

DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Suche

**O1**

Diese Legende besteht aus 14 Karten:  
O1, O2, O3, Z  
Bei den Silberzwergen, Erste Spuren 1 & 2  
Spurensuche 1-6, Kenvilar

DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Suche

**O2**

DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Suche

**O3**

DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Suche

**Z**

Viele Wochen waren die Helden bereits im Norden unterwegs, und bald schon würden sie sich auf den Weg nach Hadria machen. Allerdings mussten sie Vorräte und Ausrüstung besorgen, bevor sie ihre Reise fortsetzen konnten, und so waren sie bei den Händlern im Wachsamem Wald eingetroffen. Doch dort erwarteten sie beunruhigende Nachrichten.

“Seid Ihr auf Eurem Weg zu uns dem Handelszweig Garz begegnet?“, fragte einer der Händler. “Er wollte bereits vor zwei Tagen hier eintreffen, und auch wenn er beim Handeln oft genug nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist, verspätet hat er sich bislang noch nie.”

Der Held schüttelte den Kopf. Garz? Nein, den hatten sie schon lange nicht gesehen.

“Seid so gut“, sagte der Händler, “und fahrt nach Silberhall. Vielleicht haben die Zwerge etwas von ihm gehört.”

Legt **Sternchen auf Z** und auf **Feld 91**.

**Aufgabe** (Legendenziel):

Die Helden müssen Garz finden, bevor der Erzähler “Z” erreicht.

Um mehr über Garz’ Verschwinden zu erfahren, müssen die Helden die Silberzwerge aufsuchen. Sobald ein Held seinen Zug auf Feld 91 beendet, wird die Karte “Bei den Silberzwerge” aufgedeckt und vorgelesen.

Der Barde darf **nicht** auf 0 Ruhm sinken. Sollte der Barde auf 0 Ruhm sinken, ist die Legende **sofort** verloren.

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

Diese Legende wird auf der **Vorderseite des Nord-Spielplans** gespielt.

Führt mit Ausnahme der Regeln zu den Nebelplättchen zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste “Nord-Spielplan”** aus.

Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert aus den Nebelplättchen einen **Gor** und das Plättchen **“Garz”** aus. Legt die übrigen Nebelplättchen verdeckt auf die entsprechenden Felder (Kreise). Die Felder 52 und 55 bleiben frei.
- Sortiert aus den **Nord-Kreaturenplättchen** die beiden Plättchen aus, die jeweils 1 Meerestroll und 1 Gor ins Spiel bringen und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen 8 Plättchen und legt **verdeckt je 1 an** die Buchstaben **P und T** und **je 2 an R und U**. Die beiden verbleibenden Plättchen legt ihr verdeckt neben dem Spielplan bereit. Wenn der Erzähler einen Buchstaben erreicht, an dem ein Kreaturenplättchen liegt, wird das Plättchen sofort aufgedeckt und ausgeführt.
- Stellt **Gors** auf die Felder **102 und 108**, **1 Nerax** auf **110** und **1 Meerestroll** auf **I**.
- Stellt das **Schiff** auf das Meeresfeld mit dem **Steg an Feld 55**.
- Deckt 1 Heldenwappen auf. Dieser Held stellt seine Figur auf **Feld 57** und legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes. Mischt das Wappen anschließend wieder unter die anderen. Alle anderen Helden stellen ihre Figuren auf die Schiffstafel.

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

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

1. der **Barde** nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. die je nach Heldenzahl geforderte Anzahl **Fässer** auf Feld 91 bzw. 100 liegt und...
3. die **Zwerge** auf Feld 114 bzw. die **Taren** auf Feld 91 stehen und...
4. **Kenvilar besiegt** wurde.

Die Helden hatten Kenvilar besiegt und Garz befreit. Der Handelszweig, der manchmal etwas mürrisch sein konnte, dankte den Helden nun fast schon überschwänglich und war froh, als sie ihm die Handelswaren, die sie aus dem Meer geborgen hatten, zurückgaben.

Vielleicht, so dachte er sich, würde er ihnen, wenn sie das nächste Mal beim ihm ihre Ausrüstung kauften, sogar einen fairen Preis machen....

Fan-Legende “Die Suche” - Autor: Mjölhir

- Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
1. der **Barde** auf **0 Ruhm** gesunken ist oder...
  2. die je nach Heldenzahl geforderte Anzahl **Fässer** nicht auf Feld 91 bzw. 100 liegt oder...
  3. die **Zwerge** nicht auf Feld 114 bzw. die **Taren** nicht auf Feld 91 stehen oder...
  4. **Kenvilar nicht besiegt** wurde.

“Ihr solltet Euch sofort auf den Weg nach Silberhall machen. Aber seid wachsam. Eure Anwesenheit scheint die Kreaturen in Aufruhr zu versetzen“, sagte der Händler. “Wir haben einen Streifenmarder, den wir Euch überlassen können. Er wird Euch sicher gute Dienste leisten.”

Der Held auf Feld 57 erhält den **Diebischen Streifenmarder**.

“Haltet Ausschau nach Irja. Sie hat immer etwas Nixenstaub dabei, dessen magische Kräfte Euch sicher im Kampf helfen“, fuhr der Händler fort. “Manchmal ist Irja etwas launisch, aber einem von Euch wird sie sicher freundlich begegnen.”

Deckt ein Heldenwappen auf. Stellt Irja auf das Klippenfeld neben und legt das Heldenwappen und den Nixenstaub dazu.

Sobald der so ermittelte Held an Bord des Schiffes auf dem Feld mit Irja steht, erhält er den Nixenstaub. Danach wird Irja vom Spielplan genommen.


Stellt Merrik auf die Schiffstafel. Das Schiff kann mit dem Kartographen an Bord auf alle Klippenfelder bewegt werden oder einfach darüber hinweg segeln.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält **2 Stärkepunkte**, **1 Ruhm** und den **Sturmschild**.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes liegt, beginnt.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
Die Suche

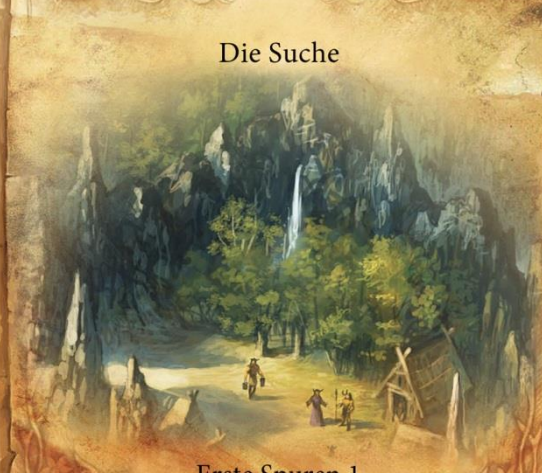


Bei den Silberzwergen  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein  
Held seinen Zug auf Feld 91 beendet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Suche

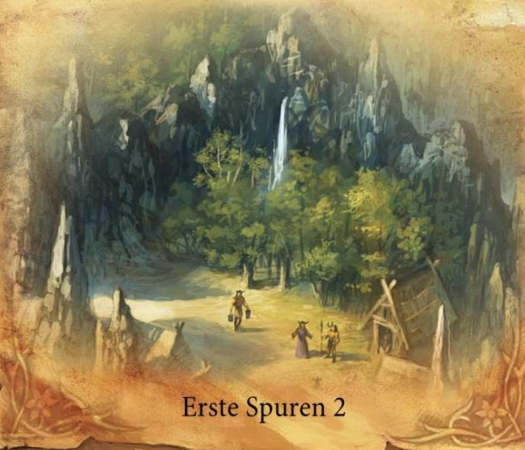


Erste Spuren 1



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Suche



Erste Spuren 2



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Suche




Spurensuche 1  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das  
Schiff auf dem Feld mit dem **ersten** Feder-  
plättchen steht.

Das Meer war ruhig gewesen, und schnell hatten die Helden Sturmtal erreicht. „Der Handelszweig ist erst gestern bei uns gewesen“, sagte der Tarus. „Er war etwas in Eile und wollte noch am Abend nach Süden weiterreisen.“

„Er ist nicht im Wachsamen Wald angekommen“, antwortete der Held. „Hatte er vielleicht noch ein anderes Ziel, oder habt ihr etwas gehört, was uns weiterhelfen könnte?“

„Er sprach nur von den Händlern des Waldes als er aufbrach“, antwortete der Tarus. „Aber heute Morgen begegneten wir einem der Seeleute Werftheims, und er berichtete von ungewöhnlich viel Treibgut auf dem Meer.“

Legt je **1 verdecktes Federplättchen** auf die Meeresfelder mit Federsymbol. Legt auf diese Plättchen folgende Gegenstände:

- den **hadrischen Kompass** auf das Plättchen **westlich von I**
- **1 Schild** auf das Plättchen **neben II**
- **je 2 Gold** auf die Plättchen neben den Feldern **107 und 109**
- **1 Trinkschlauch** auf das Plättchen **neben **
- **1 Fernrohr** auf das Plättchen **neben Feld 52**

**Aufgabe** (Legendenziel):

Die Helden müssen **allen** Hinweisen folgen, die sich auf den Feldern mit den Federplättchen verbergen, um Garz zu finden, bevor der Erzähler „Z“ erreicht.

Erst wenn das letzte Federplättchen aktiviert wurde, erfahren die Helden mehr über Garz' Verschwinden.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Erste Spuren 2“.



„Garz ist vor ein paar Tagen hier gewesen“, sagte Fürst Grom, als der Held in Silberhall eingetroffen war und nach dem Verbleib des Handelszweiges gefragt hatte. „Er hat uns ein paar neue Äxte verkauft, und diesmal sind sie sogar von annehmbarer Qualität.“ Grom lachte.

„Weißt du, wohin er weitergezogen ist?“, fragte der Held. „Er sprach davon, dass er nach Sturmtal wollte, glaube ich. Am besten fragt Ihr die Taren, ob sie ihn gesehen haben.“

Legt ein **Sternchen auf Feld 114**.

**Aufgabe** (Legendenziel):

Die Helden müssen Garz finden, bevor der Erzähler „Z“ erreicht.

Dazu müssen die Helden nach Sturmtal reisen. Sobald ein Held auf Feld 114 steht, wird die Karte „Erste Spuren 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Schon von weitem hatten die Helden das Treibgut gesehen, und es schien tatsächlich dem Handelszweig zu gehören. Sie steuerten das Schiff näher heran und fischten die Gegenstände aus dem Wasser. Doch noch bevor ein Held einen Blick darauf werfen konnte, erglühte mit einem Mal der Himmel in hellem Violett und blendete die Helden.

Als das Leuchten nachließ und der Himmel allmählich wieder sein mattes Blau zeigte, sahen die Helden, dass sie sich noch immer an Bord des Schiffes befanden, aber fast eine Tagesreise von ihrer letzten Position entfernt.

Ein Held würfelt mit einem **schwarzen** Würfel und versetzt das Schiff **sofort** auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen Würfelsymbol.

„Etwas Unheimliches ist hier am Werk“, sagte einer der Helden. „Vielleicht ist Garz ebenfalls von diesem Leuchten geblendet worden und hat dabei die Orientierung verloren.“

Dann setzten sie die Segel und machten sich wieder auf die Suche nach dem Handelszweig.

Legt die 6 Karten „Spurensuche“ bereit.

Erreicht das Schiff ein Feld mit Federplättchen, erhält ein beliebiger Held an Bord des Schiffes den Gegenstand, der auf dem Plättchen liegt. Das Federplättchen wird aufgedeckt, und die Anweisung auf der Rückseite des Plättchens wird ausgeführt.

Danach wird die entsprechende Karte „Spurensuche“ aufgedeckt und vorgelesen.

Es ist nicht von Bedeutung, in welcher Reihenfolge die Federplättchen **auf dem Spielplan** aufgedeckt werden. Wird das **erste** Federplättchen aktiviert, wird die Karte **„Spurensuche 1“** vorgelesen, für das **zweite** aktivierte Plättchen die Karte **„Spurensuche 2“** usw.

Ein Federplättchen und die dazu passende Karte „Spurensuche“ dürfen nur aufgedeckt und aktiviert werden, wenn **das Schiff** auf dem entsprechenden Meeresfeld mit dem Federplättchen steht. Die Plättchen können **nicht** mit Hilfe eines Fernrohrs oder Fenns Raben oder durch die Anweisungen anderer Federplättchen aufgedeckt werden.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Suche



Spurensuche 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Schiff auf dem Feld mit dem **zweiten** Federplättchen steht.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Suche



Spurensuche 3

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Schiff auf dem Feld mit dem **dritten** Federplättchen steht.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Suche



Spurensuche 4

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Schiff auf dem Feld mit dem **vierten** Federplättchen steht.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Suche



Spurensuche 5


Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Schiff auf dem Feld mit dem **fünften** Federplättchen steht.

Das Treibgut war im ganzen hadrischen Meer verteilt, und die Helden waren sich mehr und mehr sicher, dass Garz etwas zugestoßen sein musste. Zum dritten Mal schon fanden sie Säcke mit Waren, die dem Handelszweig gehörten und nun im Meer schwammen.

Unvermittelt ging ein Leuchten von den Gegenständen aus, und der Himmel begann erneut zu glühen. Diesmal jedoch wechselten tausend Farben einander ab und verschwammen vor den Augen der Helden. Das Meer bäumte sich auf, und die Helden machten sich bereit, noch einmal davongetragen zu werden.

Doch als das Leuchten verschwand und die Helden sich umsahen, hatten sie sich nicht bewegt. Nur die Sonne schien ihren Platz am Himmel gewechselt zu haben...

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

 **Alle** Zeitsteine werden **sofort** auf die **3. Stunde** der Tagesleiste gelegt, ungeachtet davon, wo sie sich zuvor befanden.

 **Alle** Zeitsteine werden **sofort** auf die **5. Stunde** der Tagesleiste gelegt, ungeachtet davon, wo sie sich zuvor befanden.

**Hinweis:** Sollte ein Held seinen Tag bereits beendet haben, wird sein Zeitstein auf die Tagesleiste zurückgelegt. Im Spiel mit 5 und 6 Helden dürfen bis zu 4 Helden-Figuren, die bereits hingelegt wurden, wieder aufgestellt werden.

Ein eisiger Wind wehte mit einem Mal über das Meer, als die Helden das Treibgut geborgen hatten. Die Wellen schlugen schwer gegen den Rumpf des Schiffes. Am Horizont sahen die Helden die schwachen Umrisse der Kreaturen, die aus dem Meer auftauchten und auf die Nebelinseln zusteuerten. Bald würden die Menschen an Land auf ihren Schutz und ihre Hilfe angewiesen sein.

Legt **verdeckt 1 Kreaturenplättchen** an den **Buchstaben "W"** der Legendenleiste.

Steht der Erzähler jetzt auf "W", wird das Plättchen an den Buchstaben "X" gelegt. Sollte der Erzähler bereits auf "X" stehen, kommt das Plättchen nicht mehr ins Spiel.


Zudem hatten die Helden schon fast das gesamte hadrische Meer nach Garz abgesucht, aber ohne Erfolg.


Doch ein Fischer, dem sie vor wenigen Tagen begegnet waren, hatte ihnen von weiterem Treibgut berichtet, eine halbe Tagesreise entfernt, und so drehten sie das Schiff in den Wind und hofften, vielleicht dort den Handelszweig zu finden...

Einer der Helden hatte den schmutzigen Sack mit Garz' Handelswaren an Bord geholt. Mitten in dem Durcheinander aus Trinkschläuchen, Gold und Waffen fanden sie ein Stück Pergament. Es schien ein Auftrag für den Handelszweig zu sein, und offenbar sollte er ein Fass Met liefern.

Die Helden beschlossen, die Aufgabe an Garz' Stelle zu übernehmen, auch wenn es schwer war, die Schrift auf dem durchweicherten Pergament zu entziffern.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:


 Legt **1 Fass auf Feld 109**. Gehören **mehr** als 2 Helden zu Eurer Gruppe, legt ein zweites Fass hinzu. Gehören **mehr** als 4 Helden zu eurer Gruppe, werden insgesamt 3 Fässer auf Feld 109 gelegt. Alle Fässer müssen zu den Silberzweigen gebracht und auf Feld 91 abgelegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben "Z" erreicht.


 Legt **1 Fass auf Feld 57**. Gehören **mehr** als 2 Helden zu Eurer Gruppe, legt ein zweites Fass hinzu. Gehören **mehr** als 4 Helden zu eurer Gruppe, werden insgesamt 3 Fässer auf Feld 57 gelegt. Alle Fässer müssen nach Werftheim gebracht und auf Feld 100 abgelegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben "Z" erreicht.

Das Fass ist ein großer Gegenstand und wird auf das entsprechende Ablagefeld der Heldentafel gelegt, um es zu transportieren. Sobald die geforderte Menge an Fässern auf Feld 91 bzw. Feld 100 liegt, erhält die Gruppe **3 Ruhm und 2 Gold**.

Die Helden hatten die Gegenstände gerade aus dem Meer geborgen, als sie eine Nachricht erreichte. Taren und Zwerge hatten von den beunruhigenden Ereignissen auf See gehört und beschlossen, Rat zu halten. Jetzt baten sie die Helden, ihnen bei der Überfahrt über das hadrische Meer zu helfen, auch wenn sie sich noch nicht einig waren, wo die Unterredung stattfinden sollte.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

 Stellt eine **Figur "Silberzwerge"** auf **Feld 91**. Gehören **mehr** als 3 Helden zu eurer Gruppe, stellt eine zweite Figur dazu. Die Zwerge müssen nach Sturmthal auf Feld 114 gebracht werden, bevor der Erzähler "Z" erreicht.

 Stellt eine **Figur "Taren"** auf **Feld 114**. Gehören **mehr** als 3 Helden zu eurer Gruppe, stellt eine zweite Figur dazu. Die Taren müssen nach Silberhall auf Feld 91 gebracht werden, bevor der Erzähler "Z" erreicht.

Ein Held kann die Zwerge bzw. die Taren einfach mit seiner Heldenfigur mitbewegen (auch im Vorübergehen). Das kostet **keine** zusätzlichen Stunden auf der Tagesleiste.


**Wichtig:** An Bord des Schiffes oder mit Hilfe der Boote kann immer nur **eine** Gruppe Zwerge bzw. Taren auf einmal mitgenommen werden.

Sobald alle Zwerge auf Feld 114 bzw. alle Taren auf Feld 91 stehen, erhält die Gruppe **3 Ruhm und 2 Gold**.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
 Fan-Legende

Die Suche




Spurensuche 6  
 Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Schiff auf dem Feld mit dem **letzten** Federplättchen steht.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
 Fan-Legende

Die Suche



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

---

**Aufgabe:**

Die Helden müssen Kenvilar besiegen, um Garz zu befreien.

---

Der Kampf gegen Kenvilar verläuft nach denselben Regeln wie gegen die Kreaturen.

Kenvilar hat **13 Willenspunkte** und eine **Grundstärke** von **10 Stärkepunkten**. Je Held der Gruppe erhält sie **4 Stärkepunkte** hinzu. Sie würfelt **immer** mit **2 schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Der **Diebische Streifenmarder** oder der Nixenstaub dürfen **nicht** gegen Kenvilar eingesetzt werden.

---

**Legendenziele:**

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. die je nach Heldenzahl geforderte Anzahl **Fässer** muss auf Feld 91 bzw. 100 liegen und...
3. die **Zwerge** müssen auf Feld 114 bzw. die **Taren** auf Feld 91 stehen und...
4. bevor der Erzähler "Z" erreicht, müssen die Helden **Kenvilar besiegen**.

**Wichtig:** Sobald Kenvilar besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf das Feld "Z" versetzt.

---

*Ein weiteres Mal erglühte der Himmel, und am Horizont konnten die Helden den Handelszweig ausmachen. Doch er war nicht allein, und nun wussten die Helden, wer hinter Garz' Verschwinden steckte. In der Ferne erkannten sie Kenvilar, die Tückische...  
Aber noch ehe die Helden die Segel setzen konnten, wurde das Schiff erneut davon getragen.*

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Stellt **Kenvilar** zusammen mit **Garz** auf und das Schiff auf **8**.

Stellt **Kenvilar** zusammen mit **Garz** auf und das Schiff auf **12**.

Stellt **Kenvilar** zusammen mit **Garz** auf und das Schiff auf **III**.

Legt den Markierungsring über die Erzählerfigur. Ab sofort wird jedes Mal, wenn der Erzähler bewegt wird, mit einem roten Würfel gewürfelt und Kenvilar zusammen mit Garz auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen Würfelsymbol versetzt.

**Wichtig:** Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, auf dem Kenvilar bereits steht, wird der Würfel erneut geworfen.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Kenvilar".

