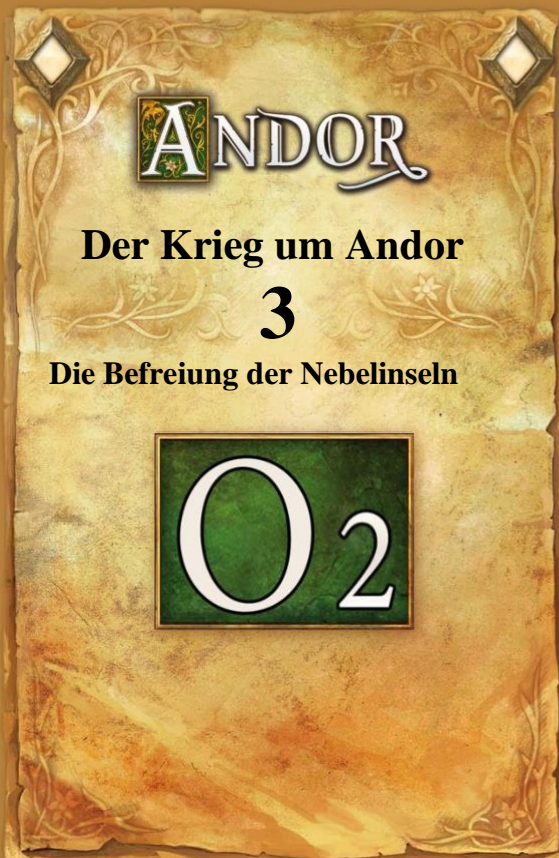




Führt zuerst die **Start-Anweisungen** auf der Karte „Checkliste Nord-Spielplan“ aus.

- Legt die **7 Unwetterplättchen** bereit.
- Legt die **Figuren Warx, Triest, Stinner, Adrahtan** (Unbekannter Krieger) und die **Nixe Irja, 2 Bauernplättchen** jeweils zwei Figuren der **Taren und Silberzwerge** bereit.
- Legt außerdem die Figur **Schwarze Kogge** sowie **Glóbthak** (Troll mit schwarzem Standfuß), ein **Skral**, ein **Gor**, ein **Fluggor**, einen **Häuptling** und einen **Krieger** bereit.
- Legt verdeckt und gemischt, die **Nord-Kreaturenplättchen** bereit.
- Sortiert aus den **Kreaturenplättchen**, jene aus, die einen **Nerax** ins Spiel bringen.
- Stellt die **Schiffsfigur** auf das Feld mit dem **schwarzen Würfel**, welcher **12** anzeigt.
- Legt Sternchen auf die Felder **O, P, R, X und Z** der **Legendenleiste**
- Erwürfelt mit zwei **weißen Würfeln** die Position von von 2 verdeckten **Heilkräutern** und 2 von 3 **Gaben des Nordens**

Lest jetzt weiter auf der **Legendenkarte O2**



*Kurz nachdem die Helden von der Küste Andors abgelegt hatten, gerieten sie in einen heftigen Sturm. Als sich der Sturm gelegt hatte fanden die Helden sich in der Mitte des Hadrische Meeres wieder. Das Schiff war durch den Sturm ramponiert. Die Helden entschlossen sich an einer der Nebelinseln an Land zu gehen.*

Stellt einen **Gor** auf **Feld 102**, einen **Nerax** auf **I**, einen **Meerestroll** auf **IV** und einen **Arrog** auf **III**.

.....  
**Aufgaben:**

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 **Ruhm** sinken
  2. Ihr müsst auf einem der **Felder 91,100,107 oder 114** gewesen sein bevor der Erzähler den **Buchstaben P** erreicht. Sobald ihr auf einem der Felder steht, lest die entsprechende Karte vor und nehmt die Karten für die anderen Felder aus dem Spiel.
- .....

**Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.

Die **Heldengruppe** erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte** und **3 Gold**.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Wenn ihr jetzt noch nicht auf einem der **Felder 91,100,107 oder 114** gewesen wart ist die Legende sofort verloren.

*Um den verschollenen Zwergenfürsten Kram zu finden fragten die Helden die Einheimischen um Rat. Diese empfahlen ihnen die Nixe Irja, ein Orakel, zu fragen. Doch für eine Frage muss bezahlt werden und die Nixe selber will auch gesucht sein.*

Stellt die **Nixe Irja** auf das Feld mit dem schwarzen Würfel, welcher den Wert 10 anzeigt.

.....  
**Aufgabe:**

- Ihr müsst mit **Muscheln** im Wert von 4 bei der **Nixe Irja** gewesen sein bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht.
  - Sobald ihr mit **Muscheln** im Wert von 4 auf dem Feld der Nixe Irja steht, lest die **Karte Orakel der Nixe vor**.
- .....



*Stetig tauchten Meereskreaturen aus den Wogen auf, um die Inselbewohner anzugreifen.*

Legt je ein **Nord-Kreaturenplättchen** verdeckt auf die Buchstaben **S, T, U und V** der Legendenleiste.

*Dunkle Wolken zogen auf. Blitze zuckten. Donner tönte wie dunkles Grollen. War dieser Sturm eine Laune der Natur oder der Vorbote großen Unheils?*

- Legt **6 der 7 Unwetterplättchen verdeckt** neben die Felder **S, T, U, V, W und X** der Legendenleiste. Wenn der Erzähler eins dieser Felder erreicht wird das Plättchen vorgelesen und ausgeführt.
- Deckt das **7. Unwetterplättchen** jetzt auf und führt es aus.




**ANDOR**

**Der Krieg um Andor**

**3**

**Die Befreiung der Nebelinseln**



**Ankunft in Werftheim**

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held Feld 100 betritt.

Als die Helden in Werftheim ankamen wurden sie von einem weiteren Helden der andorischen Legenden begrüßt. **Stinner**, der nunmehr das Oberhaupt Werftheims war, bot den Helden seine Hilfe an.

Stellt **Stinner** nun auf **Feld 100**.  
Steht er mit einer Kreatur auf dem selben Feld, kann der Held oder die Heldengruppe einen von Stinner's **Würfeln** werfen und zum Kampfwert **dazuaddieren**.  
Steht Stinner mit einem Helden auf dem Schiff kann einmal pro Tag gesegelt werden, ohne dass eine Stunde dafür bezahlt werden muss.  
Für eine Stunde kann Stinner bis zu vier Felder weit bewegt werden (nur an Land).

*Stinner berichtete den Helden von einem hünenhaften Krieger, Namens Adrahtan, der die Bewohner der Nebelinseln in der Ruinenstadt um sich scharf, um die Meereskreaturen aufzuhalten.*

Stellt jetzt die **Figur Taren** auf **Feld 114**, die **Figur Silberzwerge** auf **Feld 91** und zwei **Bauernplättchen** auf **Feld 100**.

.....  
**Aufgabe:**  
Ihr müsst eben genannte Figuren und die Bauernplättchen auf **Feld 107** bringen und auf **Feld 107** stehen bevor der Erzähler den **Buchstaben X** der **Legendenleiste** erreicht. Ihr könnt sie mit euch bewegen.

.....



**ANDOR**

**Der Krieg um Andor**

**3**

**Die Befreiung der Nebelinseln**



**Ankunft in Sturmtal**

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held Feld 114 betritt.

Als die Helden in Sturmtal ankamen wurden sie freundlich von den Taren aufgenommen. Sie boten den Helden ihre Hilfe an.

Stellt die **Taren** nun auf **Feld 114**.  
Stehen sie mit einer Kreatur auf dem selben Feld, kann der Held oder die Heldengruppe **4 Stärkepunkte** zum Kampfwert **dazuaddieren**.  
Stehen die Taren mit einem Helden auf dem Schiff kann einmal pro Tag gesegelt werden, ohne dass eine Stunde dafür bezahlt werden muss.  
Für eine Stunde können die Taren bis zu vier Felder weit bewegt werden (nur an Land).

*Die Taren berichteten den Helden von einem mysteriösen Krieger, Namens Adrahtan, der die Bewohner der Nebelinseln in der Ruinenstadt um sich scharf, um die Meereskreaturen aufzuhalten.*

Stellt jetzt eine **weitere Figur der Taren** auf **Feld 114**, die **Figur Silberzwerge** auf **Feld 91** und zwei **Bauernplättchen** auf **Feld 100**.

.....  
**Aufgabe:**  
Ihr müsst eben genannte Figuren (Taren und Silberzwerge) und die Bauernplättchen auf **Feld 107** bringen und auf **Feld 107** stehen bevor der Erzähler den **Buchstaben X** der **Legendenleiste** erreicht. Ihr könnt sie mit euch bewegen.

.....

## ANDOR

### Der Krieg um Andor

# 3

#### Die Befreiung der Nebelinseln



#### Ankunft in Silberhall

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held Feld 91 betritt.

*Als die Helden in Silberhall ankamen wurden sie freundlich von den Silberzwergen aufgenommen. Sie boten den Helden ihre Hilfe an.*

Stellt die **Silberzwerg** nun auf **Feld 91**. Stehen sie mit einer Kreatur auf dem selben Feld, kann der Held oder die Heldengruppe **4 Stärkepunkte** zum Kampfwert **dazuaddieren**.

Stehen die Silberzwerg mit einem Helden auf dem Schiff kann einmal pro Tag gesegelt werden, ohne dass eine Stunde dafür bezahlt werden muss.

Für eine Stunde können die Silberzwerg bis zu vier Felder weit bewegt werden (nur an Land).

*Die Silberzwerg berichteten den Helden von einem mysteriösen Krieger, Namens Adrahtan, der die Bewohner der Nebelinseln in der Ruinenstadt um sich schar, um die Meereskreaturen aufzuhalten.*

Stellt jetzt die **Figur Taren** auf **Feld 114**, eine weitere **Figur Silberzwerg** auf **Feld 91** und zwei **Bauernplättchen** auf **Feld 100**.

#### Aufgabe:

Ihr müsst eben genannte Figuren (Taren und Silberzwerg) und die Bauernplättchen auf **Feld 107** bringen und auf **Feld 107** stehen bevor der Erzähler den **Buchstaben X der Legendenleiste** erreicht. Ihr könnt sie mit euch bewegen.

## ANDOR

### Der Krieg um Andor

# 3

#### Die Befreiung der Nebelinseln



#### Ankunft in der Ruinenstadt

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held Feld 107 betritt.

*Als die Helden in der Ruinenstadt ankamen wurden sie von dem Feuerkrieger Triaest begrüßt. Er bot den Helden seine Hilfe an.*

Stellt **Triaest** nun auf **Feld 107**.

Steht er mit einer Kreatur auf dem selben Feld, kann der Held oder die Heldengruppe **6 Stärkepunkte** zum Kampfwert **dazuaddieren**.

Steht Triaest mit einem Helden auf dem Schiff kann einmal pro Tag gesegelt werden, ohne dass eine Stunde dafür bezahlt werden muss.

Für eine Stunde kann Triaest bis zu vier Felder weit bewegt werden (nur an Land).

*Triaest berichtete den Helden von einem hünenhaften Krieger, Namens Adrahtan, der die Bewohner der Nebelinseln in der Ruinenstadt um sich schar, um die Meereskreaturen aufzuhalten.*

Stellt jetzt die **Figur Taren** auf **Feld 114**, die **Figur Silberzwerg** auf **Feld 91** und zwei **Bauernplättchen** auf **Feld 100**.

#### Aufgabe:

Ihr müsst eben genannte Figuren und die Bauernplättchen auf **Feld 107** bringen und auf **Feld 107** stehen bevor der Erzähler den **Buchstaben X der Legendenleiste** erreicht. Ihr könnt sie mit euch bewegen.



**ANDOR**

**Der Krieg um Andor**

**3**

**Die Befreiung der Nebelinseln**



**Das Orakel der Nixe**

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held das Feld auf dem die Figur der Nixe Irja steht betritt.

*Entzückt von den Muscheln berichtete die Nixe von dem Schicksal des verschollenen Zwergenfürsten. „Der den ihr sucht befindet sich gefangen auf einem Schiff. Es segelt nach Hadria, direkt in die Arme des Schwarzen Ordens. Die Besatzung besteht aus Veteranen der Schlacht am Alten Wehrturm. Wenn ihr ihn jemals wieder sehen wollt solltet ihr euch beeilen. Ich sage euch auch wo das Schiff sich gerade befindet.“*

Die **Nixe Irja**, sowie die **Muscheln** werden nun aus dem Spiel genommen.

Stellt die **Figur Schwarze Kogge** auf das Feld, welches den **schwarzen Würfel** mit dem **Wert 8** anzeigt. Das Schiff bewegt sich jedesmal wenn sich der **Erzähler** bewegt, entsprechend der **Windkarte**, gerade **nach Norden**. Klippenfelder überspringt es. Sollte sich das Schiff dadurch auf dem Meeresfeld neben jenem mit dem **schwarzen Würfel**, welcher **6** anzeigt befinden und sich dadurch nicht mehr weiter bewegen können ist die Legende sofort verloren.



**ANDOR**

**Der Krieg um Andor**

**3**

**Die Befreiung der Nebelinseln**



**Die Befreiung Krams**

Diese Karte wird vorgelesen, sobald die Schiffsfigur auf einem Meeresfeld angrenzend zu dem der Figur Schwarzen Kogge steht.

*An Bord des Schiffes konnten die Helden den Troll Glöbthak ausmachen. Er war bei den Bewohnern der Nebelinseln sowohl verhasst als auch gefürchtet. Ein Grölen und Knurren kam von der Besatzung, die sowohl aus Kreaturen, als auch aus Barbaren bestand. Mit Enterhaken und Planken strömten sie auf das Schiff der Heldenschar.*

Stellt auf die **Schiffstafel** die Figur Glöbthak, einen Skral einen Gor, einen Fluggor, einen Häuptling und einen Krieger.

Die Mannschaft hat insgesamt **30 Stärkepunkte** und **10 Willenspunkte**. Sie würfelt mit **3 roten Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

Lest erst weiter wenn die Mannschaft besiegt ist.

.....

*An Bord des feindlichen Schiffes fanden die Helden den Zwergenfürsten. Er litt an einem Fieber und wirkte sehr schwach. Die Helden beschlossen ihn zum Baum der Lieder zu bringen.*

Nehmt die Mannschaft nun aus dem Spiel und legt **Kram** auf die **Schiffstafel**.

.....

**Aufgabe:**

Ihr müsst **Kram** auf **Feld 57** bringen bevor der Erzähler den **Buchstaben Z der Legendenleiste** erreicht. Ihr könnt ihn mit euch mitbewegen

.....



**ANDOR**

**Der Krieg um Andor**

**3**

**Die Befreiung der Nebelinseln**

X

Wenn ihr jetzt nicht auf **Feld 107** steht ist die Legende sofort verloren.

*Regen peitschte den Helden ins Gesicht. Gemeinsam mit den Verteidigern der Nebelinseln wateten sie auf die Ankunft des Heeres des Warx. Weit über den anderen aufragend sahen die Helden den hünenhaften Krieger Adrahtan in seiner dunklen Rüstung. Wie aus dem Nichts tauchten plötzlich sämtliche Meereskreaturen aus den Wogen auf. An ihrer Spitze war der gewaltige König der Nerax.*

Stellt jetzt den **Unbekannten Krieger auf Feld 107**. Stellt außerdem **Warx** auf ein Meeresfeld, angrenzend an Feld 107, sowie **5 Nerax**, **2 Meerestrolche** und einen **Arrog** auf Meeresfelder angrenzend zu Feld 107 oder zu jenem auf dem Warx steht.

Warx und sein Heer haben insgesamt **55 Stärkepunkte** und **12 Willenspunkte**, sowie **3 weißen Würfeln**. (gleiche Würfelwerte werden addiert)

Je nach Figuren könnt ihr folgende Stärkepunkte zum Kampfwert der Heldengruppe **dazuaddieren**

- Für jede Figur **Silberzwege** und **Taren** je **3 Sp**
- Für **Adrahtan** **4 Sp**
- Für jedes **Bauernplättchen** je **1 Sp**
- Für **Stinner/Triest** **2 Sp**

Wenn Warx und sein Heer besiegt sind rückt der Erzähler sofort auf den **Buchstaben Z der Legendenleiste** auf



**ANDOR**

**Der Krieg um Andor**

**3**

**Die Befreiung der Nebelinseln**

Z

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

... alle Aufgaben rechtzeitig erfüllt wurden...  
... Warx und sein Heer besiegt wurden.

*Mit dem Sieg über die Meereskreaturen waren die Nebelinseln endlich befreit. Noch Jahrzehnte danach wurden die Helden dieser Schlacht besungen. Die Helden von Andor jedoch machten sich sogleich auf nach Hadria, um die Insel vom Schwarzen Orden zu befreien von dem die Nixe gesprochen hatte.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
...eine Aufgabe nicht rechtzeitig erfüllt wurde oder  
...der eiserne König nicht besiegt wurde.



