stärkepunkte und die **weiße Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt die **START-Windkarte** offen neben das Sonnenaufgang-Feld und würfelt jetzt mit einem weißen Würfel. Dreht die Karte so oft um 90° im Uhrzeigersinn, wie der Würfelwert angibt.
- Mischt die übrigen **13 Windkarten** und legt sie verdeckt bereit.
- Mischt die **15 Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise).
- Legt die **3 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Stellt **alle Kreaturen** aus der Erweiterung „Die Reise in den Norden“ neben dem Spielplan bereit.
- Stellt die Figuren **Grenolin**, **Garz**, **Stianna**, eine Figur **Taren** und eine Figur **Silberzwerge**, die **Nixe Irja**, den **Seeriesen**, den **Unbekannten Krieger**, **Merrik**, aus dem Grundspiel **6 Gors** und **alle Skrale**, aus der Erweiterung „Sternenschild“ das **Katapult**, aus der „Andor-Bonus-Box“ **alle Barbaren** und **alle Fluggors** und von den „Feinden von Andor“ die Figuren **Brut** und **Hella** und den **Eisernen König** bereit.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Vorbereitungen 3
Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

- **Hinweis:** Auf der letzten Seite gibt es insgesamt **7 Figuren** für die **Schwarzen Schiffe**. Diese werden ebenfalls benötigt.
- Legt das **Gold**, die **Sternchen** und die **roten X** neben den Spielplan.
- Verteilt **alle Gegenstände** auf der Ausrüstungstafel (für Nord-Spielplan).
- Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Positionen von **4 verdeckten Muscheln**.
- Stellt den **Barden auf das Feld 4 der Ruhmeshalle**.
- Legt **3 Heilkräuter**, die **3 Gaben des Nordens**, die **10 Nord-Kreaturenplättchen**, **5 Wrackplättchen**, **6 Federplättchen**, **2 Eisen**, **2 Holzstämme**, ein Fass, den Gegenstand **Schmuckkette**, den **roten Markierungsring**, das **Flutplättchen**, **Varatans Helm der Macht** und **Varlion**, das **Flammenschwert**, den **Sturmschild** und aus dem „Grundspiel“ **alle Geröllplättchen** bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „O“** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **O1, O2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **Z2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben R, S, U, X** und **Z**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 1“.** →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Vorgeschichte 1
Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 3“ aufgedeckt.

„So wie ich das sehe, haben wir zwei Möglichkeiten, wie wir auf die Bedrohung durch den Eisernen König reagieren können“, meinte einer der Helden in die Runde der Versammelten hinein. Die Helden hielten sich noch immer am Baum der Lieder auf, wo sie gemeinsam mit den Bewahrern über ihr weiteres Vorgehen beratschlagen wollten. Jetzt, wo ihnen der Plan des Eisernen Königs bekannt war, mit einer neu gebauten Flotte von Narkonna im Norden aus das Land im Süden anzugreifen. „Entweder wir warten hier im Rietland darauf, dass die Flotte des Königs eintrifft, und stellen uns dann seinem Heer, das an Land kommt...“

„Das dürfte schwierig werden“, warf ein anderer Held missmutig ein. „Ich gehe nicht davon aus, dass uns Fürst Galkar zu Hilfe kommen wird. So wie wir ihn kennen, wird er in seiner Burg sitzen bleiben und abwarten, so wie er es seit seiner Krönung beinahe jeden Tag getan hat.“

„Und die Schildzwerge sind immer noch geschwächt durch den Angriff der Finsteren Seelen und deren Kreaturen“, fügte der Oberste Priester Malikor hinzu. „So gesehen hatte Hellas Plan in gewisser Weise also doch Erfolg gehabt, als sie die Seelen auf die Zwerge losgelassen hatte. Es wird noch etwas dauern, bis sie sich wieder zu einer schlagkräftigen Armee zusammengefunden haben.“

„Dann bliebe uns nur noch die zweite Möglichkeit“, meinte der Held. „Wir werden der Flotte des Königs entgegenreten, bevor sie das Rietland überhaupt erreicht. Und zwar am Besten von den Nebelinseln aus. Die Bewohner dort waren durch die Ankunft der Drei Schwestern kaum in Bedrängnis geraten, also dürften sie noch kampfbereit genug sein.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 2“.** →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Vorgeschichte 2
Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 1“
aufgedeckt.

„Daran dachten wir auch schon“, meinte Malikor, „und deshalb haben wir bereits einige Falken losgeschickt. Sie dürften mittlerweile bei den Taren und den Silberzwerger eingetroffen sein.“ Die Helden nickten zustimmend und dann erhoben sie sich. Wie es aussah, stand ihnen bald ihr hoffentlich letztes Gefecht bevor: Der Kampf gegen den Eisernen König und dessen Vasallen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O1. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

O1

Dieser Teil der Kampagne besteht aus den Legendenkarten O1, O2, O3, O4, R1, R2, S, U1, U2, X, Z1, Z2, Vorbereitungen 1-3, Vorgeschichte 1&2, Eine treue Gefährtin, 3x Hilfreiche Freunde, Sturmthal 1-3, Werftheim 1-4, Silberhall 1-4, Der Troll an der Steilküste, Die Magischen Waffen, Die Nixe Irja, Das Katapult 1&2, 6x Schiffe mit Schwarzen Segeln, Begegnung auf hoher See, Landung, Fluggors, Der Eiserne König, Brut und Hella

Weitere Vorbereitungen:

Sortiert aus den **Nord-Kreaturenplättchen** die vier Plättchen aus, durch die ein **Wrack** ins Spiel kommt, und legt sie beiseite. Mischt die übrigen sechs Plättchen und legt je eines davon verdeckt auf die Buchstaben **Q** und **R** auf der Legendenleiste. Nehmt die verbliebenen Kreaturenplättchen und mischt die vier aussortierten Plättchen dazu. Legt von diesen acht Plättchen eines an den Buchstaben **U** und zwei Plättchen an den Buchstaben **T**.

Hinweis: Wenn es für einen Buchstaben sowohl ein Kreaturenplättchen, als auch eine Legendenkarte gibt, haben die Kreaturenplättchen immer Vorrang.

Mischt die **drei Karten** „Hilfreiche Freunde“ und legt sie neben den Spielplan.

„Wie ich schon erwähnt habe“, fuhr Malikor fort, „haben wir Falken zu den Bewohnern der Nebelinseln geschickt, mit der Bitte, uns in unserem Kampf zu unterstützen, auch wenn ich nicht davon ausgehen werde, dass wir sie wirklich darum bitten müssen. Die Bedrohung, der wir nun gegenüberstehen, betrifft letzten Endes uns alle, und darum werden sie sich sehr wahrscheinlich unserem Kampf anschließen. Aber sucht sie ruhig auf. Vielleicht haben sie noch weitere Ratschläge, wie wir gegen die Flotte des Königs bestehen können.“

Legt **Sternchen** auf die Felder **91**, **100** und **114**.

Sobald ein Held eines dieser Felder betritt, wird die entsprechende Legendenkarte aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs

O₂

„Euer Schiff, die Aldebaran, wartet an dem Steg im Norden des Waldes auf euch. Wie wir von einem der Baumeister, die aus Werfheim zu uns kamen, erfahren haben, wurde es seit eurer letzten Fahrt und der Rückkehr aus Hadria von ihnen ausreichend repariert und ist seetüchtig genug, um sich damit erneut in die Gewässer rund um die Nebelinseln wagen zu können.“

Stellt das **Schiff** an den Steg an Feld **55** und legt ein **Sternchen** dazu. Wenn ein Held das Feld 55 betritt oder direkt an Bord des Schiffes geht, ohne auf dem Feld 55 stehen zu bleiben, dann wird die Legendenkarte „Eine treue Gefährtin“ aufgedeckt und vorgelesen.

„Ein letztes noch“, fügte Malikor hinzu. „Unsere Späher haben berichtet, dass die Schiffe des Königs noch einige Tage entfernt sind. Es bleibt euch also noch etwas Zeit, bis sie die Nebelinseln erreichen werden.“

„Wisst ihr denn schon, gegen wieviele Schiffe wir kämpfen müssen? Und wer genau unsere Gegner sind?“ fragte einer der Helden.

„Den Berichten zufolge handelt es sich um etwa ein halbes Dutzend Schiffe, aber eine genaue Zahl ist uns nicht bekannt. An Bord befinden sich Skrale aus den Skral-Höhlen sowie ein Stamm von Barbaren, der sich in den Sturmweiden niedergelassen hat. Sie sind sehr kriegerisch und anders als die Barbaren aus dem Osten, die damals vor den Tagen des Widerstands den Wachsam Wald heimgesucht haben. Ein Kampf gegen sie wird euch sehr fordern. Und zu allem Übel hat einer der Späher sogar einige Fluggors gesehen, die um die Masten der Schiffe herumkreisen. Dazu kommen natürlich noch Brut, Hella und der Eisernen König.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs

O₃

Also alles in allem eine mächtige Armee, gegen die wir nur schwer bestehen können.“

„Aber nichtsdestotrotz ein Feind, den wir dahin zurücktreiben werden, wo er herkommt“, versprachen sich die Helden untereinander und bereiteten sich anschließend darauf vor, zu ihrem vielleicht letzten Kampf aufzubrechen.

Dann aber sahen sie, wie einer der Bewahrer das Archiv betrat, zu Malikor eilte und ihm etwas mitteilte.

„Was ist los? Was gibt es für Neuigkeiten?“ fragten sie. Der Oberste Bewahrer schaute die Helden an. „Unglücklicherweise scheinen auch die Meereskreaturen in Aufruhr zu sein. Ob sie nun den Eisernen König unterstützen oder einfach nur die Gunst der Stunde nutzen wollen, vermögen wir nicht zu erkennen. Aber Tatsache ist, dass ihr euch auch mit ihnen werdet auseinandersetzen müssen.“

Stellt je einen **Nerax** auf **I** und **II** und einen **Meerestroll** auf **IV**.



Ermittelt mit zwei weißen Würfeln die Positionen von **2** der **3 Heilkräuter** und der **Gabe des Nordens** „**Diebischer Streifenmarder**“.

Aufgaben (Legendenziele):

- Die Helden müssen den Eisernen König besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „Z“ auf der Legendenleiste erreicht.
- Um Hilfe gegen die Flotte des Eisernen Königs zu erhalten, müssen die Helden die Felder 91, 100 und 114 betreten.
- Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

O₄

Stellt **alle Helden** auf das Feld 57.
Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**, **2 Stärkepunkte**, **2 Gold** und der **Sturmschild** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt.

Deckt jetzt eines der Heldenwappen auf. Der so ermittelte Spieler legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld und beginnt das Spiel. Mischt das Wappen anschließend wieder unter die anderen.

Hinweis: Der Held Kram/Bait kann bei dem Händler in Silberhall (Feld 91) - so wie in der Mine im Rietland - 1 Stärkepunkt für je 1 Gold kaufen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

R₁

Die ersten Schiffe tauchten am Horizont auf. Ihre schwarzen Segel waren aufgebläht und sie machten volle Fahrt. An Deck sah man Barbaren, die wilde Kriegsschreie austießen, und kampfeslustige Skrale, bis an die Zähne bewaffnet. Der Eisernen König hatte die gefürchtetsten Bewohner des Nordens ausgewählt, um für ihn die Welt zu erobern. Es würde nicht mehr lange dauern, bis sie die ersten Inseln erreichten und ihre Besatzungen das Land erstürmen würden.

Stellt je nach Spielerzahl **Schiffe mit einem weißen Standfuss** auf die unten abgebildeten Felder.

Bei **2 Spielern** werden Schiffe auf die Felder mit der Zahl „2“ gestellt.

Bei **3 Spielern** kommt zusätzlich ein weiteres Schiff auf das Feld mit der Zahl „3“.



Hinweis: Kreaturen können mit den Schiffen auf dem gleichen Feld stehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte R2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

R₂

Mischt die **sechs Karten** „Schiffe mit Schwarzen Segeln“ und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

Legt den **Markierungsring** über das **Erzählersymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld**.

Jedes Mal, wenn der Erzähler **bei Sonnenaufgang** ein Feld auf der Legendenleiste weiterrückt, bewegen sich alle Schiffe **ein Feld** weit in der mit einem Pfeil gekennzeichneten Richtung auf das Land zu. (*Tip*: Stellt die Figuren der Schwarzen Schiffe gleich mit dem Bug in Pfeilrichtung, um später in Bezug auf die Fahrtrichtung der einzelnen Schiffe nicht durcheinander zu kommen.)

Erreichen ein oder mehrere Schiffe ein Landfeld, bleiben sie zunächst dort stehen. **Beim nächsten Sonnenaufgang** wird anschließend für jedes betreffende Schiff die oberste Karte des Stapels „Schiffe mit Schwarzen Segeln“ aufgedeckt und vorgelesen.

Stehen die Aldebaran und eines der Schwarzen Schiffe **auf dem gleichen Feld**, kommt es zu einem Schiffskampf. Auch in diesem Fall wird die oberste verdeckte Karte aufgedeckt.

Einige Seeleute berichteten von Treibgut, das sie auf dem Meer gesehen hatten. Offenbar hatten die Schwarzen Schiffe andere Segler angegriffen und versenkt.

Verteilt die **6 Federplättchen** auf die Meeresfelder mit einem Feder-Symbol. Wenn das Schiff der Helden auf einem dieser Felder stehen bleibt, können die Helden es aufdecken.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

S

Weitere Schiffe erschienen am Horizont. Wie es den Helden beschrieben worden war, gehörte wirklich eine große Flotte zur Armada des Königs. Sein Schiff hingegen war bislang noch nicht gesichtet worden. Aber das durfte nur noch eine Frage der Zeit sein.

Stellt unabhängig von der Spielerzahl **2 Schiffe** auf die unten abgebildeten Felder.



Es wurde nun immer deutlicher, dass die Flotte des Königs ihre Spuren hinterließ. Wracks von anderen Schiffen waren auf dem Meer zu sehen.

Ermittelt mit einem **schwarzen Würfel** die Position von einem **Wrackplättchen**. Legt ein weiteres Wrackplättchen auf den Buchstaben **W** auf der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird das Wrackplättchen ebenfalls mit einem schwarzen Würfel eingewürfelt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

U₁

Endlich! Das Schiff des Eisernen Königs tauchte auf. Schwer gepanzert schien es kaum zu besiegen zu sein.

Stell ein **Schiff mit schwarzem Standfuss** auf das unten abgebildete Feld. Das Schiff des Königs bewegt sich genau wie die anderen Schiffe.



Wichtig: Die Nixe Irja kann das Schiff des Königs nicht anlocken. (Der Eiserne König ist viel zu unempfindlich für solch lieblichen Gesang).

Um das Schiff des Königs mit Hilfe des Katapults zu versenken, muss es mit **mindestens drei Geschossen** getroffen werden.

Stehen die Aldebaran und das Schiff des Königs **auf dem gleichen Meeresfeld**, kommt es unmittelbar zum Kampf gegen den Eisernen König und seine Figur wird gemeinsam mit Brut und Hella auf die Schiffstafel gestellt. Anschließend wird die Legendenkarte „Der Eiserne König“ aufgedeckt und vorgelesen. Die Aldebaran kann das Feld mit dem Schiff des Königs **erst wieder verlassen, wenn er besiegt wurde**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte U2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

U₂

Wenn das Schiff des Königs ein **Landfeld** erreicht, werden die Figuren **Der Eiserne König** und **Brut und Hella** beim nächsten **Sonnenaufgang** auf das Landfeld gestellt.

Legt anschließend ein **Sternchen** auf die aktuelle Windkarte. Bei Sonnenaufgang bewegen sich der Eiserne König und Brut und Hella unmittelbar, **nachdem eine neue Windkarte gezogen wurde** (oder gezogen werden sollte, je nachdem, ob Merrik seine Sonderfähigkeit eingesetzt hat). Sie bewegen sich dabei **gemeinsam ein Feld entlang des Pfeils**.

Beim „Lied des Barden“ verlieren die Helden durch Brut und Hella sowie durch den Eisernen König unabhängig von der **Spielerzahl jeweils drei Ruhm**, auch wenn sie auf dem gleichen Feld stehen. Erreichen sie das Feld 100, verlieren die Helden beim „Lied des Barden“ für beide Figuren **jeweils einen zusätzlichen Ruhm**.

Kreaturen können mit den beiden „Feinden von Andor“ nicht auf dem gleichen Feld stehen (Ausnahme: Feld 100) und überspringen sie. Gleiches gilt auch für die Besatzungen der Schwarzen Schiffe.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen **den Eisernen König** besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „Z“ auf der Legendenleiste erreicht. Wenn der Eiserne König besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben „Z“ vorgesetzt.

Wenn ein Held das Feld, auf dem der Eiserne König steht, betritt, wird ebenfalls die Legendenkarte „Der Eiserne König“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Als die Helden gerade mit ihrem Schiff zu einer der anderen Inseln übersetzen wollten, tauchte mit einem Mal eine riesige, mit Tang und Algen bewachsene Gestalt aus den schäumenden Wogen auf und näherte sich ihnen. Der Seeriese! War er gekommen, um zu helfen, so wie er es schon einmal beim Kampf gegen Qurun getan hatte? Oder war er erschienen, um den Eisernen König zu unterstützen?

Der Riese wirkte trotz seiner Größe nicht bedrohlich. Ein leichtes Lächeln umspielte sogar seine Lippen. Und als er sich von der Aldebaran ab- und einem der Schwarzen Schiffe zuwandte, da wussten die Helden, dass ihnen ein mächtiger Verbündeter zur Seite stand.

Stellt die Figur des **Seeriesen** auf ein beliebiges, dem Schiff der Helden benachbartes Feld. Für **1 Stunde auf der Tagesleiste** kann einer der Helden den Seeriesen **2 Felder** weit bewegen. Er bewegt sich dabei allerdings nur über Meeresfelder und betritt niemals ein Landfeld. Erreicht der Seeriese ein Feld, auf dem sich eines der Schwarzen Schiffe aufhält, so versenkt er es und die Schiffsfigur sowie eine der Karten „Schiffe mit Schwarzen Segeln“ kommen aus dem Spiel. Danach wird der Seeriese ebenfalls vom Spielplan genommen.
Wichtig: Das Schiff des Königs kann er **nicht** angreifen!



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist ...
... und der Eiserne König besiegt wurde.

Es war vollbracht. Die Helden hatten den Sieg errungen und den Eisernen König geschlagen. Seine Vasallen erkannten schnell, dass es ihnen nicht mehr gelingen würde, sein Vorhaben in die Tat umzusetzen, und die wenigen, die übrig geblieben waren, flohen zurück nach Narkonna.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Z2.

Die Übermacht des Eisernen Königs war zu stark. Auch wenn die Helden sich mit vereinten Kräften gegen ihn und sein Heer stämmten, wollte es ihnen trotz aller Hilfe, die ihnen die Bewohner der Nebelinseln geben konnten, nicht gelingen, ihn zu besiegen. Und schon bald darauf übernahmen die Barbaren die Inseln, setzten dann ihre Eroberung im Rietland fort, und schließlich fiel ganz Andor unter die Herrschaft des tyrannischen Königs.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder ...
... der Eiserne König nicht besiegt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Die Bewohner der Nebelinseln veranstalteten ein Freudenfest. Jede der Inseln hieß die Helden willkommen und eine ausgelassene Stimmung breitete sich aus. Nach dem Sieg über die hoffentlich letzte größere Bedrohung kehrte, dies war der sehnlichste Wunsch aller Bewohner, endlich der lang erhoffte Frieden ein.

Und die Helden genossen diese Zeit, auf die sie so verzweifelt hingearbeitet hatten. Aber die Erlebnisse der vergangenen Wochen hatten noch eine letzte Aufgabe für sie übrig gelassen...

Bald schon kehrten sie ins Rietland zurück, wo ihnen zu Ehren ebenfalls ein großes Fest veranstaltet wurde. Doch die Helden wollten noch nicht feiern. Eine Angelegenheit gab es da noch zu regeln...

Sie erreichten die Rietburg und marschierten auf direktem Wege in den Thronsaal, wo Fürst Gralkar hochzufrieden auf seinem Thron saß und den Helden bei ihrem Eintreten dafür dankte, dass sie sein Reich ein weiteres Mal vor einer schrecklichen Bedrohung gerettet hatten. Chada trat vor ihn und riss ihm ohne ein Wort die Rietgraskrone vom Kopf. Kaum ein Höfling oder Wächter schien zu widersprechen, als sie diesen unfähigen Herrscher förmlich vom Thron stieß und sich an seiner Statt auf dem ihr gebürtigen Platz niederließ.

Gralkar merkte schnell, dass er an diesem Ort kaum jemanden hatte, der sich noch für seinen Verbleib einsetzen wollte, also verließ er mit hängenden Schultern den Thronsaal und kehrte in sein fernes Fürstentum zurück.

Mit der Herrschaft Chadas und dem gewonnenen Kampf gegen den Eisernen König kehrte endlich eine Ära des Friedens im Lande Andor ein...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Eine treue Gefährtin

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held entweder auf Feld 55 steht oder direkt das Schiff betritt.

Als die Helden die Aldebaran sahen, wussten sie nicht, wie sie diesen Anblick beschreiben sollten. Einerseits waren sie froh, dieses Schiff wiederzusehen, das ihnen so viele Reisen lang treue Dienste geleistet hatte. Andererseits sah die Aldebaran nach unzähligen Reparaturarbeiten mittlerweile aus wie ein gigantischer Flickenteppich. Kaum eine Stelle an Bord gab es noch, die nicht repariert, erneuert oder ausgebessert worden war. Und nun waren sie im Begriff, die Aldebaran in ein weiteres Gefecht zu steuern, in das vielleicht größte Gefecht, das sie sich vorstellen konnten. Warum war in der Zwischenzeit niemand auf die Idee gekommen, einfach ein neues Schiff zu bauen?

Die Helden wollten gerade an Bord gehen, als einer der Schiffszimmermänner auf sie zutrat. „Wir haben die Achter-Ballista gut in Schuss gehalten. Sie ist einsatzbereit. Für die übrigen Ausbauten werdet ihr euch allerdings nach Werfheim begeben müssen.“

Dreht den Ausbau **Achter-Ballista** auf die ausgebaute Seite.

Als die Helden an Deck des Schiffes gingen, erwartete sie eine Überraschung. Sie waren eindeutig nicht alleine in ihrem Kampf gegen den Eisernen König.

Bei **4 Spielern** wird jetzt die **oberste Karte** des Stapels „Hilfreiche Freunde“ aufgedeckt und vorgelesen. Deckt bei **3 Spielern** die obersten **zwei Karten** auf und bei **2 Spielern** **alle drei Karten**. Übrige Karten kommen aus dem Spiel.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

Hilfreiche Freunde

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Als die Helden die Kajüte betrat, sahen sie Merrik vor einem Tisch voller Karten sitzen. Der Kartograph schaute auf: „Willkommen, meine Freunde! Ich habe euch schon erwartet und alles für eine sichere Reise durch die Gewässer vorbereitet“, sagte er und schloss mit diesen Worten die letzten Arbeiten an seiner neuesten Karte ab.



Die Helden hatten schon geahnt, dass er nach so vielen gemeinsamen Erlebnissen auch dieses Mal an ihrer Seite stehen würde.

Stellt die Figur **Merrick** auf die Schiffstafel. Mit Merrik an Bord kann sich das Schiff gefahrlos auf Klippenfelder bewegen oder darüber hinwegsegeln.

Legt ein **rotes X** auf diese Karte. **Einmal im Spiel** kann ein Held dieses X einsetzen (dies kostet keine Stunde auf der Tagesleiste) und es auf das **Symbol für Windkarten** auf dem Sonnenaufgang-Feld legen. Dieses Symbol wird dann beim nächsten Sonnenaufgang nicht ausgeführt und die aufgedeckte Windkarte liegen gelassen. Anschließend wird das X entfernt und beim darauffolgenden Sonnenaufgang wieder eine neue Windkarte gezogen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs

Hilfreiche Freunde

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Die Helden betraten das Deck des Schiffes und bemerkten sofort, dass sie nicht alleine waren. Die Seekriegerin Stianna stand kampfbereit an der Reling und begrüßte sie. „Gut, dass ihr da seid! Euer Hiersein wird die bevorstehende Schlacht zu unseren Gunsten entscheiden. Und ich werde euch helfen, jedes Gefecht gegen die Schiffe des Königs zu gewinnen.“



Stellt die Figur **Stianna** auf die Schiffstafel. Legt die **Heldentafel** der Seekriegerin neben das Spielfeld, den **beigen Holzstein** auf **2 Stärkepunkte** und eine **beige Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**. Stianna bleibt **die gesamte Legende über** auf dem Schiff und kann von den Helden nicht mit an Land genommen werden.

Jeder Held, der sich an Bord des Schiffes befindet, kann **nach** seiner Aktion die Fähigkeit Stiannas einsetzen, um das Schiff ein Feld zu bewegen.

Beispiel: Ein Held setzt eine Stunde ein, um das Schiff drei Felder nach Nordosten zu segeln. Damit beendet er seine Aktion, kann aber jetzt die Fähigkeit Stiannas nutzen, um das Schiff ein Feld zu versetzen. Der nächste Held, der das Schiff bewegt oder mit dem Schiff kämpft, kann diese Aktion ebenfalls einsetzen.

In einem Kampf gegen Meereskreaturen oder Gors unterstützt Stianna die Helden mit ihren beigen Würfeln. Das Wurfresultat (inklusive der 2 Stärkepunkte) wird zum Kampfwert der Helden dazugezählt. Stiannas Teilnahme am Kampf kostet einen der Helden **in jeder Kampfunde eine Stunde** auf der Tagesleiste. **Wichtig:** Stianna ist auch von den Auswirkungen eines Sturms betroffen. Sie kann dadurch ebenfalls Stärke- oder Willenspunkte verlieren.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Hilfreiche Freunde

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



Als sich die Helden auf das Schiff begeben wollten, brach plötzlich eine massige Gestalt durch den Wald und trat an den nahen Küstenstreifen heran. Es war der Unbekannte Krieger, der sie schon damals im Kampf gegen die Schwarze Kogge unterstützt hatte. Wieder bot er seine Hilfe an, und die Helden waren froh, seine Kampfkraft an ihrer Seite zu wissen.

Stellt die Figur des **Unbekannten Kriegers** auf das Feld **55**. Für **1 Stunde auf der Tagesleiste** kann der Unbekannte Krieger **bis zu 4 Felder weit** bewegt werden. Er alleine kann keine der Boote nutzen, sondern muss von einem der Helden mitgenommen werden. Eine Bootsfahrt in Begleitung des Unbekannten Kriegers kostet einen Helden **eine zusätzliche Stunde** auf der Tagesleiste. Der Unbekannte Krieger **kann das Schiff betreten**. Steht er auf dem Feld eines Helden oder zusammen mit einem Helden auf der Schiffstafel, bringt er diesem im Kampf sowohl gegen Meerestkreaturen als auch gegen die Besatzungen der Schwarzen Schiffe **4 zusätzliche Stärkekpunkte** ein.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Sturmtal 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 114 steht.

Als der Held die Küste Sturmtals erreicht hatte und sich der Heimat der Taren näherte, kam ihm sogleich eine Abordnung der Inselbewohner, angeführt von ihrem Ältesten, entgegen. „Ich grüße dich!“ sagte der Tarus und begleitete den Helden anschließend in ihr Dorf. „Ich weiß schon, warum du hier bist. Wir haben die Nachricht aus dem Wachsamem Wald erhalten. Und bevor du fragst: Ja, wir werden euch natürlich im Kampf unterstützen. Sollte eines der Schiffe des Eisernen Königs unsere Küste erreichen, werden wir euch ohne Zögern beistehen. Allerdings müssen wir uns in erster Linie um die Sicherheit unserer Leute kümmern, daher werden wir euch außerhalb Sturmtals nicht helfen können.“

Stellt eine **Tarenfigur** auf das Feld **114**. Ein Held kann die Taren mit seiner Figur mitbewegen. Das kostet ihn keine zusätzliche Stunde auf der Tagesleiste. Wenn die Taren auf dem Feld einer Kreatur oder eines Barbaren stehen, zählen sie im Kampf **zwei zusätzliche Stärkekpunkte** für den Helden. Allerdings dürfen die Taren die Insel Sturmtal **nie verlassen**. Sollten die Taren in einen Kampf **ohne die Unterstützung der Helden** geraten (dies betrifft nur Kämpfe gegen die Besatzungen der Schwarzen Schiffe und keine Kämpfe gegen Meerestkreaturen), so kommen sie aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Sturmtal 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Sturmtal 2

Diese Karte wird nach der Karte „Sturmtal 1“
aufgedeckt.

„Was ist mit den magischen Waffen aus der Feste von Yra?“ wollte der Held noch wissen. „In Nordgard berichtete man uns, dass die Turmzauberer nach der Ankunft der Dunklen Schwester die Waffen mit Schiffen losgeschickt haben. Zwei von ihnen sollen angeblich bis hierher nach Sturmtal gelangt sein.“ Der Älteste der Taren blickte zu Boden. Es fiel ihm offenbar nicht leicht, das Folgende zu sagen: „Die Waffen sind, genau wie man es euch gesagt hat, auf unserer Insel angekommen. Aber sie sind nicht hier in Sturmtal.“

„Was meint ihr damit?“ fragte der Held.

„Ein furchterregender Meerestroll hat sie in seinen Besitz gebracht. Die Schiffe, von denen ihr sprecht, sind in der Tat an der Südküste der Insel gelandet, und einige aus der Besatzung wollten mit Beibooten das Land erreichen. Dabei sind sie jedoch bei dem hohen Wellengang an den Felsen vor der Küste gekentert. Die Matrosen konnten sich zwar retten, aber die Waffen sind auf der Klippe bei den Überresten der Boote geblieben. Und schon kurz danach ist der Troll aufgetaucht und hat sie an sich genommen und in eine Höhle an der Steilküste gebracht.“

„Dann sollten wir sie schnellstens zurückholen. Im Kampf gegen den Eisernen König werden wir sie auf jeden Fall brauchen können. Wo finden wir die Höhle?“

„Die Höhle des Trolls ist über Land nicht zu erreichen. Nur auf dem Wasserweg könnt ihr sie betreten. Daher wird euch im Kampf gegen den Troll auch euer Schiff nur bedingt helfen können.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Sturmtal 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Sturmtal 3

Diese Karte wird nach der Karte „Sturmtal 2“
aufgedeckt.

Stellt einen **Meerestroll** auf das Feld 79 und legt **Varlions Flammenschwert** und **Varatans Helm der Macht** sowie ein **Sternchen** dazu.

Wichtig: Das Feld 79 kann **ab jetzt nicht mehr über Land betreten (und später auch wieder verlassen) werden**, sondern nur vom Schiff vom **südlich davon gelegenen Meeresfeld** (das Feld mit der roten ) aus. Und der Troll kann nur von Helden (oder dem Unbekannten Krieger) bekämpft werden, wenn diese sich **auf dem Feld des Trolls** befinden, nicht vom Schiff aus.

Der Meerestroll bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Außerdem verlieren die Helden beim „Lied des Barden“ durch den Meerestroll **keinen Ruhm**.

Sobald ein Held das Feld 79 betritt, wird die Legendenkarte „Der Troll an der Steilküste“ aufgedeckt und vorgelesen.

