



Diese Legende spielt zeitlich nach den Ereignissen in der Kampagne um die „Feinde von Andor“ und somit auch nach Legende 17 („Die letzte Hoffnung“).

Die Legende spielt auf der **Vorderseite** des **Nord-Spielplans** („Nebelinseln“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterung „**Die Reise in den Norden**“.

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

- Jeder Spieler wählt **1 Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holz-scheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holz-scheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holz-scheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- 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.
- 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** bereit.
- Legt neben die Kreaturenanzeige den **weißen Holzstein** für die Stärkepunkte und die **weiße Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Mischt die **15 Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise).

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 2“.**



- 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** (zum leichter spielen), **Garz**, eine Figur **Taren** und eine Figur **Silberzwerge** sowie aus dem Grundspiel **6 Gors** neben das Spielfeld.
- Legt die **10 Nord-Kreaturenplättchen**, die **9 quadratischen Auftragskarten**, **alle Windkarten**, **6 Federplättchen**, **5 Wrackplättchen**, **4 Muscheln**, **3 Heilkräuter**, **2 Holzstämme**, ein **Eisen**, die **3 Gaben des Nordens**, **3 Fässer**, den **Sturmschild**, die **Gegenstände „Hadrishes Stundenglas“**, „**Schmuckkette**“, „**Silbertruhe**“ und „**Schwarzer Kristall**“ sowie die **3 Oktohan-Plättchen** bereit.
- Legt das **Gold**, die **Sternchen** und die **roten X** neben den Spielplan.
- Verteilt **alle Gegenstände** auf der Ausrüstungstafel (für Nord-Spielplan).
- 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 P** und **Z**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Es beginnt erneut... 1“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



**Es beginnt erneut... 1**  
Diese Karte wird nach der Karte  
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

Der Händler stand am Ende des Stegs und schaute hinaus aufs Meer. Sein Blick ging bis zum fernen Horizont, den die abnehmende Sonne rötlich gefärbt hatte. Es war allerdings weit und breit nichts zu sehen außer den vorbeiziehenden Wolken am Himmel und den schäumenden Wellen, die sich auf die Küste zu bewegten. Daher sackten seine Schultern zusammen. Er rechnete mittlerweile auch nicht mehr damit, dass er eines von ihnen sichten würde. Also wandte er sich um und lief den Steg zurück bis zu dessen Anfang.

„Irgendwelche Anzeichen?“ rief er, als er die dicken Holzbohlen verließ und auf den sich anschließenden felsigen Boden getreten war.

Etwas entfernt von ihm saß sein Geschäftspartner auf einem Felsen an der mit Muscheln und Schnecken bedeckten Felsküste von Sturmtal und hielt ein Fernrohr an sein Auge. Immer wieder drehte er seinen Kopf langsam von rechts nach links, dann zurück nach rechts und wieder nach links.

„Nein!“ antwortete dieser. „Keine Spur von ihnen zu sehen!“ Er klappte sein Fernrohr zusammen und kletterte von dem Felsen herunter. Dann lief er auf den Steg zu.

„Wieviele sind es bislang?“ fragte er, als er ihn erreicht hatte. „Mit diesem sind es jetzt vier“, antwortete der Händler. „Vier Schiffe, die spurlos verschwunden sind. Und das innerhalb von nicht einmal zwei Wochen.“

Obwohl sie nah beieinander standen, schauten sie sich nicht an, sondern blickten weiter aufs Meer hinaus

„Irgendetwas oder irgendjemand ist da draußen und macht Jagd auf die Schiffe. Unsere und die von anderen Händlern.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Es beginnt erneut... 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



**Es beginnt erneut... 2**  
Diese Karte wird nach der Karte  
„Es beginnt erneut... 1“ aufgedeckt.

„Könnten es ein Sturm oder ein Unwetter gewesen sein? Welche sie dann möglicherweise zum Sinken gebracht haben?“ fragte der Geschäftspartner.

„Nein! Davon hätten wir gehört. Und soviel ich weiß, gibt es diesbezüglich weder aus Silberhall noch aus Werftheim irgendwelche Nachrichten.“

„Also bleibt die Frage, wer für das Verschwinden der Schiffe verantwortlich ist“, meinte der Partner.

„Wir werden Hilfe benötigen, um dieses Geheimnis zu lüften. Alleine werden wir sicherlich nicht viel erreichen können. Das wäre auch zu gefährlich. Jedes Schiff, das wir von nun an losschicken, ist einem ungewissen Schicksal ausgeliefert.“

Die beiden wandten sich um und liefen den Weg entlang nach Sturmtal hinein, um den Taren mitzuteilen, dass die erhoffte Lieferung wieder nicht eintreffen würde.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O1.**



DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



Diese Legende besteht aus den Legendenkarten  
O1, O2, O3, P, Z1, Z2,  
Vorbereitungen 1&2, Es beginnt erneut... 1&2,  
Die erste Begegnung 1-3, An den Docks,  
Die zweite Begegnung 1-3, Am Silberberg,  
Die dritte Begegnung 1&2

### Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert aus den **Nord-Kreaturenplättchen** die vier Plättchen aus, durch die ein **Wrack** ins Spiel kommt und legt sie zurück in die Schachtel.  
Mischt die übrigen sechs Plättchen und legt **je ein Plättchen** auf die Buchstaben **Q, R** und **U** und **zwei Plättchen** auf den Buchstaben **T** der Legendenleiste. Sobald der Erzähler eines der Plättchen erreicht, wird es umgedreht und die Anweisungen darauf ausgeführt.
- 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.
- Sortiert aus den übrigen **Windkarten** alle „Stürme“ aus und legt sie in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Legende nicht benötigt. Mischt die verbliebenen Windkarten und legt sie als Stapel verdeckt über das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt **je eine verdeckte Muschel** auf die Felder **104, 105, 110** und **111**.
- Ermittelt mit **zwei weißen Würfeln** die Positionen von **2 der 3 Heilkräuter** und der **3 Gaben des Nordens**.
- Legt **je ein Federplättchen** auf die sechs Federfelder. Sobald das Schiff auf einem dieser Felder stehen bleibt, wird es aufgedeckt.
- Legt die **zwei Baumstämme** auf das Feld **59**.
- Ermittelt mit **zwei weißen Würfeln** die Positionen von **2 Gors**.
- Stellt **je einen Nerax** auf die Felder **I** und **III**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. →

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



*Die Helden hatten den Hilferuf der Händler aus dem Norden erhalten und machten sich ohne zu Zögern auf den Weg, um ihnen beizustehen. Vom Wachsamem Wald aus stachen sie mit einem neuen Schiff in See und nahmen Kurs Richtung Nordwesten. Abgesehen von einer anfänglichen kräftigen Sturmböe, die das Schiff ein Stück nach Osten trieb, schien es in den nächsten Tagen glücklicherweise ruhiges Wetter zu geben. Die Helden bereiteten sich daher auf eine friedliche Überfahrt vor. Dabei begleiteten sie verschiedene Gedanken:  
Ein Bote von den Nebelinseln, der sie am Steg im Norden des Waldes empfangen hatte, hatte ihnen mitgeteilt, dass die Händler in Werftheim vorerst die Docks dicht gemacht hätten - aus Furcht vor der unbekanntem Gefahr, die im Meer lauerte. Zur Zeit würde es also nicht möglich sein, das Schiff auszubauen.*

*Und von noch etwas wusste der Bote zu berichten: Da zur Zeit kaum Schiffe über das Meer fuhren, konnten einige Aufträge, die in den nächsten Tagen anstanden, nicht erfüllt werden. Sollten die Helden die Hauptstädte der Inseln betreten, würden sie mit Sicherheit um Hilfe gebeten werden.*

Legt ein **rotes X** auf das Zeichen für Ausbauten am Steg von Werftheim. Solange das X dort liegt, kann das Schiff nicht ausgebaut werden.

Sortiert aus den **quadratischen Auftragskarten** die Karte „Der Handel in Werftheim war erlegen.“ aus und legt sie in die Schachtel zurück.

Legt verdeckt **je eine der Auftragskarten** auf die **3 Hauptstädte** der Nebelinseln. Auf den Karten ist die jeweilige Feldzahl abgebildet.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3. →

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



Wenn ein Held auf dem jeweiligen Feld **steht**, liest er die Auftragskarte vor. Die restlichen Auftragskarten kommen unesehen aus dem Spiel.

**Wichtig:** Die besonderen Eigenschaften der Felder 91, 100 und 114 gelten nach wie vor, d.h. auch jetzt noch gibt es z.B. auf Feld 100 Belohnungen für Holz.

**Aufgaben** (Legendenziele):

- Die Helden müssen herausfinden, welche Bedrohung hinter dem Verschwinden der Schiffe steckt.
- Die Helden müssen alle 3 Aufträge erfüllen, bevor der Erzähler „Z“ erreicht.
- Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Stellt das **Schiff** auf das Feld mit der roten  und stellt **alle Helden** auf die Schiffstafel.

*Zur Erinnerung:* Das Schiff kann **nicht** auf oder über Klippenfelder segeln.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **1 Stärkepunkt** und **2 Gold** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt. Die Gruppe erhält außerdem den **Sturmschild**.

Deckt jetzt eines der Heldenwappen auf. Der so ermittelte Spieler legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld und beginnt das Spiel.



DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



*Die Helden erhielten eine Nachricht aus Werftheim. Westlich der Insel war das Wrack eines Schiffes gesichtet worden, das mit einer Ladung Waren von der Nordwestküste Silberhalls in Richtung Werftheim unterwegs gewesen war. Die Helden berieten sich nur kurz. Vielleicht war das die Spur, nach der sie bislang vergeblich gesucht hatten. Daher setzten sie die Segel und nahmen Kurs nach Westen.*



Legt ein **Wrackplättchen** auf das oberste der vier Felder, die mit einem „Tentakel-Symbol“ gekennzeichnet sind. Nehmt die Karte „Die erste Begegnung 1“, dreht sie um 90° und legt sie so oberhalb des Sonnenaufgang-Felds, dass der Pfeil auf das Wracksymbol zeigt.

**Aufgabe** (Legendenziel):

Wenn beim nächsten Sonnenaufgang das Wrack-Symbol ausgeführt wird, muss das Schiff **auf dem Feld** mit dem Wrackplättchen stehen.

Steht das Schiff bei Sonnenaufgang auf dem Feld mit dem Wrackplättchen, wird die Legendenkarte „Die erste Begegnung 1“ aufgedeckt und vorgelesen.





Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
 ... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist ...  
 ... und alle Aufträge erfüllt ...  
 ... und der Krake Oktohan besiegt wurde.

*Mit einem ohrenbetäubenden Knall explodierten die Fässer. Die Tentakel, die das Schiff festhielten und Verwüstungen an Bord anrichteten, gerieten in Brand. Einzelteile von ihnen flogen umher und verteilten sich an Deck. Der Kopf des Kraken wurde von einer dicken schwarzen Wolke eingehüllt, aus der ein furchterregendes Brüllen ertönte. Aber auch das Schiff wurde von der Explosion nicht verschont.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Z2.**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
 ... der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder ...  
 ... nicht alle Aufträge erfüllt oder ...  
 ... der Krake Oktohan nicht besiegt wurde.

*Die mächtigen Tentakel des Kraken zerstörten das Schiff und den Helden blieb nichts anderes übrig, als über Bord zu gehen und sich mit einem der kleinen Beiboote bis zu einer der Inseln durchzuschlagen. Ohne ein seetüchtiges Schiff würde es für sie unmöglich sein, Oktohan von weiteren Angriffen auf die Handelschiffe abzuhalten.*



*Das Schiff wankte und drohte zu kentern, als die Druckwelle es erfasste. Holz splitterte und Planken flogen umher. Zum Glück geriet keines der Segel in Brand. Aber die Helden suchten Deckung, als das Inferno an Bord begann. Oktohans Körper sank unter Wasser und zog seine gräßlich zugerichteten Tentakel hinterher. Die Helden konnten nicht sagen, ob sie ihn endgültig besiegt hatten. Aber falls nicht, würde er mit Sicherheit eine Ewigkeit brauchen, um sich von diesem Kampf und seinen schlimmen Verletzungen zu erholen. So oder so würden die Händler von Werftheim und auch die übrigen Bewohner der Nebelinsel für eine sehr lange Zeit sicher vor ihm sein. Die Helden kehrten mit dem Schiff nach Werftheim zurück, wo ihnen die Bewohner herzlich für ihre Hilfe dankten. Bevor sie sich jedoch ausruhen konnten, sahen sie, wie sich ein Bote durch die Menge kämpfte und ihnen eine Nachricht vom Baum der Lieder überreichte. Einer der Helden öffnete die Nachricht und gemeinsam lasen sie sie. Es dauerte nur einen kurzen Augenblick, bis sie alle vor Schreck die Augen aufrissen. In der Nachricht stand:*

*„Schnell! Kehrt ins Rietland zurück! Die Barbaren haben die Rietburg erobert!“*

*Malikor*

Diese Geschichte wird mit der Legende „Rogars Rache“ fortgesetzt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



**Die erste Begegnung 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn bei Sonnenaufgang das Wrack-Symbol ausgeführt wird.

**Steht das Schiff jetzt nicht auf dem Feld mit dem Wrackplättchen, ist die Legende sofort verloren.**

*Spät in der Nacht trafen die Helden bei dem Wrack ein. Es lag in zwei Hälften geteilt auf einem Riff, machte aber nicht den Eindruck, als wären die Felsen der Grund für das Schiffsunglück gewesen. Sollte es Überlebende gegeben haben, waren sie bestimmt nicht mehr am Leben. Dafür war schon zuviel Zeit verstrichen. Daher beschlossen die Helden, erst am Morgen zu dem Wrack überzusetzen und nach Spuren zu suchen. Bei Tageslicht würde es wahrscheinlicher sein, etwas zu finden, was auf den Verursacher des Unglücks schließen ließ.*

*Bei Morgengrauen wurden die Helden von einer Erschütterung geweckt. Ihr Schiff bewegte sich offenbar. Aber es war niemand an Bord, der es in diesem Moment steuerte. Sie traten aus ihren Kajüten und gingen an die Reling. Das Wasser um das Boot herum schäumte auf. Dann tauchten mehrere Tentakel rund um das Schiff auf. Oktohan! dachten die Helden sogleich. Der Krake war zurück. Er musste für das Verschwinden der Schiffe verantwortlich sein. Und nun war er gekommen, um sein Werk ein weiteres Mal zu vollbringen.*

Deckt das Wrackplättchen auf. Die Gruppe erhält die eventuell darauf abgebildete Belohnung. Nehmt das Wrackplättchen anschließend aus dem Spiel.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die erste Begegnung 2“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



**Die erste Begegnung 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Die erste Begegnung 1“ aufgedeckt.

Legt das erste **Oktohan-Plättchen** (mit drei weißen Würfeln) mittig auf die vier Felder mit den Tentakel-Symbolen und stellt anschließend das Schiff darauf.

**Aufgabe:**

Die Helden müssen Oktohan vertreiben und ihr Schiff beschützen. Dazu müssen sie eine Kampfrunde erfolgreich gegen Oktohan gewinnen.

Oktohan besitzt **Stärkepunkte in der Anzahl der am Kampf beteiligten Helden mal 2** und würfelt mit **drei weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

**Wichtig:** Bevor der Kampf begonnen wird, werden zunächst **alle weiteren Symbole** auf dem Sonnenaufgang-Feld ausgeführt und eventuell Nordkreaturenplättchen ausgelöst.

Helden, die auf dem Schiff gegen Oktohan kämpfen, müssen **keine Stunden** auf der Tagesleiste einsetzen. Haben die Helden eine Kampfrunde gegen Oktohan gewonnen (also einen höheren Kampfwert erzielt), nimmt das Oktohan-Plättchen vom Spielfeld und lest anschließend weiter auf der Legendenkarte **„Die erste Begegnung 3“**. Wenn die Helden einen Gleichstand oder einen niedrigeren Kampfwert erreicht haben, verlieren sie keine Willenspunkte, sondern die Heldengruppe verliert statt dessen **1 Ruhm**.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



### Die erste Begegnung 3

Diese Karte wird nach der Karte „Die erste Begegnung 2“ aufgedeckt.

Die Tentakel des Kraken versanken wieder im Ozean.

„Haben wir ihn besiegt?“ fragte einer der Helden.

„Nein!“ antwortete ein anderer Held. „Wahrscheinlich haben wir ihn wütend gemacht. Dieses Mal ist es uns gelungen, ihn mit unserer Gegenwehr zu überraschen. Aber er wird mit Sicherheit zurückkommen. Und dann bedrohlicher als jemals zuvor.“

„Wir sollten schleunigst nach Werftheim segeln! Die Bewohner dort müssen uns helfen. Beim nächsten Angriff wird es bestimmt schwerer für uns werden, den Kraken zu vertreiben. Und dazu benötigen wir Ausbauten an unserem Schiff.“

Legt ein **Sternchen** auf das Feld **100**. Sobald ein Held auf diesem Feld steht, wird die Legendenkarte „An den Docks“ aufgedeckt und vorgelesen.

Legt ein weiteres **Wrackplättchen** auf den Buchstaben **S** der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird das Wrackplättchen mit einem schwarzen Würfel eingewürfelt.

Nehmt **nach dem Einwürfeln** des Wrackplättchens die Karte „Die zweite Begegnung 1“, dreht sie um 90° und legt sie so oberhalb des Sonnenaufgang-Felds, dass der Pfeil auf das Wracksymbol zeigt.

#### **Aufgabe** (Legendenziel):

Wenn beim entsprechenden Sonnenaufgang das Wrack-Symbol ausgeführt wird, muss das Schiff **auf dem Feld** mit dem Wrackplättchen stehen.

Steht das Schiff **bei Sonnenaufgang** auf dem Feld mit dem Wrackplättchen, wird die Legendenkarte „Die zweite Begegnung 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



### An den Docks

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held nach der ersten Begegnung auf dem Feld 100 steht.

„Ihr müsst uns helfen!“ sagte der Held zu einem der ersten angetroffenen Baumeister, kurz nachdem er in Werftheim angekommen war. „Wir benötigen dringend Ausbauten an unserem Schiff. Wir wissen nun, dass Oktohan für das Verschwinden der Schiffe verantwortlich ist. Und er ist viel gefährlicher als bei unserer letzten Begegnung.“

„Nein!“ Der Baumeister schüttelte den Kopf und der Held sah Angst in seinen Augen. „Solange dieses Ungeheuer durch den Ozean streift, werden wir weiter in Sicherheit bleiben und die Schiffswerften geschlossen halten.“

„Wir haben ihn dieses Mal geschlagen“, versuchte der Held ihn zu überreden. „Er ist also nicht unbesiegbar. Aber er wird zurückkommen. Und ich weiß nicht, ob wir ihn dann mit unseren jetzigen Waffen aufhalten können.“

Der Baumeister berieten sich mit einigen anderen aus seiner Zunft, die hinzugetreten waren. „Na schön! Wir helfen euch! Und hoffen, dass wir keinen Fehler damit begehen.“

„Ich danke euch!“ sagte der Held.

Während die Baumeister zu ihrer Werkstatt gingen, trat einer von ihnen zu dem Helden und überreichte ihm ein Stundenglas. „Hier! Das habe ich in einer alten Truhe gefunden. Es wird euch mehr nützen als uns.“

Der Held auf Feld 100 erhält jetzt das **Hadrische Stundenglas**.

Nehmt das rote X vom Symbol für Ausbauten. Ab jetzt kann das Schiff nach den gewohnten Regeln ausgebaut werden.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



**Die zweite Begegnung 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn bei Sonnenaufgang das Wrack-Symbol ausgeführt wird.

**Steht das Schiff jetzt nicht auf dem Feld mit dem Wrackplättchen, ist die Legende sofort verloren.**

*Wieder entdeckten die Helden die Überreste eines Schiffes. Wie schon bei ihrer ersten Begegnung hofften sie, dass Oktohan zurückkehren würde, um sein Werk zu vollenden. Daher warteten sie die Nacht ab.*

*Und auch diesmal begann der Krake seinen Angriff bei Morgengrauen.*

**Wichtig:** Führt zunächst alle weiteren Symbolen auf dem Sonnenaufgang-Feld aus, bevor ihr hier weiterlest.

Deckt zunächst das Wrackplättchen auf und nehmt es anschließend aus dem Spiel. Die Gruppe erhält die eventuell darauf abgebildete Belohnung.

Legt dann das zweite **Oktohan-Plättchen** (mit vier weißen Würfeln) mit der Spitze auf das Feld, auf dem das Wrackplättchen gelegen hat und stellt das Schiff darauf.

**Aufgabe:**

Die Helden müssen Oktohan vertreiben und ihr Schiff beschützen. Dazu müssen sie eine Kampfrunde erfolgreich gegen Oktohan gewinnen.

Oktohan besitzt diesmal **Stärkepunkte in der Anzahl der am Kampf beteiligten Helden mal 4** und würfelt mit **vier weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die zweite Begegnung 2“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



**Die zweite Begegnung 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Die zweite Begegnung 1“ aufgedeckt.

Helden, die auf dem Schiff gegen Oktohan kämpfen, müssen **keine Stunden** auf der Tagesleiste einsetzen.

Wenn die Helden einen Gleichstand oder einen niedrigeren Kampfwert erreicht haben, verlieren sie keine Willenspunkte, sondern die Heldengruppe verliert statt dessen **1 Stärkepunkt**. Haben die Helden eine Kampfrunde gewonnen (also einen höheren Kampfwert erzielt), nehmt das Oktohan-Plättchen vom Spielfeld und lest dann weiter auf dieser Legendenkarte.

*Und wieder versank der Krake in der Tiefe des Meeres. Die Helden hofften wie schon zuvor, ihn besiegt zu haben, aber so wirklich wollte keiner daran glauben, dass sie ihn endgültig vertrieben hatten. Und zu allem Überfluss hatte der Kampf große Schäden am Schiff angerichtet. Die Tentakel des Ungetüms hatten besonders die Ausbauten am Schiff getroffen und sie zerstört. Ob sie noch repariert werden konnten, war mehr als fraglich. Aber auch wenn sie mit Hilfe der Ausbauten des Schiffes es nicht schaffen konnten, wie sollten sie dann gegen Oktohan siegreich sein?*

*Die Helden erreichte dann eine Nachricht. Die Silberzwerges erinnerten sich an Schwarzpulver, das gute Dienste leisten könnte. Die Helden mussten nun ein paar Fässer zusammen sammeln und sie den Zwergen bringen. Wenn sie diese mit dem Pulver füllen könnten, dann wäre es möglich, Oktohan mit Hilfe einer Explosion zu besiegen.*

Legt ein **Sternchen** auf das Feld 91. Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Am Silberberg“ aufgedeckt und vorgelesen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die zweite Begegnung 3“.** →



Dreht **zwei beliebige Ausbauten** am Schiff (oder entsprechend weniger, falls weniger als zwei Ausbauten getätigt wurden) wieder auf die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol und legt jeweils ein **rotes X** darauf. Diese Ausbauten können im weiteren Verlauf der Legende **nicht mehr ausgebaut** werden.

Legt ein weiteres **Wrackplättchen** auf den Buchstaben **X** der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird das Wrackplättchen mit einem schwarzen Würfel eingewürfelt.

Nehmt **nach dem Einwürfeln** des Wrackplättchens die Karte „Die dritte Begegnung 1“, dreht sie um 90° und legt sie so oberhalb des Sonnenaufgang-Felds, dass der Pfeil auf das Wracksymbol zeigt.

**Aufgabe** (Legendenziel):

Wenn beim entsprechenden Sonnenaufgang das Wrack-Symbol ausgeführt wird, muss das Schiff **auf dem Feld** mit dem Wrackplättchen stehen.

Steht das Schiff **bei Sonnenaufgang** auf dem Feld mit dem Wrackplättchen, wird die Legendenkarte „Die dritte Begegnung 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



*Die Silberzwerg* waren gerne bereit, den Helden zu helfen. Zuerst mussten sie ein paar Fässer aus Werftheim besorgen, sie zum Silberberg bringen und dann einige Zeit abwarten, bis die Zwerge das Pulver eingefüllt hatten. Und die Zwerge rieten ihnen, zur Sicherheit nicht unbedingt in der Nähe zu bleiben. Und um die Fässer später zur Explosion zu bringen, wäre es sinnvoll, wenn einer der Helden einen Bogen besitzen würde, um brennende Pfeile auf die Fässer zu schießen.

Legt **alle Fässer** auf das Feld **100**.

**Aufgabe:**

Die Helden müssen **unabhängig von der Heldenzahl mindestens 1 Fass** holen und bei den Silberzwergen auf das Feld 91 ablegen. Außerdem muss mindestens **1 Held** über eine Fernkampffähigkeit verfügen oder einen Bogen besitzen

Ein Held kann ein Fass auf dem Ablagefeld für einen großen Gegenstand transportieren.

Haben die Helden mindestens 1 Fass nach Silberhall gebracht, müssen sie als nächstes das Feld 91 verlassen. Anschließend wird ein rotes X auf das Feld 91 gelegt, zum Zeichen, dass die Helden es vorerst nicht mehr betreten können.

Beim nächsten Sonnenaufgang wird das X entfernt und die Helden können nach Silberhall zurückkehren und das Fass bzw. die Fässer wieder einsammeln.

*Hinweis:* Je mehr Fässer die Helden einsammeln und auf Feld 91 ablegen, desto größer sind ihre Erfolgsaussichten in der dritten und letzten Begegnung mit Oktohan.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



**Die dritte Begegnung 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn bei Sonnenaufgang das Wrack-Symbol ausgeführt wird.

**Steht das Schiff jetzt nicht auf dem Feld mit dem Wrackplättchen, ist die Legende sofort verloren.**

*Das Schiff der Helden erreichte das nächste Wrack. Wie schon zuvor wollten die Helden die Nacht abwarten, da Oktohan vermutlich erneut bei Sonnenaufgang zuschlagen würde. Dieses Mal jedoch verlor er keine Zeit, sondern griff das Schiff bereits kurz nach ihrer Ankunft mit voller Wucht an.*

Nehmt das Wrackplättchen ohne es zu aktivieren vom Spielplan. Legt das dritte **Oktohan-Plättchen** (mit fünf Würfeln) mit der Spitze auf das Feld, auf dem das Wrackplättchen gelegen hat, und stellt das Schiff darauf.

Sollte das Schiff noch über einen **Ausbau** verfügen, so wird dieser durch Oktohans Angriff **zerstört**. Dreht den Ausbau wieder auf die unausgebaute Seite.

**Aufgabe** (Legendenziel):

Die Helden müssen Oktohan besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „Z“ auf der Legendenleiste erreicht. Dazu müssen sie eine Kampfrunde erfolgreich gegen Oktohan gewinnen.

Oktohan besitzt diesmal **Stärkekpunkte in der Anzahl der am Kampf beteiligten Helden mal 10** und würfelt mit **fünf weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die dritte Begegnung 2“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die verschwundenen Schiffe



**Die dritte Begegnung 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Die dritte Begegnung 1“ aufgedeckt.

**Wichtig:** Lest hier nur weiter, wenn mindestens ein Held an Bord des Schiffes einen Bogen besitzt oder über eine Fernkampffähigkeit verfügt.

*Die Helden rollten schnell alle Fässer, die ihnen zur Verfügung standen, auf die Reling zu und ließen sie dort durch eine von Oktohan selbst verursachte Lücke hinab auf den Kraken fallen. Gleichzeitig legte einer der Helden einen brennenden Pfeil auf und schoss auf eines der Fässer - in der Hoffnung, es damit bei einem Treffer zu einer Explosion kommen zu lassen.*

Für **jedes Fass**, das die Helden an Bord haben, darf ein Held mit dem **großen roten Feuerwürfel** würfeln.

*(Beispiel: 3 Fässer an Bord = 3 Helden, die den Feuerwürfel nutzen können.)*

*Hinweis:* Der Zauberer darf seine Sonderfähigkeit auch auf den roten Feuerwürfel anwenden.

Wenn die Helden einen Gleichstand oder einen niedrigeren Kampfwert erreicht haben, verlieren sie keine Willenspunkte, sondern die Heldengruppe verliert statt dessen **1 Ruhm**.

Haben die Helden eine Kampfrunde gegen Oktohan gewonnen (also einen höheren Kampfwert erzielt), wird der Erzähler auf den Buchstaben „Z“ vorge setzt.

