

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



### Benötigtes Spielmaterial

#### Aus dem Grundspiel:

- Erzähler
- 4 große schwarze Würfel, 3 rote Würfel, 1 rote Holzscheibe, 1 roter Holzstein
- 34 goldene Ereigniskarten
- 16 Gors, 5 Skrale, 5 Trolle, 2 Wardraks
- Figuren „Drache“, „Dunkler Magier“, „Schildzwerge“
- grauer Kunststoffhalter der Figur „Hexe“
- Wehrturm
- 15 Nebelplättchen, 4 Brunnenplättchen
- 24 Ausrüstungsgegenstände, 3 Heilkräuter, 6 Pergamente, 6 Runensteine, Gift
- N-Plättchen, Gold, 8 Sternchen, 3 rote X
- 4 Bauernplättchen, 3 grüne Edelsteine, 8 Geröllplättchen

#### Aus *Die Reise in den Norden*:

- 1 großer blau-grüner Würfel, 1 großer roter Würfel, 5 weiße Würfel, 1 weiße Holzscheibe, 1 weißer Holzstein, 2 schwarze Holzsteine
- Ausrüstungstafel, Schiffstafel mit 3 Ausbauten
- Barde, Schiff
- 14 Windkarten
- 6 Neraxe, 5 Meerestrolche, 4 Arrogas
- Figuren „Grenolin“, „Irja“, „Kenvilar“, „Merrik“, „Qurun“, „Seeriese“, „Unbekannter Krieger“, „Vision“
- je 1 Figur „Silberzwerge“, „Taren“, „Zauberer des Feuers“
- 3 Oktohan-Plättchen
- 5 Federplättchen, 5 Wrackplättchen
- 15 Nebelplättchen, 3 Nord-Brunnenplättchen
- 1 ewiges Feuer, 1 Portal
- 3 Fässer, Schmuckkette, Stundenglas, Sturmschild, Truhe
- 3 Gaben des Nordens (Nixenstaub, Streifenmarder, Kompass)
- 3 magische Waffen (Hammer, Helm, Schwert)
- 2 Eisenplättchen, 2 Holzstämme, 4 Muscheln, schwarzer Kristall
- Flutplättchen, Markierungsring, Tarensymbol

#### Aus *Die letzte Hoffnung* (oder siehe Karte „Ersetzungen“):

- 4 Skelette
- Figur „Der Bleiche König“
- 22 Nebelplättchen

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



### Ersetzungen

Mit den Ersetzungen auf dieser Karte kann die Legende auch ohne Material aus *Die letzte Hoffnung* gespielt werden.

Falls ihr *Die letzte Hoffnung* nicht zur Hand habt, könnt ihr das benötigte Spielmaterial wie folgt durch Material aus *Die Reise in den Norden* ersetzen:

- 4 Skelette → 3 Figuren „Zauberer des Turms“ und die Figur „Hexe“ (Grundspiel) mit dem weißem Kunststoffhalter eines Arrogas
- Figur „Der Bleiche König“ → Figur „Warx“
- Nebelplättchen → Schneeplättchen

Sortiert aus den **Schneeplättchen** folgende aus: 12 x Eis, 9 x Feuerholz, 1 x Gold, 1 x Willenspunkte (-4), 1 x Ruhm. Die aussortierten Plättchen werden nicht benötigt. Wenn die Nebelplättchen aus *Die letzte Hoffnung* und die entsprechenden „Nebelplättchen“-Karten ins Spiel gebracht werden, nehmt stattdessen die Schneeplättchen und die entsprechenden „Schneeplättchen“-Karten.

**Optional:** Da man durch die Schneeplättchen mehr Willenspunkte verliert als durch die Nebelplättchen aus *Die letzte Hoffnung*, darf jeder Held mit **10 Willenspunkten** statt 7 Willenspunkten starten.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



A1

Diese Legende wird über zwei Spielpläne gespielt. Legt die beiden Spielplanvorderseiten aus dem Grundspiel und *Die Reise in den Norden* aneinander.

Diese Legende eignet sich besonders gut für 4–6 Helden, kann aber auch mit weniger Helden gespielt werden. Es können die Helden aus dem Grundspiel, der Seekrieger aus *Die Reise in den Norden* und bis zu ein beliebiger Held aus einer anderen Erweiterung gespielt werden. *Hinweis: Auch bei 5 oder 6 Helden haben alle Kreaturen die gleiche Stärke wie bei 4 Helden.*

Legt das Material auf der Karte „Benötigtes Spielmaterial“ bereit.

#### Spielvorbereitungen:

- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**. *Hinweis: Auch bei 5 oder 6 Helden wird mit den farbigen Zeitsteinen gespielt.*
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: der Holzstein kommt auf **2 Stärkekpunkte**, die zweite **Holzscheibe** kommt auf **7 Willenspunkte**.
- Legt die **Schiffstafel** bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigen.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste des Nord-Spielplans.
- Legt neben die Kreaturenanzeige des Grundspielplans die **4 schwarzen** und **3 roten Würfel**, den **roten Holzstein** für die Stärkekpunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt neben die Kreaturenanzeige des Nord-Spielplans die **5 weißen Würfel**, den **weißen Holzstein** für die Stärkekpunkte und die **weiße Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.

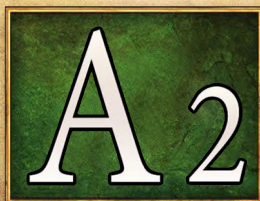
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



A2

- Sortiert aus den **goldenen Ereigniskarten** die folgenden aus: 1, 3, 6, 8, 15, 18, 22, 25, 29, 34. Mischt die übrigen Ereigniskarten und legt sie neben das Sonnenaufgang-Feld des Grundspielplans.
- Legt die **START-Windkarte** neben das Sonnenaufgang-Feld des Nord-Spielplans und würfelt jetzt mit einem weißen Würfel. Dreht die Karte so oft um 90° im Uhrzeigersinn, wie der Würfelwert angibt.
- Mischt die übrigen **13 Windkarten** und legt sie verdeckt bereit. *Hinweis: Wenn während der Legende die Windkarten aufgebraucht sind, werden sie erneut wie zu Beginn der Legende vorbereitet.*
- Stellt den **Barden** auf Feld **4 der Ruhmeshalle**.
- Legt die **4 Brunnenplättchen** auf die Brunnenfelder des Grundspielplans.
- Mischt die **3 Nord-Brunnenplättchen** verdeckt, legt sie auf die Brunnenfelder des Nord-Spielplans und deckt sie auf.
- Verteilt alle **Gegenstände** auf der Ausrüstungstafel (für den Nord-Spielplan).
- Stellt den **Erzähler** auf A der Legendenleiste.
- Legt **Sternchen** auf B, C, G, K, N, T und Z der Legendenleiste.
- Sortiert aus den **Nebelplättchen des Grundspiels** folgende aus: 5 x Ereigniskarte. Legt die übrigen Nebelplättchen auf die Nebelfelder des Grundspielplans, wobei die Felder **47–49, 56** und **63** frei bleiben.
- Sortiert aus den **Nord-Nebelplättchen** folgende aus: 1 x Garz, 1 x Ruhm. Legt die übrigen Nebelplättchen auf die Nebelfelder des Nord-Spielplans, wobei die Felder **52** und **55** frei bleiben.
- Sortiert aus den **Nebelplättchen aus Die letzte Hoffnung** folgende aus: 4 x Apfelnüsse, 1 x Sternkraut, 1 x Trinkschlauch. Legt die übrigen Nebelplättchen auf die Felder **47–60, 62** und **63**.
- Legt die **5 Karten „Nebelplättchen“** neben dem Spielplan bereit. Deckt die jeweilige Karte auf, sobald das erste Nebelplättchen mit dem abgebildeten Symbol aktiviert wurde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Nebelplättchen (Fluss)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das abgebildete Nebelplättchen aktiviert wurde.

Nebel: Hexe

Wenn der Erzähler sich vor **C** oder nach **N** auf der Legendenleiste befindet, kommen das Nebelplättchen und diese Karte jetzt aus dem Spiel. Der Held erhält keinen Trank der Hexe. Lest andernfalls hier weiter.

*Als einer der Helden am Fluss übernachtete, machte ihm Rekas Geist ein Geschenk. „Meine Meisterin konnte viele Tränke brauen. Schon bald werde ich wieder mit ihr vereint sein.“*

Stellt **Rekas Geist** auf das Nebelfeld. Wenn bei Sonnenaufgang ein Held mit Rekas Geist auf dem Nebelfeld steht, erhält er **1 Trank der Hexe**. Anschließend wird **Rekas Geist** zurück auf das Feld gestellt, auf dem er zuletzt stand.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Nebelplättchen (Inseln)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das abgebildete Nebelplättchen aktiviert wurde.

Nebel: Gor

Wenn ein Held ein Nebelplättchen mit einem Gor-Symbol auf dem **Nord-Spielplan** aktiviert, wird statt einem Gor ein **Skelett** auf das Nebelfeld gestellt.

Ein Skelett hat **2 Stärkepunkte**, **10 Willenspunkte** und würfelt mit **2/1 weißen Würfeln** bei 7+/1+ Willenspunkten. Wenn ein Skelett nicht in der ersten Kampfrunde besiegt wird, wird es auf dem Feld **hingelegt** und kann nicht mehr angegriffen werden. Nur wenn ein Skelett in der ersten Kampfrunde besiegt wird, würfelt mit einem weißen Würfel. Ihr erhaltet den entsprechenden **Gegenstand** von der Ausrüstungstafel als Belohnung. Wenn der Gegenstand nicht mehr vorhanden ist, dürft ihr euch einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen. Ein besiegtes Skelett kann entweder ganz normal auf Feld **80/90** gestellt oder auf das **Sonnenaufgang-Feld** gelegt werden. Wird das Skelett auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt, geht der Erzähler nicht weiter.

Bei Sonnenaufgang bewegen sich Skelette wie folgt:

1. Würfelt für alle stehenden Skelette, die nicht mehr als **5 Felder** von einem Helden entfernt sind, mit dem blau-grünen Würfel. Die Skelette bewegen sich den jeweiligen Würfelwert an Feldern weit auf den nächsten Helden zu (bei mehreren Möglichkeiten auf das Feld mit der kleinsten Feldzahl). Felder, die durch Bootsverbindungen benachbart sind, zählen als 2 Felder weit entfernt. Skelette können sich nicht auf Meeresfelder bewegen und ignorieren Edelsteine. *Tipp: Legt bereits bewegte Skelette hin.*
2. Alle liegenden Skelette werden auf ihrem Feld aufgestellt.
3. Alle Skelette, die auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen, werden mit zwei weißen Würfeln eingewürfelt und auf das entsprechende Feld auf dem Nord-Spielplan gestellt.

Sobald ein stehendes Skelett und ein Held sich auf demselben Feld befinden, müssen beide ihre Bewegung beenden. Solange das Skelett auf dem Feld **steht**, darf sich der Held nicht vom Feld bewegen. Skelette können mit anderen Skeletten und Kreaturen im selben Feld stehen. Wenn ein Skelett Feld **0** betritt, wird es auf einen **goldenen Schild** gestellt. Der **Barde** geht bei Sonnenaufgang nur für Skelette auf den Feldern **91**, **100** und **114** je 1 Feld zurück. Bauernplättchen kommen nur durch stehende Skelette aus dem Spiel.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Nebelplättchen (Wald)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das abgebildete Nebelplättchen aktiviert wurde.

Nebel: Agren

Die eingeborenen Agren boten den Helden Geschenke als Zeichen der Freundschaft an.

Wenn ein Held ein Nebelplättchen mit einem Agren-Symbol aktiviert, darf er mit einem weißen Würfel würfeln und sich den entsprechenden **Gegenstand** von der Ausrüstungstafel nehmen. Wenn der entsprechende Gegenstand nicht mehr vorhanden ist, darf er sich einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Nebelplättchen (Wald)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das abgebildete Nebelplättchen aktiviert wurde.

Nebel: Bergskral

Wenn ein Held ein Nebelplättchen mit einem Bergskral-Symbol aktiviert, wird ein gewöhnlicher **Skral** auf das Nebelfeld gestellt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Nebelplättchen (Wald)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das abgebildete Nebelplättchen aktiviert wurde.

Nebel: Wargor

Plötzlich knackten Zweige und eine furchteinflößende Bestie sprang zwischen den Bäumen hervor.

Wenn ein Held ein Nebelplättchen mit einem Wargor-Symbol aktiviert, würfelt mit einem schwarzen Würfel und lest die entsprechende Auswirkung vor.

**6 10**

Stellt den **Drachen** auf das Nebelfeld. Sollte sich dort eine Kreatur befinden, wird diese entlang des Pfeils vom Feld bewegt. Der Drache hat **30 Stärkepunkte**, **12 Willenspunkte** und würfelt mit **2/1 schwarzen Würfeln** bei **7+/1+ Willenspunkten**. Wenn die Helden den Drachen besiegen, wird er nicht auf Feld **80/90** gestellt, sondern kommt aus dem Spiel, und die Helden erhalten **1 Drachenzahn** (1 Edelstein).

*Hinweis: Der Drachenzahn kann wie ein gewöhnlicher Edelstein verwendet werden. Eine weitere Verwendungsmöglichkeit für ihn erfahrt ihr im Verlauf der Legende.*

Würfelt bei Sonnenaufgang mit einem roten Würfel und versetzt den Drachen auf Feld ...

... **57 minus** den Würfelwert, wenn er auf einem Feld mit einer Feldzahl **größer** als 57 steht.

... **57 plus** den Würfelwert, wenn er auf einem Feld mit einer Feldzahl **kleiner** als 57 steht.

Sollte sich dort eine Kreatur befinden, wird diese entlang des Pfeils vom Feld bewegt.

**Sonderfall:** Wenn der Drache bei Sonnenaufgang auf Feld 57 steht, bewegt er sich nicht.

Wenn ein Held ein weiteres Nebelplättchen mit einem Wargor-Symbol aktiviert, lest den zweiten Kasten auf dieser Karte vor (ohne zu würfeln).

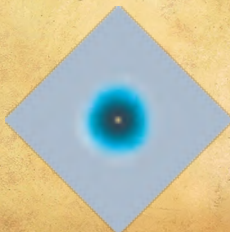
**8 12**

Stellt einen **Wardrak** auf das Nebelfeld.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Schneeplättchen (Wald)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das abgebildete Schneeplättchen aktiviert wurde.

Schnee: Portal

Wenn ein Held ein Schneeplättchen mit einem Portal-Symbol aktiviert, wird die oberste Ereigniskarte aufgedeckt und vorgelesen.





Schnee: Agren

*Die eingeborenen Agren luden die Helden zum Lagerfeuer ein und boten ihnen Geschenke als Zeichen der Freundschaft an.*

Wenn ein Held ein Schneeplättchen mit einem Feuer-Symbol aktiviert, darf er mit einem weißen Würfel würfeln und sich den entsprechenden **Gegenstand** von der Ausrüstungstafel nehmen. Wenn der entsprechende Gegenstand nicht mehr vorhanden ist, darf er sich einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen.



Schnee: Gold

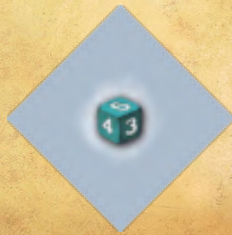
Wenn ein Held ein Schneeplättchen mit einem Gold-Symbol aktiviert, wird ein **Skrall** auf das Schneefeld gestellt.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



### Schneepfättchen (Wald)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das abgebildete Schneepfättchen aktiviert wurde.

Schnee: Würfel

Plötzlich knackten Zweige und eine furchteinflößende Bestie sprang zwischen den Bäumen hervor.

Wenn ein Held ein Schneepfättchen mit einem Würfel-Symbol aktiviert, würfelt mit dem blau-grünen Würfel und lest die entsprechende Auswirkung vor.

**3 4**

Stellt den **Drachen** auf das Schneefeld. Sollte sich dort eine Kreatur befinden, wird diese entlang des Pfeils vom Feld bewegt. Der Drache hat **30 Stärkepunkte**, **12 Willenspunkte** und würfelt mit **2/1 schwarzen Würfeln** bei **7+/1+ Willenspunkten**. Wenn die Helden den Drachen besiegen, wird er nicht auf Feld **80/90** gestellt, sondern kommt aus dem Spiel, und die Helden erhalten **1 Drachenzahn** (1 Edelstein).

*Hinweis: Der Drachenzahn kann wie ein gewöhnlicher Edelstein verwendet werden. Eine weitere Verwendungsmöglichkeit für ihn erfahrt ihr im Verlauf der Legende.*

Würfelt bei Sonnenaufgang mit einem roten Würfel und versetzt den Drachen auf Feld ...

... **57 minus** den Würfelwert, wenn er auf einem Feld mit einer Feldzahl **größer** als 57 steht.

... **57 plus** den Würfelwert, wenn er auf einem Feld mit einer Feldzahl **kleiner** als 57 steht.

Sollte sich dort eine Kreatur befinden, wird diese entlang des Pfeils vom Feld bewegt.

**Sonderfall:** Wenn der Drache bei Sonnenaufgang auf Feld 57 steht, bewegt er sich nicht.

Wenn ein Held ein weiteres Schneepfättchen mit einem Würfel-Symbol aktiviert, lest den zweiten Kasten auf dieser Karte vor (ohne zu würfeln).

**2 5**

Stellt einen **Wardrak** auf das Schneefeld.

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



A3

- Ermittelt mit einem roten Würfel die Positionen der **3 Heilkräuter**, indem ihr zu den Würfelwerten **46, 51 und 56** addiert. Dabei darf auf jedem Feld maximal 1 Heilkraut liegen (würfelt gegebenenfalls erneut). Wenn ein Heilkraut auf Feld **61** liegt, verschiebt es auf Feld **63**.
- Legt die **2 Holzstämme** auf Feld **59**.
- Ermittelt mit einem weißen Würfel die Positionen der **4 Muscheln**:

• • • Felder **74, 104, 111 und 113**

• • • • Felder **79, 103, 105 und 106**

- Legt die **8 Geröllpfättchen** auf Feld **91** und deckt sie auf.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.







A4

**Besonderheiten des Doppelspielplans:**

- Die Felder 52, 55, 57, 59 und 60 erstrecken sich über beide Spielpläne, gelten aber nur als je ein Feld.
- Es wird mit einer langen Legendenleiste von A–Z gespielt. Die Legende endet, sobald der Erzähler den Buchstaben Z erreicht.
- Wenn sich der Erzähler auf A–N befindet, werden besiegte Kreaturen auf Feld 80 gestellt. Wenn sich der Erzähler auf O–Z befindet, werden besiegte Kreaturen auf Feld 90 gestellt.
- Für eine besiegte Kreatur könnt ihr statt Gold und/oder Willenspunkten immer auch **Ruhm** als Belohnung wählen, auch wenn ihr auf der Kreaturenleiste des Grundspielplans kämpft.
- Die Zeitsteine können beliebig auf beide Tagesleisten verteilt werden. Es wird so gespielt, als ob es nur eine Tagesleiste und ein Sonnenaufgang-Feld gäbe. *Hinweis: Achtet darauf, dass nur ein Zeitstein auf einem Hahn-Symbol liegen kann.*
- Bei Sonnenaufgang werden zuerst die Symbole auf dem Grundspielplan und dann die Symbole auf dem Nord-Spielplan ausgeführt.
- Verdeckt das **Brunnen-Symbol** und das **Erzähler-Symbol** auf dem Grundspielplan mit einem **Sternchen**. An dieser Stelle bewegen sich alle Figuren, für die es kein eigenes Symbol gibt. Die Bewegung der jeweiligen Figuren wird auf späteren Legendenkarten erläutert.
- Das **Gor-Symbol** auf dem Nord-Spielplan wird nicht ausgeführt.
- Bei Sonnenaufgang geht der **Barde** nur für Kreaturen auf Landfeldern zurück, die vollständig auf dem Nord-Spielplan liegen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



A5

**Das Spiel mit der Experten-Variante:**

Einige Legendenkarten tragen auf der Vorderseite den Hinweis „Experten“. Der Schwierigkeitsgrad dieser Legende kann mit Hilfe der „Experten“-Karten beliebig variiert werden. Die Karten **erhöhen** den Schwierigkeitsgrad der Legende. Es ist für den Verlauf der Legende jedoch **nicht** nötig, alle „Experten“-Karten zu verwenden. Je mehr „Experten“-Karten ihr ins Spiel nehmt, umso mehr wird der Schwierigkeitsgrad angehoben.

*Beispiel: Ihr ersetzt die Karte „A7“ durch die Karte „A7 – Experten“. Für die Karte „G“ entscheidet ihr euch aber für die Standard-Version und nehmt die „Experten“-Karte nicht ins Spiel.*

*Hinweis: Nach wie vor ist von jeder Karte immer nur eine im Spiel (ihr könnt also z. B. nicht mit zwei Karten „A7“ spielen).*

Es ist nicht notwendig, dass ihr euch zu Beginn der Legende entscheidet, wie viele „Experten“-Karten ihr verwenden wollt, sondern ihr dürft dies auch noch während des Spiels tun. Wenn der Erzähler z. B. G auf der Legendenleiste erreicht, könnt ihr euch spontan entscheiden, ob ihr die Karte „G“ oder „G – Experten“ verwenden wollt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



A6  
Beinahe hätten die Helden ihr letztes Abenteuer nicht überstanden. In Werftheim, einem kleinen Dorf an der nördlichen Küste Andors, waren vermehrt Menschen verschwunden und Meeresungeheuer aufgetaucht. Als die Helden der Sache nachgingen, fanden sie einen grauenhaften Kult, der sich in einem Kloster auf einer kleinen Insel versteckt hielt und einem Riesenkraken mit Menschenopfern huldigte. Nachdem die Helden das Ungetüm erschlagen hatten, steckten sie daher auch das Kloster in Brand, sodass es bis auf die Grundmauern niederbrennen mochte.

Stellt das **ewige Feuer** auf Feld 107. Solange das Feuer dort brennt, kann Feld 107 nicht betreten werden.

Doch der Sieg war teuer gewesen. Die Helden hatten eine der ihren, die Hexe Reka, im Kampf gegen die finsternen Mächte verloren. Erst vorgestern hatten die Helden sie in der Rietburg beigesetzt. Viele waren gekommen, um der Hexe die letzte Ehre zu erweisen.

Tags darauf heuerten die Helden bei dem großen Magier Orweyn für eine Expedition ins Graue Gebirge an, die in wenigen Tagen aufbrechen sollte.

Stellt den **Dunklen Magier** auf Feld 0.

In der Zwischenzeit wollten sich die Helden von den Geschehnissen erholen und wieder zu Kräften kommen. Jeder Held nutzte die Zeit auf seine Weise.

Stellt jeden Helden auf das Feld, das seiner Rangzahl entspricht. Jeder Held erhält die Legendenkarte, auf der seine Figur abgebildet ist, und liest sie vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. ➔

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Thorn, der Krieger

Krieger  
Thorn kümmerte sich um Rekas Streifenmarder.

Du erhältst den **Streifenmarder**. Ein Held kann den Streifenmarder **einmal pro Tag** vor einer Kampfrunde einsetzen. Dann würfelt der Gegner in dieser Kampfrunde mit einem Würfel weniger. Dieser Würfel steht stattdessen dem Helden **zusätzlich** zur Verfügung.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



**Grenolin, der Barde**  
(Held Bogenschütze)

Barde / Bogenschütze

*Grenolin sang überall Lieder über die Abenteuer von Werftheim.*

**Optional:** Ersetze deine Figur durch die Figur „Grenolin“ mit einem grünen Kunststoffhalter.

Lege das zuvor aussortierte Nebelplättchen mit dem **Ruhm-Symbol** auf das große Ablagefeld auf deiner Heldentafel. Du kannst das Plättchen nicht entfernen und keinen großen Gegenstand tragen. Wenn du während der Legende Ruhm erringst (z. B. als Belohnung für besiegte Kreaturen), erhältst du immer **1 Ruhm zusätzlich**.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



**Liphardus, der Zauberer**

Zauberer

*Liphardus vertiefte sich in seine Studien der Beschwörungsmagie.*

Lege den **großen blau-grünen Würfel** zu deiner Heldentafel. Außer über das Nebelplättchen „+1 Stärkepunkt“ kannst du keine Stärkepunkte dazugewinnen. Stattdessen kannst du, wenn du an einem Kampf gegen eine Kreatur beteiligt warst und die Kreatur besiegt wurde, die besiegte Kreatur **wiedererwecken**. Würfle dazu direkt nach dem Erhalt der Belohnung mit dem blau-grünen Würfel, addiere den Würfelwert zu den Stärkepunkten der Kreatur und ziehe das Ergebnis von deinen Willenspunkten ab. Wenn du dadurch nicht auf 0 Willenspunkte fällst, bekommt die Kreatur den freien **grauen Kunststoffhalter**, wird auf dein Feld gestellt und bewegt sich fortan mit deiner Figur mit. Alle Regeln, die Kreaturen betreffen, gelten nicht für die wiedererweckte Kreatur. Im Kampf unterstützt dich die Kreatur mit ihren Stärkepunkten und dem blau-grünen Würfel. Du darfst deine Sonderfähigkeit auch auf den blau-grünen Würfel anwenden. Die Kreatur wird erst auf Feld 80/90 gestellt, wenn du auf 0 Willenspunkte fällst oder eine andere Kreatur wiedererweckst.

**Wichtig:** Auch der Erzähler bewegt sich erst, wenn die Kreatur auf Feld 80/90 gestellt wird.

Du kannst auch Skelette wiedererwecken.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Bait, die Zwergin

Zwergin

*Bait vertrieb sich die Zeit mit Schießübungen.*

Du erhältst **1 Bogen** von der Ausrüstungstafel.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Stinner, der Seekrieger

Seekrieger

*Stinner baute sich ein sturmtaugliches Boot.*

Du erhältst den **Sturmschild**. Ein Held kann den Sturmschild **einmal pro Seite** einsetzen, um das Schiff auf ein beliebiges Meeresfeld zu versetzen, auf dem ein **roter Würfel** abgebildet ist. Dazu muss sich der Held nicht an Bord des Schiffs befinden. Der Sturmschild kann außerdem wie ein normaler Schild eingesetzt werden.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



???

(Beliebige Zusatzheldin)

Zusatzheldin

Eine Fremde schloss sich vorübergehend den Helden an.

Du erhältst **2 Gold**.

Wenn dein Rang höher als **36** ist, startest du auf Feld **38**.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Experten

A7

Wenn der Krieger nicht an der Legende teilnimmt, wird der **Streifenmarder** auf Feld **14** gelegt.

*Hinweis: Der Streifenmarder kann nur gegen gewöhnliche Kreaturen und Skelette eingesetzt werden.*

Stellt das **Schiff** auf das (nur halb gezeichnete) Meeresfeld direkt unter der **Windrose** (links unten). Dieses Meeresfeld grenzt an Feld **15**. Das Meeresfeld rechts davon grenzt an Feld **9**.

*Doch aus der Erholung wurde nichts. Es war kaum ein Tag vergangen, da berichteten beunruhigte Fischer in der Burg von einem steigenden Meeresspiegel. Werftheim, das eigentlich an der Küste liegen sollte, war nun umgeben von Wasser und nur die Gebäude auf dem Dorfhügel lagen noch im Trocken. Schon waren Neraxe zu sehen, welche die armen Fischer auf den Meeresgrund ziehen wollten. Manche Fischer hatten es gar nicht erst vor der Flut zum Dorf zurückgeschafft und saßen nun auf den Klippen fest, die auch den menschenfressenden Trollen und anderen gefährlichen Kreaturen Heimat bot.*

Legt **Bauernplättchen** auf die Felder **100** und **114** und stellt einen **Nerax** auf **II**.

*Hinweis: Bauern können auch auf das Schiff bewegt werden. Dort sind sie vor Kreaturen sicher, selbst wenn das Schiff auf einem Feld mit einer Kreatur steht.*

**Wichtig:** In dieser Legende kann die Trollschlucht (Feld **114**) nur von Helden betreten werden, die mindestens **14 Willenspunkte** haben.

*Und nicht nur das. Auch die Gors, die sich sonst kaum aus dem Wald heraustrauten, waren in letzter Zeit viel aggressiver und verwüsteten das Land um die Rietburg. Nicht mehr lange und sie würden die Burg erreichen.*

Stellt **Gors** auf die Felder **16**, **20**, **22**, **23**, **28** und **45**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **A8**.







DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Der schwarze Kristall**



A7

Wenn der Krieger nicht an der Legende teilnimmt, wird der **Streifenmarder** auf Feld 14 gelegt.

*Hinweis: Der Streifenmarder kann nur gegen gewöhnliche Kreaturen und Skelette eingesetzt werden.*

Stellt das **Schiff** auf das (nur halb gezeichnete) Meeresfeld direkt unter der **Windrose** (links unten). Dieses Meeresfeld grenzt an Feld 15. Das Meeresfeld rechts davon grenzt an Feld 9.

*Doch aus der Erholung wurde nichts. Es war kaum ein Tag vergangen, da berichteten beunruhigte Fischer in der Burg von einem steigenden Meeresspiegel. Werftheim, das eigentlich an der Küste liegen sollte, war nun umgeben von Wasser und nur die Gebäude auf dem Dorfhügel lagen noch im Trockenen. Schon waren Neraxe zu sehen, welche die armen Fischer auf den Meeresgrund ziehen wollten. Manche Fischer hatten es gar nicht erst vor der Flut zum Dorf zurückgeschafft und saßen nun auf den Klippen fest, die auch den menschenfressenden Trollen und anderen gefährlichen Kreaturen Heimat bot.*

Legt **Bauernplättchen** auf die Felder 100 und 114 und stellt einen **Nerax** auf 12.

*Hinweis: Bauern können auch auf das Schiff bewegt werden. Dort sind sie vor Kreaturen sicher, selbst wenn das Schiff auf einem Feld mit einer Kreatur steht.*

**Wichtig:** In dieser Legende kann die Trollschlucht (Feld 114) nur von Helden betreten werden, die mindestens 14 **Willenspunkte** haben.

*Und nicht nur das. Auch die Gors, die sich sonst kaum aus dem Wald heraustrauten, waren in letzter Zeit viel aggressiver und verwüsteten das Land um die Rietburg. Nicht mehr lange und sie würden die Burg erreichen.*

Stellt **Gors** auf die Felder 16, 22, 23 und 24.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A8.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Der schwarze Kristall**



A8

#### Aufgaben:

1. Verteidigt die Burg (Feld 0).
2. Verhindert, dass der **Barde** auf 0 **Ruhm** sinkt.

*Die Helden gaben sich Mühe, keine weiteren Verluste zu erleiden.*

Legt das **Z-Plättchen** (das um 90° gedrehte **N-Plättchen**) auf Z der Legendenleiste. Jedes Mal, wenn ein Held auf 0 **Willenspunkte** fällt, wird das Z-Plättchen ein Feld auf der Legendenleiste nach unten bewegt.

Der Held mit den meisten Würfeln beginnt.  
Bei Gleichstand beginnt der Held mit dem höchsten Rang.





# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



Orweyn schickte nach den Helden, um die bevorstehende Expedition zu besprechen.

Lest hier weiter, sobald ein Held bei Orweyn auf Feld 0 steht.

Der Expeditionsleiter drückte dem Helden eine beträchtliche Menge Gold und ein Stück Papier in die Hand: „Ihr müsst noch einige Dinge für die Expedition besorgen.“ Bevor der Held Fragen stellen oder widersprechen konnte, fand er sich mit dem Papier in der Hand an den Toren der Burg wieder.

Der Held auf Feld 0 erhält **10 Gold**.

#### Aufgabe:

Bringt die folgenden Dinge von Orweyns Einkaufsliste auf Feld 0, bevor der Erzähler N auf der Legendenleiste erreicht:

1. **1 Fernrohr** vom Markt (Feld 18)
2. **1 Fass** aus der Fassbinderei (Feld 32)
3. **1 schwarzer Kristall** aus dem Dorf der Arrogs (Feld 57)
4. **1 Wildniskundiger** aus der Taverne (Feld 72)
5. **1 Kompass** vom Hafen in Werftheim (Feld 100/109)

Sobald ein Held mit mindestens **2 Gold** auf einem der Felder steht, lest die entsprechende Karte „Besorgungen“ vor. **Wichtig:** Für das Dorf der Arrogs (Feld 57) gilt zusätzlich, dass dort keine Kreatur stehen darf.

*Hinweis: Fernrohre könnt ihr natürlich auch bei anderen Händlern bekommen. Es kann aber trotzdem nicht schaden, sich einmal auf dem Markt umzusehen.*

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



#### Besorgungen: Markt

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit mindestens **2 Gold** auf Feld 18 steht.

#### Besorgungen: Feld 18

Ein Händler, der Fernrohre anbot, war schnell entdeckt.

Der Held auf Feld 18 kann jetzt **1 Fernrohr** für **2 Gold** kaufen.

Als der Held sich auf dem Markt umsah, entdeckte er auch eine große Wand mit Steckbriefen und Aufträgen für mutige Abenteurer. Einige Aufträge stellten eine ansehnliche Belohnung in Aussicht.

Legt die **6 Pergamente** offen auf Feld 18 und legt die 6 Karten „Auftrag“ bereit. Wenn ein Held auf Feld 18 steht, könnt ihr einen **Auftrag annehmen**. Wählt dafür eine der Karten aus und legt das zugehörige Pergament den **Wert des Pergaments** an Feldern weit vor den Erzähler auf die Legendenleiste (maximal bis auf Z).

*Beispiel: Wenn der Erzähler auf G steht und ihr den Auftrag für das Pergament mit Wert 10 wählt, wird das Pergament (offen) auf Q der Legendenleiste gelegt.*

Deckt dann die gewählte Karte auf und lest sie vor. Dort erfahrt ihr, was zur Erfüllung des Auftrags nötig ist.

Wenn die Helden einen **Auftrag erfüllt** haben, bevor der Erzähler das Feld mit dem Pergament erreicht, erhalten die Helden als Belohnung den **Wert des Pergaments** in **Gold/Willenspunkten/Ruhm** und das Pergament kommt aus dem Spiel (Gold, Willenspunkte und Ruhm können gemischt werden).

Wenn der Erzähler das Buchstabenfeld mit dem Pergament erreicht, **verliert** die Gruppe den Wert des Pergaments an **Ruhm**, noch bevor Legendenkarten für den jeweiligen Buchstaben vorgelesen werden (gilt auch für die Legendenkarte Z).

Die Helden können beliebig viele Aufträge gleichzeitig annehmen.

*Tipp: Der Wert des Pergaments spiegelt auch ungefähr die Schwierigkeit des Auftrags wider.*



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



**Besorgungen: Fassbinderei**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit mindestens 2 Gold auf Feld 32 steht.

**Besorgungen: Feld 32**

Die Fassbinder würden dem Helden liebend gern ein Fass in der gewünschten Größe verkaufen. Nur gab es da ein Problem: „Die Holzfäller hatten in letzter Zeit Probleme mit Skralen, die es anscheinend nicht gutheißen, wenn man ihren Lebensraum abholzt. Dadurch ist der Preis des Holzes – und unserer Fässer – gestiegen. Wenn ihr das Holz selbst besorgen würdet, fielen natürlich nur die vergleichsweise geringen Herstellungskosten an.“

Legt 1 Fass auf Feld 32. Ein Held kann es dort für 4 Gold oder 1 Holzstamm kaufen. Andere Fässer können nicht auf Feld 32 abgelegt werden.

Stellt einen Skral auf Feld 59.

Der Held hielt nicht viel von solcherlei Wucher und fragte sich, ob man nicht auch woanders an Fässer kommen konnte. Wurde nicht immer wieder Treibgut an die Küsten geschwemmt?

Erwürfelt mit einem roten Würfel die Positionen von 2 Fässern auf dem Nord-Spielplan (Meeresfelder), wobei sich die beiden Fässer und das Schiff alle auf verschiedenen Feldern befinden müssen. Wenn bei Sonnenaufgang eine Sturmkarte aufgedeckt wird, werden die Fässer, die noch nicht eingesammelt wurden, nach demselben Prinzip neu eingewürfelt (nachdem das Schiff versetzt wurde).

Hinweis: Wenn mehrere Sturmkarten nacheinander aufgedeckt werden, genügt es, die Fässer nach der letzten Sturmkarte neu einzuwürfeln.

Helden können die Fässer mit dem Schiff oder von einem angrenzenden Landfeld aus einsammeln. Auf Feld 100 kann ein Fass wie ein Holzstamm gegen 2 Gold/Willenspunkte/Ruhm getauscht werden.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



**Besorgungen: Dorf der Arrogs**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit mindestens 2 Gold auf Feld 57 steht und Feld 57 frei von Kreaturen ist.

**Besorgungen: Feld 57**

Die Helden hatten erst kürzlich Ärger mit den Arrogs gehabt und keine Ahnung, warum Orweyn ausgerechnet hier einen schwarzen Kristall vermutete. Sie hatten allerdings gehört, dass man aus bestimmten schwarzen Kristallen mächtige magische Artefakte herstellen konnte, was zumindest Orweyns Interesse an dem Kristall erklärte. Als einer der Helden vorsichtig das Dorf betrat, baute sich vor ihm ein junger, aber riesiger Arrog auf und stellte sich als der neue Häuptling vor. Der Held wollte nicht wissen, was mit dem letzten Häuptling passiert war, und fragte stattdessen nach dem Kristall. Der Häuptling sah den Helden schief an und lachte: „Bring mir ... den Zahn eines Drachen. Dann können wir tauschen.“ Dann verschwand er – immer noch lachend – in einer Hütte.

Legt den schwarzen Kristall auf Feld 57 und stellt einen Arrog darauf. Der Arrog bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Wenn die Helden einen Drachen im Wachsam Wald finden und besiegen, erhalten sie einen Drachenzahn, den sie auf Feld 57 gegen den schwarzen Kristall tauschen können. Der Drachenzahn und der Arrog auf Feld 57 kommen dann aus dem Spiel. Alternativ können die Helden den Arrog auf Feld 57 angreifen. Wenn sie ihn besiegen, kommt er aus dem Spiel (ohne Belohnung/Erzählerbewegung) und die Helden können den schwarzen Kristall einsammeln. Lest in diesem Fall die Karte „Geschuppte Raserei“ vor, sobald der Arrog besiegt ist.

Die naturnahen Arrogs hatten keine Verwendung für Gold, aber waren gern bereit, nützliche Gegenstände mit den Helden zu tauschen.

Beim Händler auf Feld 57 können keine Stärkekpunkte oder Gegenstände für Gold gekauft, sondern nur Gegenstände gegen andere Gegenstände getauscht werden. Ein Held kann dabei nur Gegenstände eintauschen, die auf der Ausrüstungstafel abgebildet sind und die auf der Vorderseite liegen (betrifft Falke, Schild und Trinkschlauch). Für jeden abgegebenen Gegenstand darf der Held sich einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



#### Besorgungen: Taverne

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit mindestens 2 Gold auf Feld 72 steht.

#### Besorgungen: Feld 72

Als einer der Helden die gut besuchte Taverne betrat, um sich nach einem fähigen Wildniskundigen umzuhören, musste er feststellen, dass Orweyns Lohnvorstellungen wohl noch auf dem Stand vor der letzten Preissteigerung waren. Einzig ein verschnupfter Kerl in der hintersten Ecke des Schankraums erklärte sich bereit, sogar für die Hälfte des angedachten Lohns zu arbeiten.

Ihr könnt entscheiden, für wie viel Gold ihr einen Wildniskundigen anheuern wollt. Lest hier weiter, sobald ein Held auf Feld 72 das nötige Gold bezahlt hat:

#### 1 Gold

Stellt den Wildniskundigen (Figur „Merrik“) auf Feld 72. Der Wildniskundige kann von einem Helden mitbewegt werden.

#### 5 Gold

Stellt den Wildniskundigen (Figur „Merrik“) auf Feld 72. Der Wildniskundige kann von einem Helden mitbewegt werden. Darüber hinaus unterstützt der Wildniskundige die Helden bei ihrem aktuellen Abenteuer:

- Wenn der Wildniskundige auf dem **Schiff** steht, kann das Schiff auch auf oder über Klippenfelder bewegt werden.
- Er würfelt mit einem Heldenwürfel, wann die **6 Federplättchen** ins Spiel kommen und legt sie verdeckt auf das entsprechende Feld der Legendenleiste (nie mehr als zwei Plättchen auf demselben Feld). Wenn der Erzähler ein Feld mit einem Federplättchen erreicht oder jetzt bereits dort steht, wird das Federplättchen aktiviert. Federplättchen auf Feldern, die der Erzähler bereits passiert hat, werden nicht mehr aktiviert und kommen jetzt aus dem Spiel.

*Hinweis: Wenn auf einem Federplättchen von den Helden „an Bord“ die Rede ist und sich der Wildniskundige nicht auf dem Schiff befindet, sind stattdessen die Helden gemeint, die mit dem Wildniskundigen auf demselben Feld stehen.*

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



#### Besorgungen: Hafen

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit mindestens 2 Gold auf Feld 100 oder Feld 109 steht.

#### Besorgungen: Feld 100/109

Viele der tiefer gelegenen Gebäude von Werftheim waren bereits den Fluten zum Opfer gefallen. Doch die Helden hatten Glück: Der Händler am Hafen hatte noch geöffnet.

Legt den **Kompass** auf Feld 109. Ein Held kann ihn dort für 2 Gold kaufen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall

7

**Auftrag**

Ausbleibende Eisenlieferungen

Auftrag: Wert 7

**Ausbleibende Eisenlieferungen**

„Ich suche dringend kräftige und kampferfahrene Leute zur Unterstützung bei Eisentransporten in meine Schmiede. Das Eisen stammt aus der Zwerge mine am Fuße des Grauen Gebirges, doch in letzter Zeit wurden fast alle Transporte von Gors kaputt geschlagen. Die Vergütung erfolgt pro unbeschädigter Lieferung.“

Mit bestem Gruß, Wulfron“

Legt **2 Eisenplättchen** auf Feld **71**. Wenn eine Kreatur und ein Held, der Eisen transportiert, sich auf dasselbe Feld bewegen, müssen beide ihre Bewegung beenden. Solange sich der Held auf dem Feld befindet, bewegt sich die Kreatur nicht. Der Held muss die Kreatur besiegen oder das Eisen abgeben, um das Feld verlassen zu können.

**Aufgabe:**

Bringt mindestens **1 Eisenplättchen** auf Feld **2**. Wenn ein Held auch das **2. Eisenplättchen** auf Feld **2** bringt, erhält er dort **1 Helm**.

Wenn die Aufgabe erledigt ist, können ein oder mehrere Helden auf Feld **2** die Belohnung für den Auftrag erhalten und das Pergament von der Legendenleiste entfernen. Nach dem Erhalt der Belohnung oder wenn der Erzähler das Feld mit dem Pergament erreicht, kommen die Eisenplättchen aus dem Spiel.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall

8

**Auftrag**

Verflixte Nixen

Auftrag: Wert 8

**Verflixte Nixen**

„Bauerngemeinschaft sucht Naturkundigen/Vermittler

Durch den steigenden Meeresspiegel schwimmen die Nixen immer weiter die Narne hinauf. Das würde uns nicht weiter stören, wenn da nicht zwei Nixen wären, die sich Tag und Nacht um dieselbe Stelle am Fluss zanken. Anscheinend ist keine der beiden bereit, das von ihr beanspruchte Revier zu verlassen. Bitte helft uns, die Nixen umzusiedeln, damit wir nachts wieder schlafen können!“

Stellt die beiden **Nixen** (Figuren „Irja“ und „Kenvilar“) auf die Felder **33** und **37**. Eine Nixe kann von einem Helden mitbewegt werden (auch im Vorbeigehen), jedoch nur auf Felder, die an den Fluss grenzen. Wenn beide Nixen auf Feldern stehen, auf denen sich **keine Kreaturen** befinden, kann ein Held, der mit einer der beiden Nixen auf einem Feld steht, vor oder nach seiner eigentlichen Aktion (Laufen oder Kämpfen) einmal mit einem Heldenwürfel würfeln. Zum Würfelwert werden dann abhängig von den Positionen der beiden Nixen folgende Werte addiert:

- Anzahl der eingehenden Pfeile auf beiden Feldern
- + Differenz der 10er-Stellen der beiden Felder
- + Wert von bis zu einer eingesetzten Muschel

Die Muschel muss vor dem Würfelwurf des Helden eingesetzt werden und kommt anschließend aus dem Spiel. Wenn das Gesamtergebnis 6 übertrifft, sind beide Nixen zufrieden und werden vom Spielplan genommen und der **Nixenstaub** wird auf das Feld des Helden gelegt.

**Aufgabe:**

Sorgt dafür, dass beide Nixen zufrieden sind.

Wenn die Aufgabe erledigt ist, können ein oder mehrere Helden auf dem Feld mit dem **Nixenstaub** die Belohnung für den Auftrag erhalten und das Pergament von der Legendenleiste entfernen. Erst nach dem Erhalt der Belohnung kann der Nixenstaub eingesammelt werden.

*Hinweis: Der Nixenstaub kann nur gegen gewöhnliche Kreaturen und Skelette eingesetzt werden.*



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall

10

**Auftrag**

Kopfgeld für Räuberhauptling

Auftrag: Wert 10

**Kopfgeld für Räuberhauptling**

„Die königliche Wache zahlt 10 Goldstücke für die Ergreifung oder Unschädlichmachung des Häuptlings einer Trollbande, die im Rietland ihr Unwesen treibt. Erkennungszeichen des Räuberhäuptlings ist ein bronzenener Knochenhelm, der als Beweis für seine Überwältigung vorgelegt werden muss.“

Legt den **Knochenhelm** (das Tarensymbol) auf den Ereigniskarten-Stapel. Wenn die nächste Ereigniskarte vorgelesen wird, stellt einen **Troll** auf die Feldzahl, die der kleinen Nummer unten links auf der Ereigniskarte entspricht, und legt den Knochenhelm dazu. Legt anschließend ein Sternchen auf den Ereigniskarten-Stapel. Jedes Mal, wenn eine neue Ereigniskarte vorgelesen wird, werden der Troll und der Knochenhelm auf das neue Feld gesetzt (Nummer auf Ereigniskarte = Feldzahl). Wenn sich auf dem neuen Feld bereits eine andere Kreatur befindet, wird die Kreatur entlang des Pfeils vom Feld bewegt. Außer durch Ereigniskarten bewegt sich der Troll nicht.

Wenn der Troll besiegt wurde, wird er nicht auf Feld **80/90** gestellt, sondern kommt aus dem Spiel (ohne Belohnung/Erzählerbewegung), und die Helden können den Knochenhelm einsammeln. Der Träger des Knochenhelms (Troll oder Held) erhält nach jeder gewonnenen Kampfrunde **2 Willenspunkte**.

*Hinweis: Wenn ein Kampf gegen den Troll unterbrochen wurde, hat er zu Beginn des nächsten Kampfes wieder 12 Willenspunkte.*

**Aufgabe:**

Bringt den **Knochenhelm** auf Feld **18**.

Wenn die Aufgabe erledigt ist, können ein oder mehrere Helden auf Feld **18** die Belohnung für den Auftrag erhalten und das Pergament von der Legendenleiste entfernen. Nach dem Erhalt der Belohnung kommt der Knochenhelm aus dem Spiel.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall

11

**Auftrag**

Exotische Zutaten

Auftrag: Wert 11

**Exotische Zutaten**

„Werte Handelsleute, die Herstellung der wirksamsten Salben und Elixiere erfordert auch die besten Zutaten. Derzeit besteht leider ein Mangel an den nachstehenden exotischen Gütern, die daher in hinreichenden Mengen für einen guten Preis abgenommen werden.“

- Falkenkrallen und -federn
- Heilkräuter und -wurzeln
- Miesmuscheln
- Nixenstaub
- frisches Quellwasser
- seltene Gesteine

*Bund tulgorischer Heiler“*

**Aufgabe:**

Bringt mindestens 5 dieser 6 Zutaten auf Feld **19: Falke, Heilkraut, Muschel, Nixenstaub, Trinkschlauch** vom Nord-Brunnen mit Trinkschlauch-Symbol, **Runenstein**. Falke und Trinkschlauch müssen auf der Vorderseite liegen. Wenn ein Held auch die 6. Zutat auf Feld 19 bringt, erhält er dort das **Gift**.

Es können nur Trinkschläuche für diesen Auftrag verwendet werden, die nach dem Aufdecken dieser Karte beim entsprechenden Nord-Brunnen geholt wurden.

*Tip: Legt einen Trinkschlauch vom Nord-Brunnen um 180° gedreht („auf dem Kopf“) auf die Heldentafel, um ihn nicht mit anderen Trinkschläuchen zu verwechseln.*

Wenn die Aufgabe erledigt ist, können ein oder mehrere Helden auf Feld **19** die Belohnung für den Auftrag erhalten und das Pergament von der Legendenleiste entfernen. Nach dem Erhalt der Belohnung, kommen die Zutaten auf Feld 19 aus dem Spiel.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall

14

#### Auftrag

Wertvolles Artefakt

Auftrag: Wert 14

#### Wertvolles Artefakt

„Tapfere Recken! Einst regierte an der Küste vor Andor ein mächtiger König, von dem es heute kaum mehr als lückenhafte Überlieferungen gibt. Der Legende nach war er im Besitz eines mächtigen magischen Artefakts, welches nach seinem Tod mit ihm beigesetzt wurde. Leider wurden bisher weder sein Grab noch das Artefakt gefunden und jetzt, wo der Meeresspiegel steigt, droht dieser potentiell sensationelle Fund für die Wissenschaft für immer verloren zu gehen. Daher entlohne ich diejenigen großzügig, denen es gelingt, das Grab zu finden und die Gebeine des Königs oder, wichtiger noch, das Artefakt in die Rietburg zu bringen.“

gez. Ken Dorr  
Oberster Berater des Königs“

Um den **Bleichen König** zu finden, müsst ihr zunächst die vier Skelette finden. Sobald das vierte Skelett aufgestellt wurde, wird der Bleiche König auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Der Bleiche König ist wie ein normales Skelett, mit folgenden Ausnahmen:

- Er hat **8 Stärkepunkte** und würfelt mit **schwarzen Würfeln**.
- Wenn er besiegt wurde, wird er nicht auf Feld **80/90** gestellt, sondern kommt aus dem Spiel.
- Die Belohnung ist eine der **3 magischen Waffen**:

• • Hammer

• • • Schwert

• • • Helm

Hinweis: Die magischen Waffen können nicht mit einem Trank der Hexe kombiniert werden.

#### Aufgabe:

Bringt die **magische Waffe** auf Feld **0**.

Wenn die Aufgabe erledigt ist, können ein oder mehrere Helden auf Feld **0** die Belohnung für den Auftrag erhalten und das Pergament von der Legendenleiste entfernen. Nach dem Erhalt der Belohnung, kommt die magische Waffe aus dem Spiel.

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall

17

#### Auftrag

Studienobjekte der Runologie

Auftrag: Wert 17

#### Studienobjekte der Runologie

„Was, wenn ich sage, dass Andor einst von übermenschlich großen Wesen bewohnt wurde? Heute zeugt freilich nicht mehr viel von der einstigen Zivilisation dieser Riesen, die unserer heutigen weit überlegen war! Ihr Wissen haben sie in einer unbekannten Runenschrift festgehalten, für deren Entschlüsselung ich weitere Fundstücke benötige. Geht dafür zu den nachstehend aufgeführten Orten. Wenn ihr mindestens drei verschiedene Objekte gefunden habt, trifft mich am Strand, wo ich die Überreste eines weiteren alten Wehrturms dieser mysteriösen Wesen untersuche.“

Phlegon, der Bewahrer“

Legt **Runensteine** (verdeckt) auf die Felder **22, 55, 83, 84** und das **Meeresfeld**, welches 2 Felder über der „Gemeinsam kämpfen“-Leiste (links unter dem Klippenfeld) liegt. Sobald sich ein Held oder das Schiff auf einem dieser Felder befindet, lest die entsprechende Karte „Erkundung“ vor, **bevor** ihr den Runenstein aufdeckt.

Hinweis: Wie ihr auf Feld 83 gelangen könnt, erfahrt ihr auf einer anderen Legendenkarte.

#### Aufgabe:

Bringt **3 verschiedenfarbige Runensteine** auf Feld **15**.

Wenn die Aufgabe erledigt ist, können ein oder mehrere Helden auf Feld **15** die Belohnung für den Auftrag erhalten und das Pergament von der Legendenleiste entfernen. Nach dem Erhalt der Belohnung, kommen die 3 Runensteine auf Feld 15 aus dem Spiel.





#### Geschuppte Raserei

*Die Arrogs waren außer sich, als sie sahen, dass die Helden eine Wache überwältigt und den schwarzen Kristall gestohlen hatten. Sofort brachen sie auf, um die Diebe zu verfolgen – wenn nötig bis zur Rietburg!*

Stellt **Arrogs** auf die Felder **54** und **56**.

Legt ein **rotes X** auf das Händler-Symbol auf Feld **57**. Der Händler ist nicht mehr nutzbar.



C

*Es dämmerte schon, als einer der Helden eine vertraute Stimme hörte, die nach ihm rief. Da erblickte er ganz nahe die durchscheinende Gestalt seiner Freundin Reka, die mit wehmütiger Stimme klagte: „So plötzlich wurde ich aus dem Leben gerissen. Vieles konnte ich nicht mehr tun, euch nicht mehr sagen. Nun finde ich keine Ruhe.“ „Sag mir, was ich tun soll – zeig mir, wohin ich geh'n soll“, sagte der Held. „Du hast dir deine letzte Ruhe verdient und sollst sie bekommen.“*

Stellt **Rekas Geist** (Figur „Vision“) auf Feld **4**.

Legt den **Markierungsring** auf das Erzähler-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld und legt die 8 Karten „Rekas Unruhe“ aufsteigend sortiert bereit. Wenn **bei Sonnenaufgang** ein Held auf einem Feld mit Rekas Geist steht, wird **vor** der Erzählerbewegung die oberste Karte „Rekas Unruhe“ aufgedeckt und vorgelesen.

**Wichtig:** Es wird pro Sonnenaufgang maximal eine Karte „Rekas Unruhe“ vorgelesen.

#### Aufgabe:

Deckt alle Karten „Rekas Unruhe“ auf, bevor der Erzähler T auf der Legendenleiste erreicht.

Lest die Karte „Rekas Unruhe 1“ vor, sobald ein Held bei Sonnenaufgang bei Rekas Geist auf Feld **4** steht.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Rekas Unruhe 1

Rekas Unruhe 1

Rekas Gestalt verharrte schwebend vor einem Stein mit ihrem Namen. „Hier liege ich begraben und niemand weiß es. Nicht Vater, nicht Mutter, nicht Tante. Sie sollten es erfahren und mein Andenken bewahren.“

Der Held erkundigte sich in der Kapelle, ob Reka ein Andenken hinterlassen hatte, welches er ihrer Familie bringen könnte. Die Priesterin übergab ihm daraufhin die Habseligkeiten der Hexe, darunter eine silberne Halskette.

Der Held auf Feld 4 erhält die **Schmuckkette**.

**Aufgabe:**

Bringt die Schmuckkette zu Rekas Familie.

Stellt den **Wehrturm** auf Feld 17 und **Rekas Geist** darauf. Solange **Rekas Geist** dort steht, kann kein Held auf den Wehrturm gestellt werden.

Lest die Karte „Rekas Unruhe 2“ vor, sobald ein Held bei Sonnenaufgang bei Rekas Geist auf Feld 17 steht.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Rekas Unruhe 2

Rekas Unruhe 2

Der Held fand sich vor einem Gebäude mit verrammelten Türen und Fenstern wieder. Rekas Erscheinung winkte zwischen den Zinnen der Wehrplatte herab. „Ein Versteck für mich suchte ich, ein Versteck für Schätze fand ich. Doch nichts davon konnte ich mitnehmen.“

Der Held wusste, dass der alte Wehrturm schon seit einiger Zeit leer stand. Aber Einbruch? Was auch immer man dort oben ergattern konnte, es wäre sicherlich nicht ruhmreich, es einfach zu stehlen.

Stellt **Rekas Geist** auf Feld 28 und legt die **Truhe** auf den **Wehrturm**. Solange die Truhe dort liegt, kann kein Held auf den Wehrturm gestellt werden. Wenn ein oder mehrere Helden auf Feld 17 stehen, können sie insgesamt **5 Ruhm oder Willenspunkte** abgeben (Ruhm und Willenspunkte können gemischt werden). Dafür erhalten sie die Truhe und der Wehrturm kann fortan von den Helden genutzt werden. Lest dann die Karte „Die Truhe“ vor.

Lest die Karte „Rekas Unruhe 3“ vor, sobald ein Held bei Sonnenaufgang bei Rekas Geist auf Feld 28 steht.

**Der Erzähler bewegt sich diesen Sonnenaufgang nicht.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Rekas Unruhe 3

Rekas Unruhe 3

*Der Held betrat ein Gehöft und Rekas Geist verblasste, als ihm eine einfach gekleidete Frau entgegen schritt. „Ich bin Sabin“, begrüßte sie den Helden. „Was führt dich zu mir?“ Der Held berichtete vom Ableben Rekas und sah den Schmerz des Verlusts in den Augen der Frau – Rekas Ziehmutter. „Ich habe sie nicht gesehen, seit sie in jungen Jahren in die Welt der Abenteuer hinauszog. Wie ist sie gewesen? Hast du vielleicht noch etwas von ihr bei dir?“*

Lest hier weiter, sobald die **Schmuckkette** bei Rekas Geist auf Feld 28 liegt.

*Sabin war überglücklich über das Schmuckstück ihrer Tochter. Zum Dank beschenkte sie den Helden so großzügig, dass er fast schon ablehnen wollte. Doch die Frau bestand darauf, dass die Helden es sicher bald brauchen würden.*

Der Held auf Feld 28 erhält **2 Gold** und **3 Ruhm**. Die Schmuckkette kommt aus dem Spiel.

Stellt **Rekas Geist** auf Feld 51.

Lest die Karte „Rekas Unruhe 4“ vor, sobald ein Held bei Sonnenaufgang bei Rekas Geist auf Feld 51 steht.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Rekas Unruhe 4

Rekas Unruhe 4

*Der Held erkannte die Stelle wieder, an welcher er Reka zwischen den Bäumen erspähte. In dieser Gegend hatten die Helden während ihres letzten gemeinsamen Abenteuers nur knapp eine Meute wütender Arrogs abgeschüttelt. Doch warum führte ihn seine alte Freundin hierher? Und warum schien es, als ob sie amüsiert lächelte?*

*„Arrogs, die sich in ihrem eigenen Wald verirren? Nein. Magie war es, die uns entkommen ließ. Ein leichter Zauber ist die Bannlinie ...“ Bei diesen Worten hob der Geist die Hand.*

Ihr dürft jetzt einen neuen **Pfeil** (einen verdeckten Edelstein) auf die Grenze zwischen zwei Feldern im Wachsamen Wald auf den Spielplan legen. Wenn sich die Kreaturen bewegen, hat der neue Pfeil Vorrang vor den eingezeichneten Pfeilen. Nach dem nächsten Sonnenaufgang kommt der Pfeil wieder aus dem Spiel.

*Auf einen Schlag wich das Lächeln von Rekas Lippen. Gedankenverloren blickte die Gestalt in die Ferne. „Magische Linien trennen und verbinden, doch alle Bande zerrißt der Tod. Was bleibt, ist Schmerz und Einsamkeit.“ Der Held wusste, dass Hexen eine magische Verbindung zu ihren Vertrautentieren haben.*

Stellt **Rekas Geist** auf Feld 66.

Lest die Karte „Rekas Unruhe 5“ vor, sobald ein Held mit dem **Streifenmarder** bei Sonnenaufgang auf Feld 66 steht.

**Der Erzähler bewegt sich diesen Sonnenaufgang nicht.**





#### Rekas Unruhe 5

Wenn sich der **Streifenmarder** jetzt nicht auf Feld **66** befindet, wird diese Karte wieder umgedreht.

*Traurig startete Reka in die Berge. Im Grauen Gebirge hatte sie einst ihren Streifenmarder gefunden.*

*Da sprang der Streifenmarder putzmunter aus der Tasche des Helden und machte einen Rückwärtssalto, wie Reka es mit ihm geübt hatte. Der Anblick hätte Rekas Herz erfüllt, wenn es noch schlagen würde. Stattdessen erfüllte er das Herz des Helden.*

Wenn der Held auf Feld **66** weniger als **14 Willenspunkte** hat, darf er seine Willenspunkte auf 14 erhöhen.

Stellt **Rekas Geist** auf Feld **78**.

Lest die Karte „Rekas Unruhe 6“ vor, sobald ein Held bei Sonnenaufgang bei Rekas Geist auf Feld **78** steht.



#### Rekas Unruhe 6

*Rekas Gestalt blieb inmitten der unheimlichen Felsen stehen, machte eine alles einschließende Handbewegung und verkündete: „Trolle, Skelette, Fluggors ... Dies ist ein Ort des Bösen. Das sollten wir ändern.“ Und als ob er nur auf Rekas Worte gewartet hätte, stürzte ein Fluggor mit gewaltigen Schwingen auf den Helden herab.*

Stellt die **Fluggor-Brutmutter** (Figur „Qurun“) auf Feld **78**. Die Fluggor-Brutmutter hat **12 Stärkepunkte**, **13 Willenspunkte** und würfelt mit **5/3 weißen Würfeln** bei **7+/1+ Willenspunkten** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Die Fluggor-Brutmutter kann nur im **Fernkampf** (mit Bögen oder vom Schiff aus) angegriffen werden. Bei Sonnenaufgang bewegt sie sich im Uhrzeigersinn auf das **übernächste Nebelfeld** (**78, 79, 111, 105, 104, 76, 77**), auch wenn dort kein Nebelplättchen mehr liegt. Wenn sich auf diesem Feld eine andere Kreatur befindet, wird die Kreatur entlang des Pfeils vom Feld bewegt. Wenn die Fluggor-Brutmutter besiegt wurde, können die Helden sich entscheiden: Entweder erhalten sie als Belohnung **4 Gold/Willenspunkten/Ruhm** und die Fluggor-Brutmutter wird auf Feld **80/90** gestellt. Oder die Fluggor-Brutmutter kommt aus dem Spiel (ohne Belohnung/Erzählerbewegung). Der **Barde** geht bei Sonnenaufgang für die Fluggor-Brutmutter wie für eine gewöhnliche Kreatur zurück.

Stellt **Rekas Geist** auf Feld **101**.

Lest die Karte „Rekas Unruhe 7“ vor, sobald ein Held bei Sonnenaufgang bei Rekas Geist auf Feld **101** steht.

**Der Erzähler bewegt sich diesen Sonnenaufgang nicht.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Rekas Unruhe 7

Rekas Unruhe 7

*Dieses Mal musste der Held etwas suchen, ehe er Rekas Geist zwischen all den Höhlen und Felsen entlang der Küste wiederfand. Kaum hatte er die Erscheinung erreicht, deutete sie auf eine der Höhlen und ergriff das Wort: „Ein vergessener Schatz liegt dort. Der Lohn für einen großen Sieg – doch nicht für mich.“*

Legt **10 Gold** auf Feld **91**. Wenn das Geröll auf Feld 91 entfernt wurde, kann ein Held das Gold dort einsammeln.

Stellt **Rekas Geist** auf Feld **103**.

Lest die Karte „Rekas Unruhe 8“ vor, sobald ein Held bei Sonnenaufgang bei Rekas Geist auf Feld **103** steht.

*Der Held wollte sich gerade daran machen, nach Rekas Schatz zu graben, als eine Gruppe der selten anzutreffenden Firs auf ihn zu kam. Die ziegenartigen Wesen gingen aufrecht, trugen Kleidung und sprachen die menschliche Sprache. Sie boten den Helden ihre Unterstützung im Kampf gegen die Kreaturen an.*

Stellt die **Firs** (Figur „Taren“) auf Feld **101**. Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „Firs bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er die Firs bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden die Firs bis zu 8 Felder bewegen). Die Firs können nicht auf Meeresfelder oder das Schiff bewegt werden.

Sobald die Firs zusammen mit einer Kreatur oder einem Skelett auf einem Feld stehen, kommen beide Figuren aus dem Spiel. Wenn die Firs ein Feld mit einem Gegner lediglich passieren, geschieht jedoch nichts. Besondere Gegner wie die Fluggor-Brutmutter bleiben von den Firs ebenfalls unberührt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Rekas Unruhe 8

Rekas Unruhe 8

*Mit eisigem Blick starrte die Erscheinung aufs Meer hinaus und den anrückenden Kreaturen entgegen. „Eben hier stand ich, als sie das Dorf angriffen. Sie werden nicht ruh'n. Nicht ehe ihr achtarmiger Meister vernichtet ist.“*

*Diese Worte beunruhigten den Helden. Gab es etwa noch eine Riesenkrake in der Gegend?*

Stellt **Rekas Geist** auf Feld **107**. Entfernt den **Markierungsring** von dem Erzähler-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld.

**Der Erzähler bewegt sich diesen Sonnenaufgang nicht.**



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



Die Truhe

Truhe

In der Truhe fanden die Helden eine Karte, die einen geheimen Weg zu einem verlassenen Turm im Grauen Gebirge zeigte. Doch ob sich eine Erkundung dieses abgelegenen Ortes lohnen würde – darüber gab die Karte keinen Aufschluss ...

Würfelt mit einem weißen Würfel und legt das **Portal** auf Feld ...

• 43	•• 61	••• 65	•••• 67	••••• 71
------	-------	--------	---------	----------

Ein Held, der die Truhe trägt, kann sich vom Portal-Feld nach Feld 83 bewegen. Von Feld 83 kann sich jeder Held zurück auf das Portal-Feld bewegen. Die Bewegung zwischen den Feldern kostet eine Stunde auf der Tagesleiste.

*Hinweis: In dieser Legende kann die Truhe auch von einem Falken transportiert werden.*

**Wichtig:** Sollten die Helden es bewerkstelligen, dass die Truhe auf Feld 83 liegt, aber kein Held dort steht, kann das Feld nicht mehr betreten werden.

Lest die Karte „Erkundung: Verlassener Turm“ vor, sobald ein Held das erste Mal auf Feld 83 steht.

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



Erkundung: Höhle  
Feld 22

Erkundung: Feld 22

Nicht nur die Helden waren auf der Suche nach altem Wissen. In der Höhle waren gerade drei Schwarzmagier dabei, die Macht eines Runensteins für ein dunkles Ritual zu missbrauchen.

Stellt die **Zauberer des Feuers** auf den Runenstein auf Feld 22. Die Zauberer haben **18 Stärkepunkte** und würfeln zu Beginn eines Kampfes mit **3 roten Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Im Kampf gegen sie würfelt jeder Held nur mit 1 Würfel. Anschließend muss der Würfel jeweils auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden, falls sich der Würfelwert dadurch verkleinert. Der Held **Zauberer** kann seine Sonderfähigkeit nicht einsetzen. Wenn die Helden eine **Kampfrunde gewinnen**, verlieren die Zauberer 1 roten Würfel. Die Zauberer sind besiegt, sobald sie den letzten Würfel verloren haben. Wenn die Zauberer besiegt wurden, werden sie nicht auf Feld 80/90 gestellt, sondern kommen aus dem Spiel, und die Helden können den Runenstein einsammeln.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



**Erkundung: Zisterne**  
Feld 55

**Erkundung: Feld 55**

Als der Held sich die alte Zisterne im Wald ansah, bemerkte er, dass er nicht allein war. Eine Gruppe Zwerge hatte sich ebenfalls auf die Suche nach den Runensteinen gemacht und diesen hier bereits gefunden. Der Held schlug vor, dass sich die beiden Gruppen zusammentun sollten. Doch Zwerge waren bekanntermaßen nicht billig.

Stellt die **Silberzwerge** auf den Runenstein auf Feld 55. Die Helden haben zwei Optionen, um den Runenstein zu erhalten:

#### Option 1: Silberzwerge anheuern

Die Heldengruppe kann **6 Gold** oder entsprechend viele Edelsteine abgeben, um die Silberzwerge anzuheuern (Gold und Edelsteine können gemischt werden). Ihre Figur wird dann durch die Figur „Schildzwerge“ ersetzt und kann fortan wie gewohnt bewegt und zur Unterstützung im Kampf eingesetzt werden (auch auf dem Schiff). Außerdem können die Helden den Runenstein einsammeln.

#### Option 2: Silberzwerge besiegen

Die Silberzwerge haben **12 Stärkekpunkte** und würfeln zu Beginn eines Kampfes mit **4 weißen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Wenn die Helden eine **Kampfrunde gewinnen**, verlieren die Silberzwerge 1 weißen Würfel. Die Silberzwerge sind besiegt, sobald sie den letzten Würfel verloren haben. Wenn die Silberzwerge besiegt wurden, werden sie nicht auf Feld 80/90 gestellt, sondern kommen aus dem Spiel, und die Helden können den Runenstein einsammeln.

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



**Erkundung: Verlassener Turm**  
Feld 83

**Erkundung: Feld 83**

Auf einem Podest entdeckte der Held einen Runenstein, doch als er einen Schritt auf das wertvolle Objekt zuing, hörte er auf einmal ein schweres Poltern hinter sich. Als der Held sich umdrehte, sah er eine Art mechanischen Golem, der bereits zum Angriff ansetzte.

Legt einen **Runenstein** auf Feld 83, wenn dort nicht bereits ein Runenstein liegt, und stellt den **Unbekannten Krieger** darauf. Der Unbekannte Krieger hat **14 Stärkekpunkte**, **20 Willenspunkte** und würfelt mit **3/2/1 schwarzen Würfeln** bei **14+/7+/1+ Willenspunkten**. Anfangs wirft er seine Würfel **nacheinander** (wie der Bogenschütze) und hört bei einer 10 oder 12 auf. In einer Kampfrunde würfelt er **vor** den Helden. Während die Helden würfeln, wird jeder von den Helden eingesetzte Würfel-Effekt auf der nachstehenden Liste mit einem weißen Würfel markiert. In der folgenden Kampfrunde setzt der Unbekannte Krieger dann alle markierten Effekte selbst ein. Nach seinem Würfelwurf werden die weißen Würfel entfernt und erneut aufgelegt, während die Helden würfeln.



**Würfel gleichzeitig werfen**



**Würfelwerte addieren** (mit Helm oder magischem Helm)



**Würfelwert verdoppeln** (mit Trank der Hexe)



**Würfel umdrehen** (Sonderfähigkeit des Zauberers)



**Würfel-Sonderfähigkeit der Fremden** (wenn vorhanden)

Wenn der Unbekannte Krieger besiegt wurde, wird er nicht auf Feld 80/90 gestellt, sondern kommt aus dem Spiel, und die Helden können den Runenstein einsammeln.

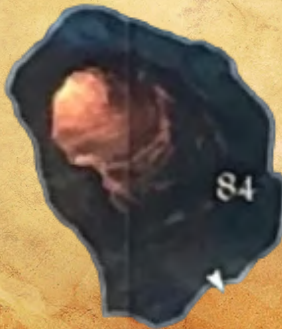
**Wichtig:** Wenn ihr im weiteren Verlauf der Legende angewiesen werdet, einen Runenstein auf Feld 83 zu legen, müsst ihr diese Anweisung ignorieren.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Erkundung: Knochengrube  
Feld 84

Erkundung: Feld 84

Während des mühsamen Aufstiegs war der Held außer einem vereinzelt Troll keiner Menschenseele begegnet. Auch die große Höhle, vor der er nun stand, schien verlassen zu sein. Was immer hier einst gelebt hatte, hatte nur einen großen Haufen Knochen hinterlassen. Inmitten der Knochen fand der Held den erhofften Runenstein.

Der Held auf Feld **84** kann den Runenstein einsammeln.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Erkundung: Hadrisches Meer  
Meeresfeld

Erkundung: Meer

Die Helden waren an dem Ort, der auf Phlegons Karte eingezeichnet war, doch außer Meer war nichts zu sehen. Da erhob sich plötzlich eine riesenhafte humanoide Gestalt aus dem Wasser. Um den Hals trug sie eine Kette mit einem funkelnden Runenstein. Würde das Wesen ihn hergeben, wenn die Helden nur fragten? Doch bevor sie es ausprobieren konnten, griff das Wesen schon nach dem Boot.

Stellt den **Seeriesen** auf den Runenstein auf dem Meeresfeld. Der Seeriese hat **6 Stärkekpunkte pro Held** (bis zu 36) und würfelt mit **2 schwarzen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Um ihn zu besiegen, müssen die Helden nur einmal seinen **Kampfwert übertreffen**. Wenn die Helden in einer **Kampfunde unterliegen**, verliert die Heldengruppe **1 Ruhm** anstelle von Willenspunkten. Wenn der Seeriese besiegt wurde, wird er nicht auf Feld **80/90** gestellt, sondern kommt aus dem Spiel, und die Helden können den Runenstein einsammeln.





Fernab der zivilisierten Rietburg entdeckten die Helden große Plantagen, auf denen sich Sklaven zu Tode schufteten mussten. Bewacht wurden die Sklaven von echsenartigen Skralen, die im Dienst von skrupellosen Händlern standen.

Legt **2 Bauernplättchen** auf Feld **64** und stellt einen **Skral** dazu. Dieser Skral bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Um die Bauernplättchen einzusammeln, müsst ihr zuerst den Skral besiegen.

**Wichtig:** Nur in diesem besonderen Fall dürfen die Bauernplättchen auf einem Feld mit einer Kreatur liegen.

Überall im Uferland der Narne, im Wachsamem Wald, im Grauen Gebirge und an den Klippen kamen weitere Kreaturen aus ihren Verstecken.

Stellt **Gors** auf die Felder **41**, **52** und **63**, einen **Skral** auf Feld **111** und einen **Troll** auf Feld **82**.

G



Fernab der zivilisierten Rietburg entdeckten die Helden große Plantagen, auf denen sich Sklaven zu Tode schufteten mussten. Bewacht wurden die Sklaven von echsenartigen Skralen, die im Dienst von skrupellosen Händlern standen.

Legt **2 Bauernplättchen** auf Feld **64** und stellt einen **Skral** dazu. Dieser Skral bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Um die Bauernplättchen einzusammeln, müsst ihr zuerst den Skral besiegen.

**Wichtig:** Nur in diesem besonderen Fall dürfen die Bauernplättchen auf einem Feld mit einer Kreatur liegen.

Überall im Uferland der Narne, im Wachsamem Wald und im Grauen Gebirge kamen weitere Kreaturen aus ihren Verstecken.

Stellt **Gors** auf die Felder **52** und **63**, einen **Skral** auf Feld **41** und einen **Troll** auf Feld **82**.

G





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall

K

Experten

K

Neben Neraxen tauchten nun auch noch die gefürchteten Meerestrolche auf. Die Kreaturen griffen nicht mehr nur das Fischerdorf Werftheim, sondern auch die Rietburg an.

Stellt einen **Nerax** auf das Meeresfeld mit dem **Feder-Symbol** neben der Kreaturenleiste (links unten) und **Meerestrolche** auf **8** und **12**. Eine Kreatur auf dem Meeresfeld mit dem Feder-Symbol bewegt sich beim nächsten Sonnenaufgang auf die **Windrose** und danach gerade nach unten weiter.

*Und der Meeresspiegel stieg weiter an. Nun bekamen auch die alteingesessenen Dorfbewohner, die den Sturm in Werftheim hatten aussitzen wollen, buchstäblich kalte Füße und fingen an, ihr Hab und Gut auf Boote zu verladen. Leider lockte der Tumult auch neugierige Trolche an.*

Stellt einen **Troll** auf Feld 77.

Legt das **Flutplättchen** auf **O** der Legendenleiste. Wenn der Erzähler das Feld erreicht, wird Werftheim (Feld 100) überschwemmt und kann nicht mehr betreten werden. Auch Schiffsausbauten werden dann nicht mehr möglich sein. Lest die Karte „Die Flut“ vor, sobald der Erzähler den Buchstaben **O** erreicht.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall

K

K

Neben Neraxen tauchten nun auch noch die gefürchteten Meerestrolche auf. Die Kreaturen griffen nicht mehr nur das Fischerdorf Werftheim, sondern auch die Rietburg an.

Stellt einen **Nerax** auf das Meeresfeld mit dem **Feder-Symbol** neben der Kreaturenleiste (links unten) und einen **Meerestroll** auf **8**. Eine Kreatur auf dem Meeresfeld mit dem Feder-Symbol bewegt sich beim nächsten Sonnenaufgang auf die **Windrose** und danach gerade nach unten weiter.

*Und der Meeresspiegel stieg weiter an. Nun bekamen auch die alteingesessenen Dorfbewohner, die den Sturm in Werftheim hatten aussitzen wollen, buchstäblich kalte Füße und fingen an, ihr Hab und Gut auf Boote zu verladen. Leider lockte der Tumult auch neugierige Trolche an.*

Stellt einen **Troll** auf Feld 77.

Legt das **Flutplättchen** auf **O** der Legendenleiste. Wenn der Erzähler das Feld erreicht, wird Werftheim (Feld 100) überschwemmt und kann nicht mehr betreten werden. Auch Schiffsausbauten werden dann nicht mehr möglich sein. Lest die Karte „Die Flut“ vor, sobald der Erzähler den Buchstaben **O** erreicht.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



Wenn die **5 Dinge** von Legendenkarte B sich jetzt nicht auf Feld **0** befinden, wird der Erzähler sofort auf **Z** der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende ist verloren. Andernfalls kommen sie jetzt aus dem Spiel.

Lest jetzt den Kasten für den Wildniskundigen vor, den ihr in der Taverne angeheuert hattet.

#### Wildniskundiger für 1 Gold

*Orweyn war sehr zufrieden, dass die Helden alle Besorgungen rechtzeitig erledigt hatten. Daher kramte er kurz entschlossen einen kleinen Bonus aus seiner Schreibtischschublade hervor.*

Wenn ein Held Orweyn auf Feld **0** aufsucht, darf er mit einem weißen Würfel würfeln und erhält ...

• • • ... 1 Edelstein

•• •• •• ... 1 Runenstein

Anschließend kommt der Dunkle Magier aus dem Spiel.

#### Wildniskundiger für 5 Gold

*Orweyn war vom Stundenlohn des Wildniskundigen wenig beeindruckt und wollte sich selbst noch einmal in der Taverne umsehen. Falls die Helden dort vorbeischaute, würde er ihnen aber gern ein Getränk für die sonst so gute Arbeit spendieren.*

Versetzt den **Dunklen Magier** nach Feld **72**. Wenn ein Held Orweyn dort aufsucht, darf er mit einem weißen Würfel würfeln und erhält ...

• • • ... 1 Trinkschlauch

•• •• •• ... 1 Trank der Hexe

Anschließend kommt der Dunkle Magier aus dem Spiel.

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## Fan-Legende

### Der schwarze Kristall



### Die Flut

Experten

Flut

*Die tosenden Wellen brachen über Werftheim herein und versenkten das Dorf fast vollständig in den Fluten. Nur ein paar Dächer ragten noch über die Wasseroberfläche.*

Legt das **Flutplättchen** auf Feld **100**. Der **Händler** und die **Werft** auf den angrenzenden Feldern können nicht mehr genutzt werden. Die Helden können Feld **100** nicht mehr betreten und auch nicht mit dem Schiff befahren. Helden, die jetzt auf Feld **100** stehen, werden auf ein beliebiges angrenzendes Feld versetzt. Meereskreaturen können sich weiterhin auf Feld **100** bewegen und ihr verliert weiterhin Ruhm für Kreaturen, die bei Sonnenaufgang auf Feld **100** stehen. Auch Skelette können Feld **100** nicht mehr betreten. Skelette, die sich jetzt auf Feld **100** befinden, werden auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt.

*Für die fliehenden Dorfbewohner war die Flut viel zu schnell gekommen. Viele hatten es nicht rechtzeitig ans Festland geschafft oder waren mit ihren Booten an tödliche Klippen getrieben worden.*

Erwürfelt mir einem schwarzen Würfel die Position von einem **Wrackplättchen** auf dem Nord-Spielplan (Meeresfeld) und legt die restlichen **4 Wrackplättchen** auf **P, Q, R** und **S** der Legendenleiste. Erwürfelt die Positionen dieser Plättchen, sobald der Erzähler das jeweilige Feld erreicht. Dabei darf auf jedem Meeresfeld nur ein Wrackplättchen liegen.

**Sonderfall:** Sollte der Erzähler das Feld mit dem letzten Wrackplättchen erreichen und es liegen bereits 4 Wrackplättchen auf dem Spielplan, kommt das letzte Wrackplättchen aus dem Spiel.

Stellt **Gors** auf die Felder **26, 53, 60** und **62**, einen **Nerax** auf **6**, **Meerestrolle** auf **I, IV** und die **Windrose** und einen **Troll** auf Feld **79**.

*Die Geschöpfe des Meeres kämpften emsiger denn je.*

Ab jetzt haben alle Neraxe und Meerestrolle zu Beginn eines Kampfes die **doppelten Willenspunkte** und **5 weiße Würfel**.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Die Flut

Flut

*Die tosenden Wellen brachen über Werftheim herein und versenkten das Dorf fast vollständig in den Fluten. Nur ein paar Dächer ragten noch über die Wasseroberfläche.*

Legt das **Flutplättchen** auf Feld 100. Der **Händler** und die **Werft** auf den angrenzenden Feldern können nicht mehr genutzt werden. Die Helden können Feld 100 nicht mehr betreten und auch nicht mit dem Schiff befahren. Helden, die jetzt auf Feld 100 stehen, werden auf ein beliebiges angrenzendes Feld versetzt. Meereskreaturen können sich weiterhin auf Feld 100 bewegen und ihr verliert weiterhin Ruhm für Kreaturen, die bei Sonnenaufgang auf Feld 100 stehen. Auch Skelette können Feld 100 nicht mehr betreten. Skelette, die sich jetzt auf Feld 100 befinden, werden auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt.

*Für die fliehenden Dorfbewohner war die Flut viel zu schnell gekommen. Viele hatten es nicht rechtzeitig ans Festland geschafft oder waren mit ihren Booten an tödliche Klippen getrieben worden.*

Erwürfelt mir einem schwarzen Würfel die Position von einem **Wrackplättchen** auf dem Nord-Spielplan (Meeresfeld) und legt die restlichen 4 **Wrackplättchen** auf P, Q, R und S der Legendenleiste. Erwürfelt die Positionen dieser Plättchen, sobald der Erzähler das jeweilige Feld erreicht. Dabei darf auf jedem Meeresfeld nur ein Wrackplättchen liegen.

**Sonderfall:** Sollte der Erzähler das Feld mit dem letzten Wrackplättchen erreichen und es liegen bereits 4 Wrackplättchen auf dem Spielplan, kommt das letzte Wrackplättchen aus dem Spiel.

Stellt **Gors** auf die Felder 53 und 62, **Meerestrolche** auf I, IV und die **Windrose** und einen **Troll** auf Feld 79.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



T

Wenn bisher nicht alle 8 Karten „Rekas Unruhe“ aufgedeckt wurden, wird der Erzähler sofort auf Z der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende ist verloren. Lest andernfalls hier weiter.

*Das Feuer im Kloster war ausgebrannt und schon breitete sich eine unheimliche Finsternis über das Meer aus. Selbst die Trolle verzogen sich nun in ihre Höhlen, denn sie hatten schemenhafte Bewegungen in den Ruinen gesehen. Die Helden hatten keine Wahl – sie mussten an den Ort des Grauens zurückkehren.*

Entfernt das **ewige Feuer** von Feld 107. Lest die Karte „Die Ruinen“ vor, sobald ein Held auf Feld 107 steht. Dort erfahrt ihr, wer euer Endgegner ist. Lest im Spiel mit 2 oder 3 Helden außerdem die Karte „Rekas Hilfe“ vor.

*Hinweis: Nachdem ihr den Endgegner besiegt habt, bekommt ihr noch die Gelegenheit, Aufträge zu erfüllen, bevor der Erzähler auf Z der Legendenleiste vorrückt.*

Experten



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Wenn bisher nicht alle 8 Karten „Rekas Unruhe“ aufgedeckt wurden, wird der Erzähler sofort auf **Z** der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende ist verloren. Lest andernfalls hier weiter.

*Das Feuer im Kloster war ausgebrannt und schon breitete sich eine unheimliche Finsternis über das Meer aus. Selbst die Trolle verzogen sich nun in ihre Höhlen, denn sie hatten schemenhafte Bewegungen in den Ruinen gesehen. Die Helden hatten keine Wahl – sie mussten an den Ort des Grauens zurückkehren.*

Entfernt das **ewige Feuer** von Feld **107**. Lest die Karte „Die Ruinen“ vor, sobald ein Held auf Feld **107** steht. Dort erfahrt ihr, wer euer Endgegner ist. Lest im Spiel mit **2 oder 3 Helden** außerdem die Karte „Rekas Hilfe“ vor.

*Hinweis: Nachdem ihr den Endgegner besiegt habt, bekommt ihr noch die Gelegenheit, Aufträge zu erfüllen, bevor der Erzähler auf Z der Legendenleiste vorrückt.*

Legt die Karte „Kostbare Stunden“ an den vierten Buchstaben unter **Z** auf der Legendenleiste.

*Beispiel: Wenn das Z-Plättchen auf Y liegt, wird die Karte an U der Legendenleiste gelegt.*

Lest die Karte jetzt vor, wenn der Erzähler den Buchstaben bereits erreicht oder überschritten hat.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



**Kostbare Stunden**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

**Kostbare Stunden**

*Die Helden hatten alle Hände voll zu tun und die Zeit wurde knapp. Daher hatte einer der Helden einen Abstecher zum Markt gemacht, um etwas mehr Zeit für die ganzen Aufgaben zu erbitten ...*

Würfelt mit einem weißen Würfel und lest die entsprechende Auswirkung vor.



*Einige Auftraggeber zeigten sich bereit, den Helden etwas mehr Zeit für die Erfüllung ihrer Aufträge zu gewähren, wollten die Belohnung aber entsprechend reduzieren.*

Die Helden können jetzt **4 Gold/Willenspunkte/Ruhm** abgeben, um ein beliebiges Pergament auf der Legendenleiste bis zu 3 Buchstaben weiter zu schieben (Gold, Willenspunkte und Ruhm können gemischt werden).



*Die Auftraggeber ließen nicht mit sich reden, doch auf dem Markt hatte der Held einen nützlichen Gegenstand entdeckt.*

Die Helden können jetzt **4 Gold/Willenspunkte/Ruhm** abgeben, damit ein beliebiger Held das **Stundenglas** erhält (Gold, Willenspunkte und Ruhm können gemischt werden).





## Ruinen

Rekas Geist erklärte dem Helden, warum die Meere wallten und stiegen: „Der Herr der Kraken hat den Menschen den Krieg erklärt. Da kommt er, um Rache für seinen Spross zu nehmen.“ Und aus dem Wasser vor den Ruinen erhob sich ein Riesenkrake von der doppelten Größe seines erschlagenen Verwandten.

Legt die 3 **Oktohan-Plättchen** übereinander auf die 4 Meeresfelder bei **6** (obere Ecke auf **6**). Dabei liegt das Plättchen mit den 3 Würfeln zuunterst, darüber das mit 4 Würfeln und zuoberst das mit 5 Würfeln. Legt 3 Sternchen auf das oberste Plättchen.

Der Riesenkrake hat **10 Stärkekpunkte plus 15 Stärkekpunkte pro Held** (bis zu 100) und würfelt mit allen **5 weißen und 3 roten Würfeln** gleichzeitig (gleiche Würfelwerte werden addiert). Wenn die Helden eine **Kampfrunde gewinnen**, verliert der Riesenkrake 1 roten Würfel und 1 Sternchen. Wenn er bereits alle roten Würfel verloren hat, verliert er 1 weißen Würfel und das oberste Plättchen. Wenn er nur noch das unterste Plättchen hat, verliert er 1 weißen Würfel und ein Würfel auf dem Plättchen wird mit einem roten X abgedeckt. Der Riesenkrake ist besiegt, sobald er den letzten Würfel verloren hat. Wenn die Helden eine **Kampfrunde verlieren**, müssen sie jeden roten Würfel einem Helden zuweisen (einem Helden können auch mehrere Würfel zugewiesen werden) und der jeweilige Held verliert Willenspunkte in Höhe der Würfelwerte der ihm zugewiesenen Würfel. Wenn der Riesenkrake bereits alle roten Würfel verloren hat, verlieren die Helden 1 Schiffsanbau/Stärkekpunkt/Ruhm bei 5/4/3 Würfeln. Wenn er weniger als 3 Würfel hat, verlieren die Helden nichts.

Wenn ein Kampf gegen den Riesenkraken unterbrochen wird, verliert jeder Held **1 Stärkekpunkt**. Der Riesenkrake behält seine aktuelle Würfelanzahl für den nächsten Kampf. Würfelt bei Sonnenaufgang mit einem schwarzen Würfel und versetzt den Riesenkraken auf das entsprechende Meeresfeld. Würfelt erneut, wenn er sich bereits auf dem erwürfelten Feld befindet.

### Legendenziel:

Besiegt den Riesenkraken.

Lest die Karte „Rekas Ruhe“ vor, sobald der Riesenkrake besiegt ist.



## Ruinen

Rekas Geist erklärte dem Helden, warum die Meere wallten und stiegen: „Der Herr der Kraken hat den Menschen den Krieg erklärt. Da kommt er, um Rache für seinen Spross zu nehmen.“ Und aus dem Wasser vor den Ruinen erhob sich ein Riesenkrake von der doppelten Größe seines erschlagenen Verwandten.

Legt die 3 **Oktohan-Plättchen** übereinander auf die 4 Meeresfelder bei **6** (obere Ecke auf **6**). Dabei liegt das Plättchen mit den 3 Würfeln zuunterst, darüber das mit 4 Würfeln und zuoberst das mit 5 Würfeln. Legt 3 Sternchen auf das oberste Plättchen.

Der Riesenkrake hat **10 Stärkekpunkte plus 15 Stärkekpunkte pro Held** (bis zu 100) und würfelt mit allen **5 weißen und 3 roten Würfeln** gleichzeitig (gleiche Würfelwerte werden addiert). Wenn die Helden eine **Kampfrunde gewinnen**, verliert der Riesenkrake 1 roten Würfel und 1 Sternchen. Wenn er bereits alle roten Würfel verloren hat, verliert er 1 weißen Würfel und das oberste Plättchen. Wenn er nur noch das unterste Plättchen hat, verliert er 1 weißen Würfel und ein Würfel auf dem Plättchen wird mit einem roten X abgedeckt. Der Riesenkrake ist besiegt, sobald er den letzten Würfel verloren hat. Wenn die Helden eine **Kampfrunde verlieren**, müssen sie jeden roten Würfel einem Helden zuweisen (einem Helden können auch mehrere Würfel zugewiesen werden) und der jeweilige Held verliert Willenspunkte in Höhe der Würfelwerte der ihm zugewiesenen Würfel. Wenn der Riesenkrake bereits alle roten Würfel verloren hat, verlieren die Helden 1 Schiffsanbau/Stärkekpunkt/Ruhm bei 5/4/3 Würfeln. Wenn er weniger als 3 Würfel hat, verlieren die Helden nichts.

Wenn ein Kampf gegen den Riesenkraken unterbrochen wird, behält er seine aktuelle Würfelanzahl für den nächsten Kampf. Würfelt bei Sonnenaufgang mit einem schwarzen Würfel und versetzt den Riesenkraken auf das entsprechende Meeresfeld. Würfelt erneut, wenn er sich bereits auf dem erwürfelten Feld befindet.

### Legendenziel:

Besiegt den Riesenkraken.

Lest die Karte „Rekas Ruhe“ vor, sobald der Riesenkrake besiegt ist.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



**Rekas Hilfe**  
bei 2 oder 3 Helden

Rekas Hilfe

**2 Helden**

*Reka beschloss, ihren einstigen Weggefährten ein letztes Mal zur Seite zu stehen ...*

Stellt **Rekas Geist** auf die Schiffstafel, sobald die Helden einen Kampf gegen den Endgegner beginnen. Der Geist unterstützt die Helden im Kampf mit **8 Stärkepunkten**. Stellt Rekas Geist nach dem Ende des Kampfes wieder zurück auf Feld 107.

*Außerdem hatten einige alchemische Gemische den Brand des Klosters unbeschadet überstanden.*

Legt **2 Tränke der Hexe** auf Feld 107.

Legt **1 Trank der Hexe** auf Feld 107.

*Außerdem hatten einige alchemische Gemische den Brand des Klosters unbeschadet überstanden.*

nach dem Ende des Kampfes wieder zurück auf Feld 107.  
die Helden im Kampf mit **4 Stärkepunkten**. Stellt Rekas Geist auf die Schiffstafel, sobald die Helden einen Kampf gegen den Endgegner beginnen. Der Geist unterstützt

*Reka beschloss, ihren einstigen Weggefährten ein letztes Mal zur Seite zu stehen ...*

**3 Helden**

Rekas Hilfe

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



**Rekas Ruhe**

Rekas Ruhe

*Geschafft! Der letzte Tentakel des Seeungeheuers versank im Meer. Auf einer Insel stand eine einsame Gestalt zwischen den Ruinen eines Klosters und blickte in Richtung des Schiffs. „Hier fiel ich bösen Mächten zum Opfer – nun sind sie fort und ich kann meine letzte Reise antreten.“ Mit diesen Worten löste sich Rekas Geist in Luft auf.*

Die **Oktohan-Plättchen** und **Rekas Geist** kommen jetzt aus dem Spiel.

*Auf dem Schiff waren die Helden völlig erschöpft. Sie konnten nicht sagen, wie viele Stunden, oder gar Tage, sie gekämpft hatten.*

Legt alle Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld. Der Held, der als nächstes am Zug ist, legt seinen Zeitstein auf das Hahn-Symbol.

Ihr könnt entscheiden, wann die Legende endet: Entweder ihr setzt den Erzähler nach dem Lesen dieser Karte auf **Z** der Legendenleiste vor oder ihr erfüllt noch beliebig viele Aufträge. Dann könnt ihr jedes Mal, nachdem ihr die Belohnung für einen Auftrag erhalten habt, den Erzähler auf **Z** der Legendenleiste vorsetzen.

**Zur Erinnerung:** Wenn der Erzähler **Z** erreicht, verliert ihr für jedes Pergament, das noch auf der Legendenleiste liegt, den Wert des Pergaments an Ruhm.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Der schwarze Kristall



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... die Burg (Feld 0) verteidigt wurde und ...  
... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und ...  
... der Endgegner besiegt wurde.

*Der lange Kampf hatte sich ausgezahlt, denn der Meeresspiegel hatte bereits zu sinken begonnen und schon bald würde Werftheim wieder das friedliche Küstendorf von einst sein. Reka hatte ihren Frieden und die Gruppe das eine oder andere neue Mitglied gefunden – die besten Voraussetzungen, um alle zukünftigen Abenteuer zu bestehen. Nur bei einem waren sich alle einig: Um den nächsten Kraken, der in diesen Gewässern auftauchte, sollte sich gefälligst eine andere Heldengruppe kümmern.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... die Burg (Feld 0) nicht verteidigt wurde oder ...  
... der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder ...  
... der Endgegner nicht besiegt wurde.  
Ein paar ruhige Tage hatten es werden sollen, doch dann war alles furchtbar aus dem Ruder gelaufen. Die Helden wollten sich keinen Vorwurf machen – schließlich konnte niemand erwarten, dass so eine bunte zusammengewürfelte Truppe die Welt rettete. Und überhaupt: Morgen würden sie sich auf eine lange Reise ins Graue Gebirge begeben. Was kümmerten sie da die Belange der Bewohner des Rietlands oder Werftheims?