

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Werftheim 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 100 steht.

Als sich die Helden Werftheim näherten, konnten sie erkennen, dass der Südteil der Stadt, an dem sich die Docks und die Werften befanden, stark beschädigt war und teilweise unter Wasser stand. Eine große Flutwelle musste diesen Teil der Insel getroffen haben, und die Helden fragten sich angesichts dieser Schäden, ob die Baumeister Werftheims zurzeit überhaupt in der Lage waren, die Aldebaran auszubauen.

Nach der Ankunft auf der Insel wurden sie sogleich von einem der Baumeister begrüßt. „Willkommen in Werftheim! Es ist schön, euch wiederzusehen!“

„Was ist geschehen? Die Werften sehen übel zugerichtet aus.“

„In der Tat! Eine gigantische Flutwelle kam mit einem Mal herangerauscht, und das bei sehr friedlichem Wetter. Sie kann keine natürliche Ursache gehabt haben.“

„Wahrscheinlich hatte der Eiserne König beziehungsweise die Zauberin Hella dabei ihre Hand im Spiel“, vermutete einer der Helden.

„Hoffen wir mal, dass sie das wirklich war. Nicht dass plötzlich auch noch die Mächte des Meeres zu unseren Ungunsten in den bevorstehenden Kampf eingriffen“, meinte ein anderer Held.

„In dieser Hinsicht gab es bislang keine Anzeichen“, erwiderte der Baumeister. „Weder Kenvilar, noch der Herr der Stürme oder auch der Krake Oktohan wurden in den letzten Wochen gesichtet.“

„Gut, das zu hören! Wie steht es denn mit Ausbauten an unserem Schiff? Wenn wir der Flotte des Königs entgegentreten wollen, müssten wir besser gerüstet sein.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Werftheim 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Werftheim 2

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

„Es tut mir leid! So lange die Schäden an den Docks nicht repariert wurden, wird nichts daraus. Und leider haben wir auch nicht allzu viel Holz in unseren Vorratshallen - dank der Flutwelle, die auch einige der Lagerhäuser hinweggespült hat -, so dass wir noch eine Weile brauchen, um die Werft zu reparieren. Und es dauert, das Holz herbeizuschaffen. Wenn ihr uns allerdings einige Baumstämme bringen könntet, würden die Arbeiten sicherlich schneller voranschreiten.“

„Und dann könntet ihr unser Schiff ausbauen?“

„Gegen einige Goldmünzen sicher“, sagte der Mann grinsend. Die Helden fragten sich, wie sie ausgerechnet an diesen gierigen Baumeister geraten konnten...

Legt das **Flutplättchen** auf das **Symbol für Schiffsausbauten** unterhalb des Stegs an Feld 100. Solange das Plättchen dort liegt, kann das Schiff nicht ausgebaut werden.

Legt ein **rotes X** an den Buchstaben „T“ auf der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird das Flutplättchen vom Symbol für „Ausbau“ entfernt. Ab diesem Zeitpunkt können die Helden am Steg an Feld 100 wie gewohnt Ausbauten zum üblichen Preis (1 Gold pro Held) kaufen.

Legt **zwei Baumstämme** auf das Feld **59** (sofern ihr dies nicht schon nach der Karte „Silberhall 2“ getan habt).

Aufgabe (Optional):

Sammelt Baumstämme ein und bringt sie nach Werftheim, um die Arbeiten an den Docks schneller zu einem Ende bringen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Werftheim 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Werftheim 3

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

Holzstämmen können nur auf der Stärkekpunkteanzeige, links neben dem Holzstein, der die Stärkekpunkte angibt, getragen werden.

Für jeden Baumstamm, den die Helden auf Feld 100 ablegen, wird das rote X auf der Tagesleiste **ein Feld nach unten** geschoben. Sollte es dabei das Feld des Erzählers erreichen, kommen das X und das Flutplättchen aus dem Spiel. Die sonst übliche Belohnung für das Ablegen eines Holzstammes auf dem Feld 100 entfällt in diesem Fall.

Wichtig: Baumstämme, die auf Feld 100 abgelegt wurden, werden wieder auf das Feld 59 zurückgelegt und können noch einmal von den Helden eingesammelt werden.

„Um euch das Herbeiholen des Holzes etwas zu erleichtern, haben wir noch diesen Kompass für euch. Er wird euch dabei helfen, schneller an euer Ziel zu gelangen“, sagte der Baumeister.



Die Gruppe erhält jetzt den **Hadriscen Kompass**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Werftheim 4“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Werftheim 4

Diese Karte wird nach der Karte „Werftheim 3“ aufgedeckt.

„Und dann wäre da noch etwas“, fügte der Baumeister noch hinzu. „In der letzten Zeit ist die Nixe Irja immer wieder in der Nähe Werftheims gesehen worden. Sie wirkte sehr verbittert wegen all der Ereignisse in den vergangenen Wochen und Monaten. Wir haben gehört, dass einer von euch schon einmal ihre Liebe gewonnen hat. Sie benötigt bestimmt ein Liebespfand von diesem Helden, um dazu überredet zu werden, euch zu helfen. Und wie wir mittlerweile wissen, ist sie durchaus bereit, euch zu unterstützen. Die Silberzwergie haben bestimmt etwas, was ihr ihr bringen könntet.“

„Wir halten Ausschau nach ihr“, versprochen die Helden.

Erwürfelt mit einem **schwarzen Würfel** die Position der Nixe **Irja** und stellt ihre Figur auf das so ermittelte Feld.

Deckt eines der Heldenwappen auf und legt es auf das Feld der Nixe.

Aufgabe (Optional):

Der Held, dessen Wappen auf dem Feld der Nixe liegt, muss bei den Silberzwergien nach einem Geschenk für Irja fragen. Auf diese Weise ist es möglich, wieder ihre Zuneigung zu erlangen, damit sie den Helden in dem bevorstehenden Kampf hilfreich zur Seite stehen wird.

Wichtig: Das Feld der Nixe kann von den Helden vorher nicht betreten werden.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Silberhall 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 91 steht.

„Wir sind froh, euch zu sehen!“ sagte Fürst Grom, nachdem der Held die kühlen Höhlen von Silberhall betreten hatte und zum Oberhaupt der Zwerge gebracht worden war. „Wir haben die Nachricht der Bewahrer erhalten und darüber hinaus auch schon einiges über die Flotte des Königs herausgefunden. Die Besatzung besteht aus Skralen und Barbaren, die der König im Norden von Silberland zusammengerufen hat.“

„Das haben uns die Bewahrer auch schon erzählt.“

„Ja, aber dass sie unerbittlich kämpfen, wahrscheinlich nicht. Der Eiserne König muss von ihnen bedingungslosen Gehorsam gefordert haben. Das bedeutet auch, bis zum letzten Atemzug zu kämpfen. Und obwohl sie Landbewohner sind, scheinen sie keine Schwierigkeiten mit der Seefahrt zu haben. Aber nichtsdestotrotz: Wenn sie hier eintreffen, werden wir sie gebührend empfangen. Wenn ihr uns dabei unterstützt, werden unsere Siegchancen vielversprechender sein.“

Stellt eine Figur **Silberzwerge** auf das Feld 91. Ein Held kann die Zwerge mit seiner Figur mitbewegen. Das kostet ihn keine zusätzliche Stunde auf der Tagesleiste. Im Kampf zählen die Zwerge **2 zusätzliche Stärkekpunkte** für den Helden, wenn sie auf dem Feld einer Kreatur oder eines Barbaren stehen. Die Silberzwerge dürfen Silberhall **niemals** verlassen. Sollten die Silberzwerge in einen Kampf **ohne die Unterstützung der Helden** geraten (dies betrifft nur Kämpfe gegen die Besatzungen der Schwarzen Schiffe und keine Kämpfe gegen Meereskreaturen), so kommen sie aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Silberhall 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Silberhall 2

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

„Darüberhinaus wollen wir euch noch erzählen, dass im Nordosten an der Bronzeküste ein altes Katapult steht, ein Relikt aus Varatans Zeiten, das allerdings nicht mehr in besonders gutem Zustand ist. Es könnte dabei helfen, die Schiffe des Königs anzugreifen, noch bevor sie das Land erreichen. Aber ihr werdet unsere Hilfe bei der Reparatur und natürlich einiges an Material sowie Steingeschosse benötigen.“

„Hört sich gut an!“ meinte der Held. „Was benötigt ihr?“

„Wir brauchen für die Reparatur Holz und Eisen“, antwortete Grom. „Und dann natürlich Steine, die auf die Schiffe geschossen werden können. Eisen findet ihr in Werftheim. Holz gibt es genügend im Wachsam Wald. Und Steine müsstet ihr in unseren Bergen und auf Sturmtal einsammeln.“

Stellt das **Katapult** auf das Feld 74 und verteilt die **acht Geröllplättchen verdeckt** auf den Feldern 75, 77, 78, 102, 104, 105, 110 und 111. Legt **zwei Eisenplättchen** auf die Felder 108 und 113 und legt außerdem **zwei Baumstämme** (sofern ihr dies nicht schon nach der Karte „Werftheim 2“ getan habt) auf das Feld 59.

Aufgabe (Optional):

Um das Katapult wieder in Betrieb zu nehmen und feuerbereit zu machen, müssen mindestens 1 Geröllplättchen und bei 2 Spielern 1 Holz und 1 Eisen, bei 3 Spielern 2 Holz und 1 Eisen und bei 4 Spielern 2 Holz und 2 Eisen herbeigeschafft und auf Feld 74 abgelegt werden.

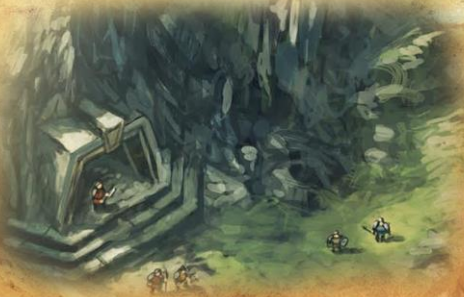
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Silberhall 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Silberhall 3

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

Eisen und **Holz** können nur auf der Stärkekpunkteanzeige, links neben dem Holzstein, der die Stärkekpunkte angibt, getragen werden.

Holzstämme auf Feld 74 werden nach der Reparatur des Katapults aus dem Spiel genommen und **nicht wieder** auf das Feld 59 zurückgelegt.

Geröllplättchen können ohne Mühe (d.h. ohne den Einsatz einer Stunde auf der Tagesleiste) eingesammelt und auf ein kleines Ablagefeld gelegt werden. Ein Held kann also **bis zu drei Geröllplättchen gleichzeitig** transportieren. Um ein Geröllplättchen einzusammeln, muss der Held jedoch auf dem Feld des Gerölls stehen bleiben. Das geht nicht im Vorbeigehen. *Wichtig:* Die Boote sind nur dafür ausgelegt, **maximal ein Geröll** zu transportieren, unabhängig von der Zahl der Helden, die mit dem Boot unterwegs sind.

Mit dem Falken kann **kein** Geröll verschickt werden.

Sobald die geforderte Anzahl Holz und Eisen und mindestens ein Geröllplättchen auf Feld 74 abgelegt wurden, wird die Legendenkarte „Das Katapult 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Hinweis: Sollten die Helden bereits in Werftheim gewesen sein, wird jetzt die Legendenkarte „Silberhall 4“ aufgedeckt und vorgelesen. Andernfalls bleibt die Karte solange verdeckt, bis die Helden Werftheim aufgesucht haben und anschließend nach Silberhall zurückgekehrt sind.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Silberhall 4

Diese Karte wird nach der Karte „Silberhall 3“ aufgedeckt.

„Sagt, wisst ihr irgendetwas von der Nixe Irja? In Werftheim berichtete man uns, dass sie in der Nähe gesehen worden wäre. Sie könnte uns bestimmt helfen, aber womöglich bräuchten wir ein besonderes Geschenk für sie.“

„Wir hätten hier eine Silberkette, ein besonders fein gearbeitetes Stück und eine wahre Zierde für jedes weibliche Wesen.“

„Die wird ihr bestimmt gefallen. Gebt ihr sie uns?“

„Der Schmiedemeister, der sie gefertigt hat, würde sie nicht so einfach hergeben. In Werftheim gibt es noch einige Fässer voll Met aus dem Süden, aus der berühmten Taverne „Zum Trunkenen Troll“. Bringt uns eines dieser Fässer, dann wird die Kette euch gehören.“



Legt ein **Fass** auf das Feld 100.

Aufgabe (Optional):

Um die Kette von den Silberzwergen zu erhalten, muss ein Held das Fass aus Werftheim holen und es nach Silberhall bringen. Wenn das Fass auf Feld 91 abgelegt wurde, erhält die Gruppe den Gegenstand Schmuckkette.

Ein Fass wird auf dem großen Ablagefeld auf der Heldentafel abgelegt.

Wenn der Held, dessen Wappen aufgedeckt wurde, das Feld der Nixe betritt und Irja die Kette bringt, wird die Legendenkarte „Die Nixe Irja“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Der Troll an der Steilküste

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 79 steht.

Die Höhle des Meerestrolls wurde von den Wellen umspült und war nur schwer zu erreichen. Die Helden warteten einen günstigen Moment ab, um an Land gehen zu können. Bald darauf standen sie in der feuchten Kaverne. Es dauerte nicht lange, bis sie dem Troll gegenüberstanden. Und wie schon damals im Land der Sklavenschinder beim Kampf gegen den abtrünnigen Krahder, wo es um das Erlangen des Bruderschildes ging, wollte auch diesmal der Besitzer seiner Habe diese nicht freiwillig herausrücken.

Der Meerestroll besitzt die üblichen Werte, die unten auf der Kreaturenleiste angegeben sind.

Zur Erinnerung: Da die Helden die Aldebaran verlassen mussten, können sie im Kampf keine ihrer Ausbauten verwenden.

Die Gaben des Nordens „**Diebischer Streifenmarder**“ und „**Nixenstaub**“ können gegen den Meerestroll eingesetzt werden.

Nach einem Sieg erhalten die Helden die übliche Belohnung (4 Gold, 4 Ruhm oder 4 Willenspunkte) und der Meerestroll wird auf das Feld 90 gestellt. Außerdem können sich die Helden die beiden magischen Waffen nehmen.

Lest bei Bedarf bezüglich der Funktionen der Waffen auf der Karte „Die Magischen Waffen“ nach.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Die Magischen Waffen

Deckt diese Karte auf, wenn ihr bezüglich der Funktionen der Magischen Waffen nachschauen wollt.

Varatans Helm der Macht:

- Der Held darf in einer Kampfrunde bis zu **3 seiner Würfelwerte addieren**. Diese müssen nicht gleich sein.
- Bei Fernkämpfern (z.B. Bogenschütze, Bewahrer oder ein Held auf dem Schiff), die ihre Würfel nacheinander würfeln müssen, zählen die 3 zuletzt geworfenen Würfel.

Varlion, das Flammenschwert:

- Der Held darf in einer Kampfrunde anstatt mit seinen Würfeln mit dem **großen roten Feuer-Würfel** würfeln.
- Ist der Held ein Zauberer, darf er seine Sonderfähigkeit auch auf diesen Würfel anwenden.

Die Nutzung einer Waffe **kostet** die Helden **sofort 1 Ruhm**. Ob ein Held eine Magische Waffe in einer Kampfrunde nutzen möchte, muss er entscheiden, **bevor er würfelt**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Die Nixe Irja

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Held, dessen Wappen auf Irjas Feld liegt, der Nixe die Schmuckkette gebracht hat.

Irja nahm das Geschenk des Helden an und ein Lächeln umspielte ihr wunderschönes Antlitz. Die Sorgen und die Trauer der vergangenen Zeit schienen vergessen zu sein und sie schaute erwartungsvoll zu ihrem Liebsten auf.

„Kannst du uns helfen im Kampf gegen den Eisernen König?“ fragte der Held. „Seine Schiffe nähern sich den Nebelinseln und sie lassen nur Leid und Zerstörung zurück. Wir müssen sie aufhalten.“

„Ja, ich werde euch helfen“, sagte Irja. „Mein Gesang ist für die Barbaren des Nordens unwiderstehlich. Sie werden alles tun, um mir zu folgen und ich kann sie von den Inseln fernhalten.“

„Wenn du sie zu einer Klippe locken könntest, das würde uns helfen. Mehr will ich nicht von dir verlangen, denn ich weiß um die Gefahr, die dir droht.“

„Sag mir nur, hübscher Held, welches der Schiffe ich auf die Klippe locken soll!“ meinte die Nixe und grinste schelmisch. Dann reichte sie dem Helden auch noch ein Geschenk ihrerseits.

Die Heldengruppe erhält jetzt den **Nixenstaub**.

Irja kann von dem Helden, der ihr die Kette gebracht hat, für **1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu zwei Meeresfelder weit** bewegt werden.



Steht Irja benachbart zu einem der Schiffe, wird dieses bei Sonnenaufgang, wenn sich die Flotte bewegt, auf das Feld der Nixe gestellt. Stehen zwei Schiffe benachbart zu Irja, kann der Held sich entscheiden, welches der beiden Schiffe bewegt wird. Irja kann immer nur **1 Schiff** anlocken.

Segelt das Schiff dabei auf das Feld einer Klippe, geht es unter und eine der Karten „Schiffe mit Schwarzen Segeln“ sowie die Spielfigur kommen aus dem Spiel.

Irja wird danach ebenfalls vom Spielfeld genommen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Das Katapult 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die benötigte Anzahl Holz und Eisen und mindestens ein Geröllplättchen auf Feld 74 liegen.

Dank der Silberzwerges dauerte es nicht lange, bis das alte Katapult wieder soweit instand gesetzt worden war, dass es zumindest für diesen bevorstehenden Kampf seinen Zweck erfüllte. Wahrscheinlich würde es danach nicht mehr zu gebrauchen sein, aber das kümmerte die Helden in diesem Moment nicht. Für sie war nur wichtig, eine Möglichkeit zu haben, die Schiffe des Eisernen Königs mit den Geschossen des Katapults zu treffen, bevor diese die Nebelinseln erreichten... jedenfalls, sofern sie überhaupt in die Reichweite des Katapults kamen.

Um mit dem Katapult ein **Geröllplättchen** abzufeuern, müssen die Helden **drei Stunden auf der Tagesleiste** einsetzen. Dies kann entweder ein Held alleine tun, was ihn drei Stunden kostet, oder auch mehrere Helden, welche die drei Stunden unter sich aufteilen können.

Das Katapult kann so oft eingesetzt werden, wie Steine (Geröll) auf dem Feld 74 liegen. Ist kein Geröll mehr vorhanden, müssen die Helden neue Geschosse herbeischaffen, sofern noch welche auf den Inseln zu finden sind.

Sobald einer oder mehrere Helden das Katapult einsetzen, müssen sie eines der auf Feld 74 liegenden Geröllplättchen aufdecken und mit einem Heldenwürfel würfeln. Das Würfergebnis wird mit der Zahl auf dem Geröllplättchen addiert und muss **mindestens den Wert 10** erreichen. Andernfalls verfehlt das Geschoss sein Ziel. In beiden Fällen wird das Geröllplättchen anschließend aus dem Spiel genommen.

Mit dem 2er-Geröllplättchen lässt sich also kein Treffer erzielen. Wird dieses Plättchen aufgedeckt, müssen die Helden aber dennoch drei Stunden einsetzen - wenn auch ohne Ergebnis.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Das Katapult 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Das Katapult 2

Diese Karte wird nach der Karte „Das Katapult 1“ aufgedeckt.

Wichtig: Die Fähigkeit des Zauberers kann **nicht** eingesetzt werden.

Ein Geschoss kann bis **zu fünf Felder** weit geschossen werden. Dies gilt sowohl für Meeres- als auch für Landfelder.

Trifft ein Geschoss eine **Meereskreatur**, kommt diese aus dem Spiel. Sie wird nicht auf Feld 90 gestellt und es gibt auch keine Belohnung für sie.

Trifft ein Geschoss eines der **Schwarzen Schiffe**, so geht dieses unter und eine der Karten „Schiffe mit Schwarzen Segeln“ sowie die betreffende Figur kommen aus dem Spiel. Der Erzähler wird dabei ebenfalls nicht bewegt.

Wichtig: Das Schiff des Königs ist gegen das Katapult geschützt. Dieses muss mit **mindestens drei Steinen** getroffen werden. Wird es auf diese Weise versenkt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „Z“ vorgesetzt.

Unten ist eine bildliche Darstellung der Reichweite des Katapults. Ein Geschoss kann bis maximal zu den **mit X markierten Feldern** fliegen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Schiffe mit Schwarzen Segeln

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



Auf diesem Schiff befinden sich **ein Barbaren-Häuptling** und **zwei Skrale**.

Der **Barbaren-Häuptling** hat **7 Stärke-** und **8 Willenspunkte** und kämpft **immer mit drei orangenen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

Skrale haben **6 Stärke-** und **6 Willenspunkte** und werfen **zwei rote Würfel**. Gleiche Werte werden ebenfalls addiert.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als sich die Aldebaran und eines der Schiffe auf dem Meer getroffen haben, wird jetzt auf der Karte „Begegnung auf hoher See“ weitergelesen.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als eines der Schwarzen Schiffe ein Landfeld erreicht hat, wird jetzt auf der Karte „Landung“ weitergelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Schiffe mit Schwarzen Segeln

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



Auf diesem Schiff befinden sich **ein Skral** und der **Barbaren-König**.

Der **Skral** besitzt **6 Stärke-** und **6 Willenspunkte** und würfelt mit **zwei roten Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Der **Barbaren-König** hat **12 Stärke-** und **10 Willenspunkte** und kämpft **immer mit drei orangenen Würfeln**. Gleiche Werte werden ebenfalls addiert.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als sich die Aldebaran und eines der Schiffe auf dem Meer getroffen haben, wird jetzt auf der Karte „Begegnung auf hoher See“ weitergelesen.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als eines der Schwarzen Schiffe ein Landfeld erreicht hat, wird jetzt auf der Karte „Landung“ weitergelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Die Rückkehr des
Eisernen Königs



Schiffe mit Schwarzen Segeln

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



Auf diesem Schiff befinden sich **3 Barbaren-Krieger**.

Barbaren-Krieger haben eine **Grundstärke von 3** und **5 Willenspunkte**. Für **jeden Krieger**, der auf dem selben Feld steht (bzw. auf der Schiffstafel), erhalten die übrigen Krieger **jeweils 3 Stärkepunkte** hinzu.

Der erste Krieger, gegen den die Helden kämpfen, würde also eine Stärke von 9 besitzen. Der zweite Krieger würde anschließend mit 6 und der dritte nur noch mit 3 Stärkepunkten kämpfen.

Jeder Krieger benutzt **zwei orangene Würfel**. Gleiche Werte werden addiert.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als sich die Aldebaran und eines der Schiffe auf dem Meer getroffen haben, wird jetzt auf der Karte „Begegnung auf hoher See“ weitergelesen.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als eines der Schwarzen Schiffe ein Landfeld erreicht hat, wird jetzt auf der Karte „Landung“ weitergelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor

Die Rückkehr des Eisernen Königs



Schiffe mit Schwarzen Segeln

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



Auf diesem Schiff befinden sich **ein Barbaren-Häuptling**, **ein Barbaren-Krieger** und **ein Fluggor**.

Der **Barbaren-Häuptling** besitzt eine **Stärke von 8** und **7 Willenspunkte**. Er würfelt **immer mit drei orangenen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

Durch den **Barbaren-Krieger** erhält er im Kampf **drei zusätzliche Stärkepunkte**.

Der **Krieger** kämpft mit **3 Stärke-** und **5 Willenspunkten**. Er benutzt **zwei orangene Würfel**. Gleiche Werte werden addiert.
Wichtig: Bevor die Helden sich in den Kampf mit dem Krieger stürzen können, muss zuerst der Häuptling besiegt werden, Der **Fluggor** besitzt die gleichen Werte wie ein normaler Gor.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als sich die Aldebaran und eines der Schiffe auf dem Meer getroffen haben, wird jetzt auf der Karte „Begegnung auf hoher See“ weitergelesen.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als eines der Schwarzen Schiffe ein Landfeld erreicht hat, wird jetzt auf der Karte „Landung“ weitergelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor

Die Rückkehr des Eisernen Königs



Schiffe mit Schwarzen Segeln

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



Auf diesem Schiff befinden sich **zwei Skrale** und **ein Barbaren-Krieger**.

Skrale haben **6 Stärkepunkte** und **6 Willenspunkte** und werfen **zwei rote Würfel**. Gleiche Werte werden addiert.

Der **Barbar** kämpft mit **3 Stärkepunkten**, **5 Willenspunkten** und **zwei orangenen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden ebenfalls addiert.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als sich die Aldebaran und eines der Schiffe auf dem Meer getroffen haben, wird jetzt auf der Karte „Begegnung auf hoher See“ weitergelesen.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als eines der Schwarzen Schiffe ein Landfeld erreicht hat, wird jetzt auf der Karte „Landung“ weitergelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor

Die Rückkehr des Eisernen Königs



Schiffe mit Schwarzen Segeln

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



Auf diesem Schiff befinden sich **ein Barbaren-Häuptling** und **zwei Fluggors**.

Die **Fluggors** kämpfen mit den Werten eines normalen Gors. Der **Barbaren-Häuptling** besitzt **8 Stärkekpunkte** und **7 Willenspunkte** und wirft **immer drei orangene Würfel**. Gleiche Werte werden addiert.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als sich die Aldebaran und eines der Schiffe auf dem Meer getroffen haben, wird jetzt auf der Karte „Begegnung auf hoher See“ weitergelesen.

Wurde diese Karte aufgedeckt, als eines der Schwarzen Schiffe ein Landfeld erreicht hat, wird jetzt auf der Karte „Landung“ weitergelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor

Die Rückkehr des Eisernen Königs



Begegnung auf hoher See

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Aldebaran und eines der Schwarzen Schiffe auf dem gleichen Meeresfeld stehen.

Die beiden Schiffe näherten sich unaufhaltsam. Eine Konfrontation war nicht mehr abzuwenden. Und als das Schwarze Schiff die Aldebaran erreichte, schwang sich die Besatzung mit wilden Schreien zu den Helden an Bord.

Stellt jetzt **alle Figuren**, die auf der aufgedeckten Karte „Schiffe mit Schwarzen Segeln“ angegeben sind, auf die Schiffstafel. In diesem Fall können mehrere Kreaturen oder Barbaren auf dem gleichen Feld stehen. Die Aldebaran kann das Feld mit dem Schiff nicht mehr verlassen, bevor nicht alle feindlichen Besatzungsmitglieder besiegt wurden.

Jedes Besatzungsmitglied des Schwarzen Schiffes muss einzeln nacheinander bekämpft werden. Besondere Regeln zu den Kämpfen (wie zum Beispiel bei mehreren Barbaren-Kriegern) sind auf der jeweiligen Karte angegeben. Haben die Helden es geschafft, alle Besatzungsmitglieder zu besiegen, kommt die Figur des Schwarzen Schiffes aus dem Spiel und die Helden erhalten **Ruhm, Gold oder Willenspunkte in Höhe der Anzahl der besieigten Besatzungsmitglieder**.

Beispiel: Befinden sich auf dem Schiff 3 Barbaren-Krieger, erhalten die Helden nach erfolgreichem Kampf 3 Ruhm, 3 Gold oder 3 Willenspunkte.

Das Schiff wird anschließend **auf Feld 90 gestellt**, die einzelnen Besatzungsmitglieder jedoch **nicht**.

Die Heldin Stianna und der Unbekannte Krieger können am Kampf gegen die feindlichen Besatzungen teilnehmen. Die Helden dürfen diesmal wie auf einem Landfeld alle ihre Würfel gleichzeitig werfen.

Wichtig: Die Schiffsausbauten Achter-Ballista und Bugfigur können im Kampf gegen die Besatzungen der Schwarzen Schiffe **nicht** eingesetzt werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Landung

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

Das Schwarze Schiff erreichte die Nebelinseln. Es dauerte nicht lange, bis die Besatzung mit Beibooten an die Küste gebracht worden war und kampfeshungrig mit der Eroberung der Insel begann.

Stellt jetzt die Figuren, die auf der Karte „Schiffe mit Schwarzen Segeln“ angegeben sind, auf das Landfeld.

Jedes Mal, wenn die Schiffe durch die Erzählerbewegung bei **Sonnenaufgang** bewegt werden, bewegen sich auch die Besatzungen der Schwarzen Schiffe. In diesem Fall wird die Besatzung als jeweils eine Figur betrachtet und **alle Figuren gemeinsam bewegt**.

Ausnahme: **Fluggors** bewegen sich nicht mit der übrigen Besatzung. Für sie gelten andere Bewegungsregeln. Lest dazu auf der Karte „Fluggors“ nach.

Beim „Lied des Barden“ verlieren die Helden durch die **gesamte Schiffsbesatzung** die spielerabhängige Zahl an Ruhm, nicht für jede Figur einzeln.

Beispiel für 2 Spieler: Auf Feld 110 stehen 3 Barbaren-Krieger. Beim Lied des Barden verlieren die Helden insgesamt 1 Ruhm.

Jedes Besatzungsmitglied **muss einzeln nacheinander bekämpft werden**. Besondere Regeln zu den Kämpfen (wie zum Beispiel bei mehreren Barbaren-Kriegern) sind auf der jeweiligen Karte angegeben. Solange noch ein Besatzungsmitglied auf dem Landfeld steht, verlieren die Helden weiterhin Ruhm, auch wenn die Besatzung jetzt eventuell nicht mehr vollständig ist.

Wichtig: Die Besatzung des Schiffes kann nicht mehr mit dem Katapult beschossen werden, sobald sie ein Landfeld betreten hat. Auch Irjas Gesang hat nun keinen Einfluss mehr auf die Barbaren.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Die Rückkehr des Eisernen Königs



Fluggors

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald einer der Fluggors ein Landfeld betreten hat.

Fluggors verließen die Schiffe und ließen sich auf den Inseln nieder. Sie schienen aber nie lange an einem Ort zu verweilen, sondern flogen zwischen den Inseln hin und her, ständig auf der Suche nach neuen Opfern.

Bei jedem Sonnenaufgang, wenn die gewöhnlichen Gors bewegt werden, bewegen sich auch die Fluggors. Anders als die übrigen Kreaturen bewegen sie sich allerdings nicht in Pfeilrichtung, sondern fliegen von Insel zu Insel. Ein Held würfelt **für jeden Fluggor mit einem weißen Kreaturenwürfel** und stellt den Fluggor auf das unten angegebene Feld. Es dürfen mehrere Fluggors auf einem Feld stehen. Stehen **mehrere Fluggors** auf einem Feld, zählen sie beim „Lied des Barden“ lediglich als **eine Kreatur**. Fluggors gehören ab diesem Zeitpunkt nicht mehr zur früheren Schiffsbesatzung.

Beispiel: Bei 3 Spielern stehen 2 Fluggors auf Feld 107. Beim Lied des Barden verlieren die Helden insgesamt 3 Ruhm: 2 Ruhm durch die Spieleranzahl und 1 Ruhm zusätzlich, weil die Fluggors auf der Ruinenstadt stehen.

Bewegung der Fluggors:

• → Feld 107

•• → Feld 77

••• → Feld 113

•••• → Feld 75

••••• → Feld 104

•••••• → Der Fluggor bleibt auf seinem momentanen Feld stehen und wird nicht bewegt.

Wird bei der Bewegung der Fluggors ein Feld erwürfelt, auf dem sich bereits ein Gor oder eine Meereskreatur befinden, so würfelt erneut.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor

Die Rückkehr des Eisernen Königs



Der Eiserner König

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden das Schiff oder das Landfeld betreten, auf dem sich der Eiserner König aufhält.

Die Helden standen dem Eisernen König gegenüber. Auf den ersten Blick konnten sie nicht sagen, ob er so war, wie sie ihn sich vorgestellt hatten. Er wirkte nicht wie ein blutrünstiger Tyrann oder wie ein grausamer Herrscher, der Freude daran hatte, seine Untergebenen zu foltern und zu bestrafen. Aber nichtsdestotrotz verströmte er eine unerbittliche Härte, auch wegen seines Gesichts mit einer wie versteinert wirkenden Miene. In dieser Hinsicht machte er seinem Namen alle Ehre. Die Helden vermochten nicht zu sagen, ob er sich vor ihnen fürchtete oder ob er überhaupt mit dem Gedanken spielte, dass sie trotz ihres guten Rufs und ihrer bisherigen Taten seine Pläne durchkreuzen könnten.

Ohne ein Wort zog er sein Schwert und machte sich bereit, den Kampf gegen die Helden zu beginnen.

Der Eiserner König besitzt **13 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 24**, bei **3 Spielern 30** und bei **4 Spielern 36 Stärkepunkte** und er würfelt **immer mit drei Schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Kampf gegen den Eisernen König gewinnen. Haben sie ihn besiegt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „Z“ vorgelesen, und zunächst die Legendenkarte „Brut und Hella“ vorgelesen.

Stianna und der **Unbekannte Krieger** können die Helden im Kampf unterstützen, unabhängig davon, ob diese auf dem Schiff oder auf einem Landfeld stehen. Ein Held kann Stianna mit seiner Figur mitbewegen und in diesem Fall auch mit von Bord nehmen. Dies kostet ihn keine Stunde auf der Tagesleiste.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor

Die Rückkehr des Eisernen Königs



Brut und Hella

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Eiserner König besiegt wurde.

Brut und Hella standen über dem gefallenem Körper ihres Vorfahren und rührten sich nicht. Die Helden rechneten damit, dass sie den Kampf fortsetzen würden, aber nichtsdergleichen geschah. Statt dessen legte Brut seine Steinkeule beiseite, beugte sich nach unten und half dann Hella dabei, von seinem Rücken abzusteigen. Die junge Frau kniete neben dem Eisernen König nieder und nahm sein bärtiges Haupt auf ihren Schoß. Die Helden konnten nur ein wenig fassungslos zuschauen, wie sie sich sorgsam um dem Toten kümmerte, so als erwartete sie, dass er jeden Moment wieder aufwachen würde. Aber das schien nicht in ihrer Macht zu liegen.

Dann schaute sie auf und blickte die Helden an. Tränen standen in ihren Augen. Anschließend fing sie damit an, einige leise Worte vor sich hin zu sprechen. Ein schwarzer Nebel umgab sie, Brut und den König und verhüllte sie vor den Blicken der Helden. Als der Nebel sich wieder verzog, war nichts mehr von ihnen zu sehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Z1.

