



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Rückkehr aus der Geisterwelt

Die Rückkehr

A 1

Diese Legende besteht aus 6 Karten:
A1, A2, N, 1x Die verfluchte Kreatur,
1x Der letzte Wirt, 1x Qurun

Während die Helden den Bleichen König suchten, hat ein Skelett das Drachenauge gefunden und mithilfe des Kristalls das unheimlichste Wesen herbeigerufen. Es war Qurun. Nun würde der Geist alles vernichten.

Diese Legende spielt nach der „letzten Hoffnung“ auf dem Rietland-Spielplan.

Die Legende benötigt das Grundspiel und die Erweiterung „Die Reise in den Norden“.

Führt die Anweisungen auf der **Chekliste** aus und legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- verdeckt und gemischt: **6 Runensteine**, **3 Heilkräuter**
- Die Spielfigur „**Qurun**“

Erwürfelt mit einem Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 Runensteinen** und **2 Heilkräutern**.

Stellt **Kreaturen** auf folgende **Felder**:

- **Gors**: 12,15,25 und 36
- **Skrale**: 18,33,40,43,54
- **Trolle**: 37,49

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Rückkehr aus der Geisterwelt

Die Rückkehr

A 2

Legt ein **Sternchen** auf **N**.

Legt je ein **Bauernplättchen** auf die **Felder 24** und **28**.

Obwohl Qurun angekommen ist, wurde er noch nicht gesichtet. Vielleicht hat es sich irgendwo versteckt.

Aufgabe:

Die Helden müssen einen Skral besiegen bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht.

Sobald der erste Skral besiegt ist, wird die Karte „**Die verfluchte Kreatur**“ vorgelesen.

Stellt die **Helden** auf die Felder, die ihrer **Rangzahl** entsprechen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Der Held mit dem **niedrigsten** Rang beginnt.





DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Die Rückkehr aus der Geisterwelt

Die Rückkehr

N

*Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
...Qurun besiegt und...
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.*

Die Helden feierten, denn endlich haben sie alle Geister besiegt. Seitdem hat kein Andori je wieder einen Geist gesehen.

Autor: Phönix

*Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...Qurun nicht besiegt oder...
...die Burg nicht verteidigt wurde.*



DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Die Rückkehr aus der Geisterwelt

Die Rückkehr

Die verfluchte Kreatur

Der Skral war besiegt. Plötzlich ging ein grünes Schimmern vom Skral aus. „Nun, ihr habt mich gefunden. Herzlichen Glückwunsch.“ sagte der Skral. „Aber jetzt muss ich diese leere Körperhülle verlassen und mir einen anderen Wirt suchen.“ Mit diesen Worten entzog sich dem Skral ein schwarzer Nebel und verschwand.

Stellt je einen **Gor** auf die **Felder 3,19** und **21**.

Aufgabe:

Die Helden müssen alle Skrale besiegen.

Sobald der letzte Skral besiegt ist, wird die Karte „der letzte Wirt“ vorgelesen.





„Alle meine Körperhüllen sind vernichtet worden aber jetzt wird einer von euch der Wirt sein.“

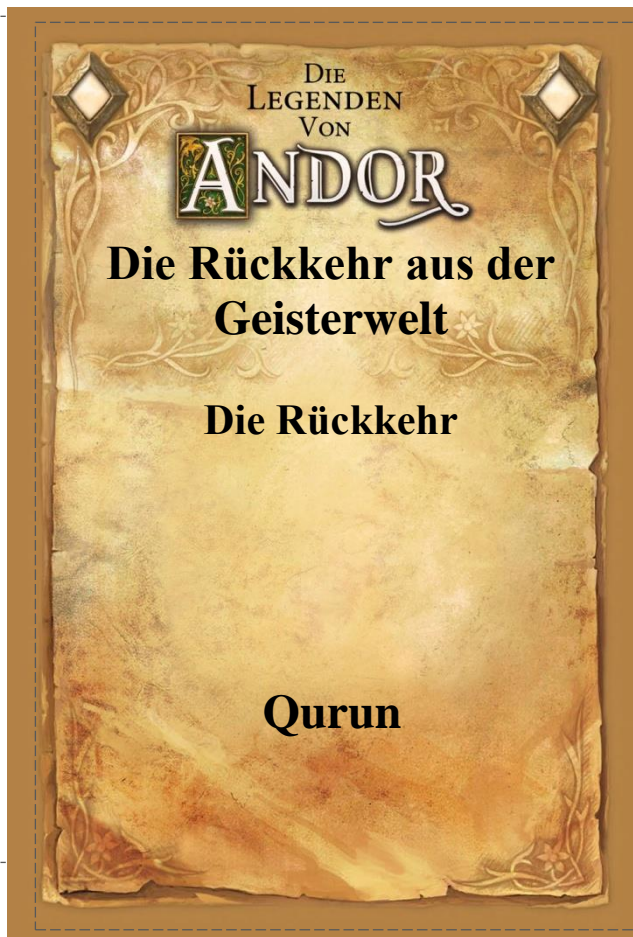
Der Held mit den niedrigsten Stärkepunkten nimmt nicht mehr am Spielgeschehen teil und erhöht seine Stärkepunkte um 10.

Hinweis: Sollte es mehrere Helden mit den niedrigsten Stärkepunkten geben, so würfeln die jeweiligen Helden und der Held mit der niedrigsten Zahl ist verflucht.

Wichtig: Der verfluchte Held kann max. 14 Stärkepunkte besitzen.

Der verfluchte Held hat die gleichen Werte, welche er vorher besitzt hatte mit Ausnahme von den Stärkepunkten (siehe oben).

Sobald der verfluchte Held besiegt ist, wird die Karte „**Qurun**“ vorgelesen.



Der Held sinkte zu Boden. „Endlich habe ich genug Kraft um einen materiellen Körper zu erschaffen.“ sagte Qurun und verwandelte sich in eine den Helden allzu bekannte Gestalt. Es war die Gestalt des Quruns von Varkur.

Stellt die Figur „**Qurun**“ auf das Feld des verfluchten Helden.

Dank der starken Willenskraft, hat der Held es geschafft Qurun zu schwächen und seine Kraft aufzunehmen.

Der verfluchte Held behält die Stärkepunkte, die er bei der Karte „**der letzte Wirt**“ erhalten hat.

Qurun hat folgende Werte:

Stärkepunkte: 2 Spieler: 20 Stärkepunkte
3 Spieler: 30 Stärkepunkte
4 Spieler: 40 Stärkepunkte
5 Spieler: 45 Stärkepunkte
6 Spieler: 50 Stärkepunkte

Willenspunkte: 9+1 pro Spieler

Würfel: 7-13 = 2 Schwarze Würfel
1-6 = 1 Schwarzer Würfel

Sobald **Qurun** besiegt ist, wird der **Erzähler** auf den **Buchstaben N** gestellt und die Legende nahm ein **gutes Ende**.

