




DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Irlok 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Sind nicht mehr genügend Trinkschläuche auf der Ausrüstungstafel, werden zuerst die Plättchen vom Spielplan genommen, die in früheren Spielzügen abgelegt wurden. Danach entscheidet die Gruppe, von welchen Heldentafeln Trinkschläuche genommen werden. Auf die Felder 47, 48 und 49 wird **in jedem Fall** je 1 Trinkschlauch gelegt.

Legt je 1 **Sternchen** auf die Symbole von **Gor, Skral, War-drak** und **Troll** auf der **Kreaturenanzeige**. Die Sternchen erhöhen Irloks Kampfwert.

Stülpt den **Markierungsring** über die Erzählerfigur. Ab jetzt wird **immer**, wenn der Erzähler ein Feld weiterzieht, Irlok nach links entlang des Flusses auf das nächste Feld bewegt.

**Wichtig:**  
Erreicht Irlok das Feld 49, verlässt er mit der **nächsten** Bewegung des Erzählers Andor, und die Legende ist **sofort** verloren.


Erreicht **Irlok** ein Feld, auf dem ein Trinkschlauch liegt, wird der Trinkschlauch **entfernt** und ebenso das Sternchen, das auf der Kreaturenanzeige **am weitesten rechts** liegt. Erreicht ein **Held** ein Feld, auf dem ein Trinkschlauch liegt, **darf** er seinen Zeitstein um 2 Stunden zurücksetzen. Der Trinkschlauch wird danach ebenfalls sofort vom Spielplan **entfernt**. Steht ein Held auf einem der drei Felder, wenn die Trinkschläuche ins Spiel kommen, darf der Held seinen Zeitstein **nicht** sofort zurücksetzen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Irlok 2".** →



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Irlok 2**  
Diese Karte wird nach der Karte "Irlok 1" aufgedeckt.

Eine Brücke, auf der Irlok **liegt**, kann weder von Helden, Kreaturen oder Wölfen passiert werden (nur Kheelas bzw. Kheelans Wassergeist kann die Brücke überqueren). Die Brücken werden von Irlok jedoch **nicht** zerstört. Zieht er weiter, sind die Brücken wieder passierbar.

Irlok darf **1x mit einer Seite** des Sternenschildes **um 1 Feld** entlang des Flusses vor- oder zurückgerückt werden.

Irlok hat **20 Willenspunkte** und folgende **Grundstärke**: bei **2 Helden** = 20, bei **3 Helden** = 30, bei **4 Helden** = 40, bei **5 Helden** = 45 und bei **6 Helden** = 50 **Stärkepunkte**. Irlok kann nur von den Feldern **nördlich** des Flusses angegriffen werden. Helden mit einer Fernkampfwaffe (Bogen, Armbrust...) können Irlok auch von einem südlichen Flussfeld aus angreifen.

**Vor** jeder Kampfrunde wird die oberste Karte "Schwerer Kampf" aufgedeckt. Der Kampf gegen Irlok kann jederzeit unterbrochen werden, ohne dass sich seine Willenspunkte regenerieren. Soweit auf den Karten "Schwerer Kampf" nichts Anderes angegeben ist, wird nach einer Kampfrunde wie üblich der unterlegenen Seite die Differenz der Kampfwerte von ihren Willenspunkten abgezogen. Mit einem Schild kann nur der Willenspunktverlust abgewehrt werden, nicht jedoch weitere Auswirkungen der Karten "Schwerer Kampf".


**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele".** →





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Schwerer Kampf**

Diese Karte wird vor einer Kampfrunde gegen Irlok aufgedeckt, um die Stärke des Wassermongsters und die Auswirkungen des Kampfes zu erfahren.

Irlok stellte sich den Helden wütend entgegen. Den Met wollte er sich nicht wieder abnehmen lassen.

Addiert zu Irlorks Grundstärke die Stärkepunkte aller auf der Kreaturenanzeige markierten Kreaturen hinzu. Irlok würfelt mit **2 schwarzen** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

**Kampfunde gewonnen!**

*Ein besonders mutiger Wolf hatte sich auf Irlok gestürzt und dabei schwer verletzt.*

Entfernt einen Wolf vom Spielplan. Irlok verliert nicht mehr als 10 Willenspunkte.

**Gleichstand oder Kampfunde verloren!**

*Der Kampf war hart und anstrengend für die Helden, doch er hatte auch Irlok Kraft gekostet.*

Jeder Held verliert höchstens 3 Willenspunkte. Entfernt das Sternchen, das auf der Kreaturenanzeige am weitesten rechts liegt. Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte.

**Diese Karte wird nach dem Kampf unter den Kartensapel "Schwerer Kampf" gelegt.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Schwerer Kampf**

Diese Karte wird vor einer Kampfunde gegen Irlok aufgedeckt, um die Stärke des Wassermongsters und die Auswirkungen des Kampfes zu erfahren.

Irlok schielte die Helden mit glasigem Blick an. "Unfair", lallte er. "Ihr seid swölf un isch allein! Wer hül mir?"

Stellt die Kreatur von der **höchsten** Feldzahl zu Irlok. Addiert die Stärkepunkte der Kreatur **und** für jedes Sternchen auf der Kreaturenanzeige noch einmal je 2 Stärkepunkte zu Irlorks Grundstärke. Die Hälfte (aufgerundet) der so ermittelten Summe ist Irlorks Kampfwert. Er würfelt **nicht**. Von den Helden werden **nur die Würfelwerte** gezählt. Ihre Stärkepunkte und die Wölfe zählen **nicht**. 1 beliebiger Held darf 1 seiner Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

**Kampfunde gewonnen!**

*Leblos sank die besiegte Kreatur zusammen.*

Die Kreatur kommt **aus dem Spiel**. Der Erzähler rückt **nicht** vor. Jeder Held verliert 1 Willenspunkt.

**Gleichstand oder Kampfunde verloren!**

*Die Kreatur war stark, doch ebenso der Wille der Helden.*

Stellt die Kreatur auf ihr Feld zurück. Anstelle jedes einzelnen Helden verliert die Gruppe die Differenz der Kampfwerte an Willenspunkten. Ein beliebiger Held erhält 1 Heilkraut.

**Diese Karte wird nach dem Kampf unter den Kartensapel "Schwerer Kampf" gelegt.**





DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Die Taverne in Aufruhr

**Schwerer Kampf**

Diese Karte wird vor einer Kampfrunde gegen Irlok aufgedeckt, um die Stärke des Wassermonters und die Auswirkungen des Kampfes zu erfahren.

Verbissen kämpften die Helden gegen Irlok. Der Met-Konsum schien ihm zusätzliche Kraft verliehen zu haben.

Irlok hat seine Grundstärke **und zusätzlich** die Stärkepunte eines Skrals, falls dieser noch auf der Kreaturenanzeige markiert ist. Er würfelt mit **3 roten** Würfeln. Nachdem **alle** am Kampf beteiligten Helden gewürfelt haben, wird der **niedrigste zu wertende** Würfel der **Gruppe** entfernt. Jeder Held **muss** immer sein bestes Ergebnis werten (z.B. Pasch).

*Beispiel:* Thorn würfelt 4, 4 und 6. Er trägt einen Helm und muss 2x4 werten. Chada würfelt eine 5. Es wird eine 4 von Thorn entfernt. Er darf nun **nicht** nachträglich die 6 werten.

**Kampfunde gewonnen!**

Der Kampf hatte die Helden viel Kraft gekostet.

Die Gruppe verliert 1 Stärkepunte.

**Gleichstand oder Kampfunde verloren!**

Die Helden brachen den erbitterten Kampf ab und wollten nun neue Kraft sammeln, um Irlok zu besiegen.

Jeder Held verliert höchstens 4 Willenspunkte und darf seinen Zeitstein um 1 Stunde zurücksetzen.

**Diese Karte wird nach dem Kampf unter den Kartenstapel "Schwerer Kampf" gelegt.**



DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Die Taverne in Aufruhr

**Schwerer Kampf**

Diese Karte wird vor einer Kampfunde gegen Irlok aufgedeckt, um die Stärke des Wassermonters und die Auswirkungen des Kampfes zu erfahren.

Irlok sah die Helden kommen, tauchte unter und wollte fliehen. Im letzten Moment bekamen die Helden ihn zu fassen.

Dreht Irlok auf die andere Seite. Addiert zur Grundstärke für jedes Sternchen auf der Kreaturenanzeige 2 Stärkepunte. Irlok hat **2 rote** Würfel. Für die Helden zählt jeweils nur der **zweithöchste** Würfelwert. Hat ein Held nur 1 Würfel oder würfelt nacheinander, zählt der erste Wurf. Hat der Held einen Helm, so darf **kein** Pasch gewertet werden.

**Kampfunde gewonnen!**

Vom Met benebelt, gelang es Irlok nicht, wegzutauchen.

Irlok wird umgedreht. Er verliert die Differenz der Kampfunde an Willenspunkten, höchstens jedoch 5.

**Gleichstand oder Kampfunde verloren!**

Die Tentakel glitten den Helden durch die Finger.

Jeder Held verliert nur 1 Willenspunkt. Der Held, der am Zug ist, zählt 1 Stunde und würfelt:

••• Irlok bleibt untergetaucht. Der nächste Held ist am Zug. Diese Karte gilt weiterhin.

••• Irlok wird umgedreht. Legt diese Karte unter den Stapel und zieht eine neue Karte "Schwerer Kampf".


**Diese Karte wird nach dem Kampf, soweit nicht anders angegeben, unter den Stapel "Schwerer Kampf" gelegt.**





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Schwerer Kampf**

Diese Karte wird vor einer Kampfrunde gegen Irlok aufgedeckt, um die Stärke des Wassermongsters und die Auswirkungen des Kampfes zu erfahren.

Irlok ließ sich den Met nicht so leicht abnehmen. "Ein Zauberspruch wäre jetzt gut", meinte ein Held. "Reka, hilf uns!"

Irlok hat seine Grundstärke. Addiert für **jedes** Sternchen auf der Kreaturenanzeige **jeweils** die Stärkepunkte eines Gores hinzu. Irlok würfelt mit **2 schwarzen** Würfeln. Beim Würfelwurf jedes Helden zählen jeweils der höchste **und** der niedrigste Wert zusammen. Ein Held, der seine Würfel einzeln wirft, **muss** den 1. Würfel werten und erwürfelt dann nach den üblichen Regeln einen weiteren. Trägt der Held einen Helm, darf auch ein Pasch gewertet werden.

**Kampfunde gewonnen!**

*Rekas Stärke-Zauberspruch hatte Wunder gewirkt. Doch jetzt brauchten die Helden eine Rast.*

Ein beliebiger Held rückt seinen Zeitstein 1 Stunde vor.

**Gleichstand oder Kampfunde verloren!**

*Rekas Stärke-Zauberspruch hatte nicht für alle Helden gereicht. Schnell braute sie einen weiteren Trank.*

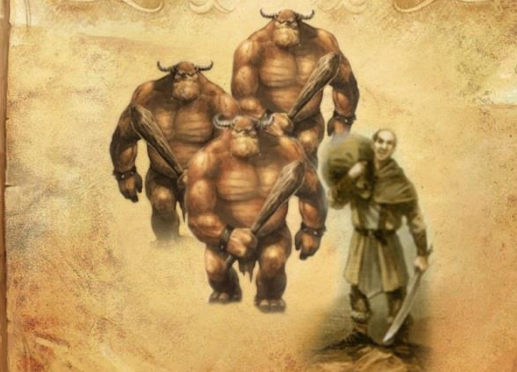
Anstelle jedes einzelnen Helden verliert die Gruppe die Differenz der Kampfunde an Willenspunkten. Ein Held erhält einen Trank der Hexe.

**Diese Karte wird nach dem Kampf unter den Kartenstapel "Schwerer Kampf" gelegt.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Ken Dorr und die Trolle**

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

Als die Helden sich dem Fluss im Süden näherten, sahen sie, dass sich Ken Dorr und die Trolle schnell in Richtung Taverne bewegten.

Stülpt den Markierungsring über die Erzählerfigur.

Solange Ken Dorr von mindestens 1 Troll begleitet wird, bewegen sie sich bei **jeder** Erzählerbewegung auf das angrenzende Feld mit der **höchsten** Feldzahl. Erreicht die Gruppe die Taverne, ist die Legende **sofort** verloren.

Sobald der letzte Troll besiegt wurde, wird der Markierungsring von der Erzählerfigur entfernt, und Ken Dorr bewegt sich **nicht** weiter.


**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele".** →





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



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

Der Krahder wird auch dann auf das Feld 67 gestellt, wenn dort noch Geröllplättchen liegen. Das Geröll kann weiter ungehindert abgebaut werden.

Der Krahder hat für jeden **am Kampf beteiligten** Helden je **10 Stärkepunkte** und erhält für jeden Helden der Gruppe, der sich **nicht** am Kampf beteiligt, je **2 weitere** Stärkepunkte hinzu. Kämpfen mehrere Helden gemeinsam, und scheidet ein Held vorzeitig aus dem Kampf aus, werden die Stärkepunkte des Krahders **nicht** neu ermittelt. Auch wenn dann ein Held weniger am Kampf beteiligt ist, verfügt der Krahder noch über genauso viele Stärkepunkte wie zu Beginn des Kampfes.

Der Krahder hat **20 Willenspunkte** und **beginnt** den Kampf mit **2 schwarzen** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sobald er **weniger** als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit 1 schwarzen Würfel.

Der Krahder bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Der Krahder bewegt sich dabei **jedes Mal 2 Felder weit entgegen der Pfeilrichtung**, also immer weiter ins Gebirge hinein.


Erreicht der Krahder Feld 84, verlässt er mit seiner **nächsten** Bewegung Andor, und die Legende ist sofort verloren.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele".** →



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Die Edelsteine der Händler 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

*Die Helden mussten sofort zu den Händlern aufbrechen, um den magischen Edelstein zu finden. Erst danach würden sie sich auf die Suche nach Merrik machen können.*

Sucht aus den Edelsteinen den **roten** (Wert 6) aus und legt ihn neben dem Spielplan bereit. Mischt verdeckt die übrigen Edelsteine und legt bei 2 Helden 2, bei 3 Helden 5 und ab 4 Helden 8 Edelsteine zu dem roten hinzu. Mischt nun noch einmal alle bereitgelegten Edelsteine und legt **bei 2 Helden je 1 Edelstein, bei 3 Helden je 2 Edelsteine und ab 4 Helden je 3 Edelsteine verdeckt** auf die Händlerfelder (18, 57 und 71).

---

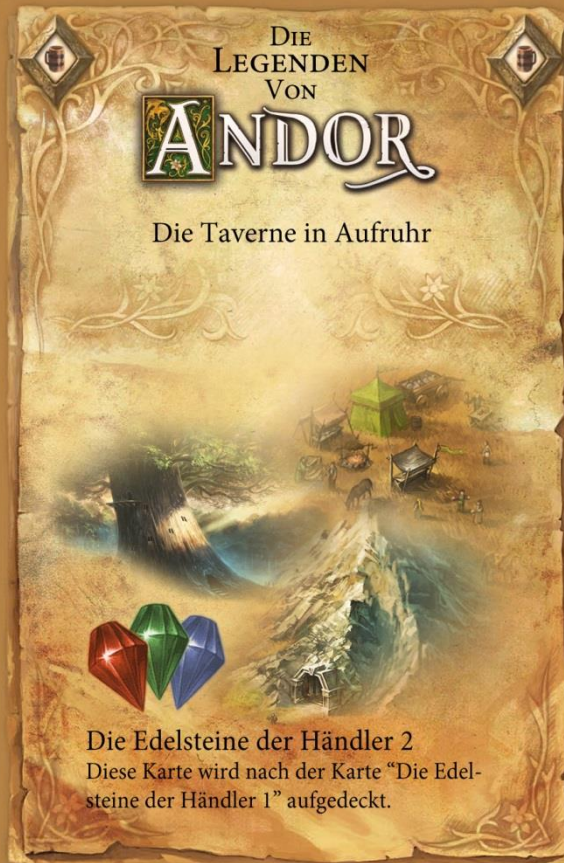
**Aufgabe:**  
Die Helden müssen den **roten Edelstein** finden, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht. Hat ein Held den roten Edelstein aufgedeckt, wird **sofort** die Karte "**Der magische Edelstein...**" des Händlerfeldes, auf dem der rote Edelstein gefunden wurde, vorgelesen.

---

Beendet ein Held seinen Zug auf einem Händlerfeld, werden **alle Edelsteine auf diesem Feld** aufgedeckt. Nur die Helden können Edelsteine aufdecken. Mit Hilfe eines Fernrohrs oder Fenn's Raben dürfen die Edelsteine **nicht** aufgedeckt werden. Kreaturen, die auf einem Händlerfeld stehen oder es überqueren, ignorieren die Edelsteine.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Die Edelsteine der Händler 2".** →



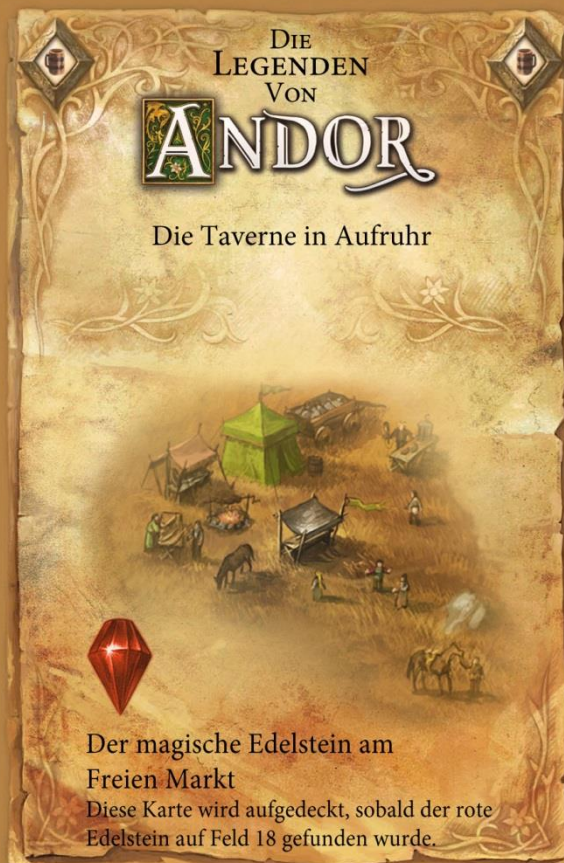


Steht ein Held auf einem Händlerfeld, wenn die Edelsteine verdeckt auf den Plan gelegt werden, **muss** der Held die Plättchen aufdecken, sobald er **am Zug** ist.

Die Helden suchen nur nach dem roten Edelstein. Alle anderen Edelsteine, die die Helden bei ihrer Suche aufdecken, werden **offen neben die Kreaturenanzeige** des Spielplans gelegt.

Die Edelsteine können in dieser Legende **nicht** als Zahlungsmittel verwendet werden und haben auch **keine** Ablenkfunktion. Sie dürfen **nicht** auf die Heldentafeln gelegt und auch **nicht** von einem Falken transportiert werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele".



*„Ja, der Edelstein ist schon lange im Besitz meiner Familie“, sagte der dicke Händler am Freien Markt, als die Helden ihm die Geschichte von Merrik, dem Amulett und dem Edelstein erzählt hatten. „Ihr könnt ihn haben. Wenn er eine so dunkle Macht in sich trägt, wie Ihr sagt, ist er bei Euch besser aufgehoben. Meine Geschäfte liefen schlecht in letzter Zeit. Wer weiß, ob nicht dieser Stein daran schuld ist.“*

*Die Helden dankten dem Händler und nahmen den magischen Edelstein an sich. Da erschien wie aus dem Nichts in der Ferne die schwache Gestalt eines Mannes.*

*„Seht!“, rief einer der Helden. „Merrik! Ein Teil des Fluches scheint gebrochen zu sein. Doch er wird weiter nach dem Stein suchen.“*

Stellt **Merrik** auf **Feld 48**. Der rote Edelstein bleibt auf dem Händlerfeld liegen.

Merrik bewegt sich ab sofort bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden, **auf kürzestem Weg** auf den roten Edelstein zu. Legt den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Merrik geht bei seiner **1. Bewegung 2 Felder** weit, bei der **2. Bewegung 3 Felder** weit, bei der **3. Bewegung 4 Felder** weit usw. Erreicht Merrik den roten Edelstein, kann der Fluch nicht mehr gebrochen werden, und die Legende ist **sofort** verloren.

Merrik darf mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Merriks Rettung 1".







DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



Der magische Edelstein am Baum der Lieder  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der rote Edelstein auf Feld 57 gefunden wurde.

„Ja, der Edelstein, nach dem Ihr sucht, wird schon lange hier im Baum der Lieder versteckt“, sagte der Bewahrer, als die Helden ihm die Geschichte von Merrik, dem Amulett und dem Edelstein erzählt hatten. „Wir werden ihn Euch geben, wenn Ihr damit den Kartographen retten könnt. Merrik ist nicht mehr er selbst, seit er das Amulett trägt. Findet er den Edelstein, ist er für immer verloren.“

Die Helden dankten dem Bewahrer und nahmen den magischen Edelstein an sich. Da erschien wie aus dem Nichts in der Ferne die schwache Gestalt eines Mannes.

„Seht!“, rief einer der Helden. „Merrik! Ein Teil des Fluches scheint gebrochen zu sein. Doch er wird weiter nach dem Stein suchen.“

Stellt **Merrik** auf **Feld 48**. Der rote Edelstein bleibt auf Feld 57 liegen.

Merrik bewegt sich ab sofort bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden, **auf kürzestem Weg** auf den roten Edelstein zu. Legt den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Merrik geht bei seiner **1. Bewegung 2 Felder** weit, bei der **2. Bewegung 3 Felder** weit, bei der **3. Bewegung 4 Felder** weit usw. Erreicht Merrik den roten Edelstein, kann der Fluch nicht mehr gebrochen werden, und die Legende ist **sofort** verloren.

Merrik darf mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**  
„Merriks Rettung 1“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



Der magische Edelstein an der Mine der Schildzwerg  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der rote Edelstein auf Feld 71 gefunden wurde.

„Ja, ich habe den Edelstein, nach dem Ihr sucht“, sagte der Handelszwerg Garz, als die Helden ihm die Geschichte von Merrik, dem Amulett und dem Edelstein erzählt hatten. „Ich werde ihn Euch überlassen, und ich verlange nicht einmal eine Gegenleistung dafür.“ Garz lachte. „Wer soll schließlich jemals für uns eine vernünftige Karte von Cavern erstellen, wenn Ihr Merrik nicht rettet?!“

Die Helden dankten dem Zwerg und nahmen den magischen Edelstein an sich. Da erschien wie aus dem Nichts in der Ferne die schwache Gestalt eines Mannes.

„Seht!“, rief einer der Helden. „Merrik! Ein Teil des Fluches scheint gebrochen zu sein. Doch er wird weiter nach dem Stein suchen.“

Stellt **Merrik** auf **Feld 41**. Der rote Edelstein bleibt auf dem Eingang der Mine (Feld 71) liegen.

Merrik bewegt sich ab sofort bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden, **auf kürzestem Weg** auf den roten Edelstein zu. Legt den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Merrik geht bei seiner **1. Bewegung 2 Felder** weit, bei der **2. Bewegung 3 Felder** weit, bei der **3. Bewegung 4 Felder** weit usw. Erreicht Merrik den roten Edelstein, kann der Fluch nicht mehr gebrochen werden, und die Legende ist **sofort** verloren.

Merrik darf mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**  
„Merriks Rettung 1“.






DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Die Taverne in Aufruhr



**Merriks Rettung 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

*„Merrik darf den Edelstein nicht erreichen“, sagte einer der Helden. „Wenn er ihm zu nahe kommt, müssen wir ihn vor ihm in Sicherheit bringen.“*

Ein Held kann den Edelstein **mit sich führen**. Ein Schritt **mit** dem Edelstein kostet den Helden **2 Stunden** auf der Tagesleiste.

Der Edelstein bleibt dabei immer auf dem Spielplan liegen. Er kann **nicht** mit einem Falken transportiert werden. Kreaturen ignorieren den Edelstein.

*„Wir müssen Merrik das Amulett abnehmen, um den Fluch zu brechen“, sprach der Held weiter. „Doch ich fürchte, er wird es uns nicht freiwillig überlassen. Uns bleibt nichts Anderes übrig, als gegen ihn zu kämpfen.“*

Merrik hat eine **Grundstärke** von **20 Stärkepunkten** und erhält **für jeden Helden** eurer Gruppe **je 5 Stärkepunkte** hinzu. Außerdem erhält er für alle Edelsteine, die neben der Kreaturenanzeige liegen, weitere Stärkepunkte. Dabei erhält er für **jeden grünen Edelstein je 1** und für **jeden blauen Edelstein je 2 Stärkepunkte**.

Merrik hat **12 Willenspunkte** und erhält für **jeden grünen Edelstein je 1** und für **jeden blauen Edelstein je 2 Willenspunkte hinzu**, hat insgesamt jedoch **nicht mehr als 20 Willenspunkte**.


**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Merriks Rettung 2“.** ➔



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Die Taverne in Aufruhr



**Merriks Rettung 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Merriks Rettung 1“ aufgedeckt.

Der rote Edelstein bringt Merrik **keine** zusätzlichen Stärke- oder Willenspunkte.

Merrik **beginnt** den Kampf mit **3 roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Hat Merrik **weniger** als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln.

Sobald Merrik besiegt wurde, ist der Fluch des Amuletts gebrochen, und der Erzähler wird sofort auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste vorgerückt.