



Im dämmrigen Licht der Hafenspelunke trieb sich so manches Gesindel herum. Der Wirt erinnerte sich an einen Schmuggler aus Andor, der berauscht von Met und Rum von einem „Juwel der Mächte“ faselte. Der Held fragte „Könnt ihr uns sagen, wo wir diesen Schmuggler finden?“ „Meines Wissens war er besessen davon, das Juwel in den Ruinen von Klippenwacht zu finden. Ich glaube sein Name war Ken Dorr.“

Stellt jetzt die Figur Ken Dorr auf Feld 107.

Als der Held die Hafenspelunke wieder verlassen wollte, hielt ihn ein alter Seemann auf: „Durch Zufall habe ich euer Gespräch mit dem Wirt belauscht. Wenn es um Informationen über Gold und Geschmeide geht, seid ihr auch bei Garz, dem Handelszwerg, gewiss in guten Händen“.

Aufgabe:

Sucht den Dieb Ken Dorr und den Handelszwerg Garz auf. Sobald ein Held auf einem Feld mit der Figur steht, deckt die entsprechende Karte „Der Handelszwerg Garz“ bzw. „Der Dieb Ken Dorr“ auf. Legt je ein rotes Sternchen als Erinnerung auf beide Karten.

Erinnerung: Garz befindet sich unter einem Nebelplättchen und muss zunächst gefunden werden. Sobald ein Held das Nebelplättchen aufdeckt, wird die Figur „Garz“ dazu gestellt. Der Held, der Garz gefunden hat, erhält wie gewohnt einen erwürfelten Gegenstand geschenkt.



Die Helden legten beide Kartenteile zusammen. Sie erkannten nun, in welchem Bereich des Hadrischen Meeres das Juwel der Mächte verborgen sein musste. Ein eindeutiger Hinweis auf die genaue Position des Juwels fehlte jedoch. Stattdessen fiel den Helden bei genauerer Betrachtung der Umriss einer Meerjungfrau auf, die in die Mitte der Karte gezeichnet war. Den Helden blieb nichts anderes übrig, als diesem Hinweis zu folgen.

Mit Hilfe der beiden Hinweiskarten wisst ihr nun, in welchem sechstel des Spielplans das Juwel zu finden ist. Legt zur Erinnerung ein Sternchen an den Rand des Spielplanteils.

Ein Held würfelt mit einem roten Würfel. Stellt nun die Figur „Irja, die Nixe“ auf das Feld mit der gewürfelten Augenzahl.

Aufgabe:

Sucht die Nixe Irja auf. Sobald ein Held auf einem angrenzenden Feld mit Irja steht, deckt die Karte „Die Nixe Irja“ auf.





Einer der Helden hatte Ken Dorr, den Dieb, ausfindig gemacht. „So so, die glorreichen Helden von Andor sind neuerdings auf Schatzsuche? Ihr habt Recht, auch ich bin seit geraumer Zeit auf der Suche nach dem Ju ... sagen wir nach einem Schatz, der einmal in Besitz von König Varatan war. Leider bin ich bisher nicht fündig geworden. Dieser verdammte Lederfetzen soll angeblich der entscheidende Teil der Schatzkarte sein! Hah, dass ich nicht lache!!! Er hat mich bisher nur in die Irre geführt! Ich habe genug von alle dem!“ Der Held sprach: „Wenn dem so ist, werter Ken Dorr, erbitte ich mich gerne euch von diesem nutzlosen Lederfetzen zu befreien.“ „Hmm... gemacht, gemacht... wisst, es sind harte Zeiten und alles im Leben hat seinen Preis...“

Aufgabe:

Legt Goldmünzen auf Feld 107 neben die Figur „Ken Dorr“, um den Teil der Schatzkarte zu erhalten:

2 Spieler = 4 Gold, 3 Spieler = 6 Gold, 4 Spieler und mehr = 8 Gold

Wichtig: Lest erst weiter auf der Karte „Ken Dorrs Hinweis“, wenn das Gold auf dem Feld mit Ken Dorr liegt.

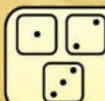


Schneller als die Helden sich dessen gewahr werden konnten, hatte Ken Dorr schon den Beutel mit dem Gold in seinen flinken Fingern: „Ah, gerade noch rechtzeitig, ich hatte fast nicht mehr mit euch gerechnet. Nun ist es an mir, meinen Teil der Abmachung zu erfüllen. Hier habt ihr den alten Kartenfetzen. Viel Erfolg bei eurer Irrfahrt, hähähä...“

Entfernt jetzt das Gold und die Figur „Ken Dorr“ vom Spielplan.

Für wahr, sehr undeutlich waren die Linien auf Ken Dorrs Schatzkartenteil zu erkennen. Mit Hilfe der Seekarten von Merrik war es den Helden jedoch möglich, folgendes aus der Karte zu entnehmen...

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Lest anschließend den entsprechenden Hinweis vor:



Das Juwel der Mächte befindet sich im **nördlichen** Teil des Hadriscen Meeres. (obere Hälfte des Spielplans)



Das Juwel der Mächte befindet sich im **südlichen** Teil des Hadriscen Meeres. (untere Hälfte des Spielplans)

Wichtig: Lest jetzt nur weiter auf der Karte „Die Schatzkarte“, wenn ihr bereits den Hinweis vom Handelsschwerg Garz erhalten habt!





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende
Das Juwel der Mächte



Der Handelszwerg Garz

Einer der Helden hatte Garz, den Handelszwerg, ausfindig gemacht: „Willkommen, willkommen! Was darf's denn diesmal sein aus meinem edlen Sortiment? Ach, nach Kunde über das Juwel der Mächte forscht ihr, häh? Wohl wahr, davon hab ich gehört. Ein solches Steinchen lässt ein jedes Zwergenherz höher schlagen. Nun, „Guter Rat ist teuer“ sagt man auch in Andor, nicht wahr? Bei einer so wertvollen Information versteht ihr das doch. Ich bitte euch im Austausch nur um einen kleinen Gefallen: Seit geraumer Zeit schon warte ich auf eine Warenlieferung aus Andor. Gerade erreichte mich die Kunde, dass das Handelsschiff im heftigen Sturm unterging. Nun treiben die Fässer mit Andors goldenem Met herrenlos im Hadriscen Meer. Eine Schande!!! Bringt mir den Met und ich werde euch erzählen, was ich über das Juwel weiß.“

Erwürfelt nun mit einem schwarzen Würfel die Position von drei Fässern und einem Wrackplättchen.

Wichtig: Es dürfen maximal zwei Plättchen auf einem Feld liegen, im Bedarfsfall muss nochmal gewürfelt werden. Das Fass wird wie ein großer Gegenstand transportiert. Wird ein Fass nicht aufgenommen, treibt es immer bei Sonnenaufgang entlang der gestrichelten Linie bzw. ein Feld entlang der Pfeile weiter Richtung Ufer. Auf dem letzten Meeresfeld bleibt es schließlich liegen. Legt zur Erinnerung ein Sternchen oberhalb des Wracksymbols auf das Sonnenaufgangsfeld. Kreaturen und Fässer beeinflussen sich nicht.

Aufgabe:

Legt je nach Spielerzahl Fässer auf das Feld mit der Figur „Garz“ ab: 2 Spieler = 1 Fass, 3 Spieler = 2 Fässer, 4 Spieler = 3 Fässer

Wichtig: Lest erst weiter auf der Karte „Garzs Hinweis“, wenn die Fässer auf dem Feld mit Garz liegen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende
Das Juwel der Mächte



Garzs Hinweis

Mit einem Freudenschrei nahm Garz die Metfässer entgegen: „Hah, ich wusste, dass ich auf euch zählen kann! Wie soll man's auf diesen Inseln auch ohne solch wunderbaren Trunk aushalten, häh? Nun gut, ein Zwerg ist zwar stur, er begleicht jedoch stets seine Schulden: Das Juwel, nach dem ihr sucht, gehörte einst Varatan, dem Meereskönig. Man sagt, es habe geheimnisvolle magische Kräfte und mache seinen Träger unbesiegbar. Seit der Zerstörung von Klippenwacht ist es jedoch verschollen. Zufällig fiel mir vor geraumer Zeit ein Teil einer alten Karte in die Hände. Erst später begriff ich, dass er irgendetwas mit Varatans Schatz zu tun haben muss. Leider werde ich nicht ganz schlau daraus. Vielleicht hilft er euch weiter?“

Entfernt jetzt die Fässer vom Feld mit der Figur „Garz“.

Verwischene Kritzeleien zierten den Teil einer alten Lederkarte. Mit Hilfe von Merriks Seekarten konnten die Helden folgendes aus der Karte entziffern...

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Lest anschließend den entsprechenden Hinweis vor:



Das Juwel der Mächte befindet sich im westlichen Teil des Hadriscen Meeres.
(linkes Drittel des Spielplans)



Das Juwel der Mächte befindet sich im zentralen Teil des Hadriscen Meeres.
(mittleres Drittel des Spielplans)



Das Juwel der Mächte befindet sich im östlichen Teil des Hadriscen Meeres.
(rechtes Drittel des Spielplans)

Wichtig: Lest jetzt nur weiter auf der Karte „Die Schatzkarte“, wenn ihr bereits den Hinweis vom Dieb Ken Dorr erhalten habt!



Lieblicher Gesang ertönte, als einer der Helden die Küste erreichte. In der Gischt der einlaufenden Brandung sang die Nixe Irja ein Klagelied auf König Varatan.

„Seid begrüßt, edle Helden von Andor! Ihr seid auf der Suche nach dem Juwel der Mächte? Ich weiß, wo es versteckt ist. Aber ich warne euch, es hat bisher nur Kummer und Leid über uns gebracht. Einst machte ich das Juwel meiner großen Liebe zum Geschenk, doch ahnte ich nicht, welch Unheil ich damit bewirken würde. Oh Varatan, mein geliebter Meereskönig, wie kannst du mir jemals verzeihen! Vergesst das Juwel und zieht von dannen!“

Irja setzte ihr Klagelied fort. Der Held sprach: „Werte Irja, wir führen mit dem Juwel nichts Böses im Schilde, aber Menschenleben sind in Gefahr. Was können wir für dich tun, damit du uns weiterhilfst?“ „Mein Schmerz dauert nun schon länger als drei Menschenleben an. Nichts wünsche ich mir sehnlicher als davon befreit zu sein, doch nur das Vergessen vermag mein Leid zu lindern. Versprecht mir, die Macht des Juwels nicht zu missbrauchen, und bringt mir als Beweis für eure guten Absichten ein magisches Stundenglas. Nur dann bin ich gewillt euch zu helfen.“

Aufgabe:

Legt das **Hadriscche Stundenglas** auf das Feld mit der Figur „Irja“. Dies könnt ihr von jedem **angrenzenden** Feld aus tun.

Option: Wenn ihr wollt, könnt ihr an dieser Stelle die **Mini-Erweiterung „Die Nixe Irja“** mit ins Spiel bringen.

Wichtig: Lest erst weiter auf der Karte „Irjas Hinweis“, sobald das **Hadriscche Stundenglas** auf dem Feld mit Irja liegt.



„Endlich, dieses Stundenglas ist meine letzte Hoffnung! Ihr seid wahrlich rechtschaffene Helden. Ich glaube ich kann euch vertrauen: Vor langer Zeit gab es eine große Seeschlacht zwischen den Meeresmächten und der Flotte von Varatan. Das Juwel der Mächte sollte ihn unbesiegbar machen, es verlieh ihm übermenschliche Kräfte. Doch gleichzeitig zog es den Zorn der Meereskreaturen auf sich, die mit einer ungeheuren Gewalt Varatans Flotte und die Festung Klippenwacht zerstörten. Im Kampfgetümmel gelang es mir meine Liebe vor dem Ertrinken auf das letzte, unzerstörte Schiff zu retten. Ich hatte einen furchtbaren Fehler begangen! So beschloss ich, das Juwel an einen sicheren Ort zurück ins Meer zu bringen. Ich versteckte es in einer Felsspalte auf einer Meeresklippe. Dort liegt es noch heute. Damals sah ich Varatan zum letzten Mal, bevor er nach Hadria floh.“

Mit Hilfe der **Schatzkarte** wisst ihr bereits, auf welchem Teil des Spielplans sich das Juwel befindet. Legt das **schwarze Juwel** von Feld W der Legendenleiste auf das **Klippenfeld** des entsprechenden Spielplananteils.

Wichtig: Sollte es **mehrere Klippenfelder** im Teil des Spielplans geben, befindet sich das Juwel auf dem Klippenfeld, das **am weitesten** von einem **Landfeld** entfernt ist.

„Das Juwel wird erneut Unheil heraufbeschwören, die Mächte der Meere folgen seinem Ruf. Ihr seid wahrlich ruhmreich, doch sagt nicht, ich hätte euch nicht gewarnt!“ Nach diesen Worten schwamm die Nixe Irja aufs offene Meer hinaus und verschwand in der Tiefe.

Das **Hadriscche Stundenglas** kommt jetzt aus dem Spiel. Die **Heldengruppe** erhält nun **Ruhm**: 2 Spieler = 2, 3 Spieler = 3, 4 Spieler und mehr = 4

Aufgabe:

Findet das **Juwel** bevor der Erzähler Feld „W“ der Legendenleiste erreicht. Ein Held, der mit der Aldebaran auf dem Klippenfeld steht, kann es **sofort** aufnehmen und auf der **Heldentafel** ablegen. Bringt das Juwel zum **Baum der Lieder** auf Feld 57.

Lest erst weiter auf der Karte „Juwel der Mächte 1“, sobald ihr das Juwel **aufgenommen** habt.



Nur wenn der **Erzähler nicht** auf Feld W der Legendenleiste steht, ist die Legende **nicht** verloren.

In dem Moment, als der Held das Juwel an sich nahm, verspürte er eine magisch pulsierende Aura der Macht, die ihn umgab. Eine Welle der Stärke durchströmte seinen Körper.

Der Held, der das schwarze Juwel **aufgenommen** hat, erhält jetzt **10 Stärkekpunkte** zusätzlich zu seinem aktuellen Stärkewert – **höchstens** jedoch 14 Stärke. Legt das **Juwel** als **Marker** über den so ermittelten Wert der Stärkeleiste. Diesen Stärkewert hat er **nur** zur Verfügung, solange das Juwel auf seiner Heldentafel liegt. Der **eigentliche Stärkemarker** verbleibt auf dem **ursprünglichen Wert**. Sollte es zum **Verlust von Stärkekpunkten** kommen, muss der Held diese vom **ursprünglichen** Stärkewert abziehen.

Wie aus heiterem Himmel ertönte ein Donnern und Tosen. Die Wellen türmten sich auf wie riesenhafte Ungeheuer, die die Aldebaran zu verschlingen drohten. Ein gewaltiges Unwetter brach über das Hadrische Meer herein.

Ein Held würfelt mit einem **roten Würfel** und versetzt das **Schiff** auf das **Meeresfeld** mit dem zugehörigen roten Würfel. **Jeder** Held an Bord verliert dabei 3 **Willenspunkte**. Dies kann durch den Einsatz eines **Schildes** verhindert werden.

Zugleich hallte ein Grollen und Brüllen über die Nebelinseln. Die Meereskreaturen rasten vor Zorn und richteten ihre Blicke aufs Hadrische Meer. Riesige Meeresstrudel tauchten nahe der Inseln auf, während ein Teil der Klippenküste von Sturmial in den Fluten versank...

Legt nun **Portalplättchen** auf die **Meeresfelder I, II und IV**. Legt zudem das **Flutplättchen** auf das Feld 105. Dieses Feld kann durch einen Helden **nicht mehr** betreten werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Juwel der Mächte 2“.



Die Portalplättchen symbolisieren **Meeresstrudel**. Entsprechend der Reihenfolge auf dem Sonnenaufgangsfeld laufen **alle Kreaturen außer Gors** nun bei Sonnenaufgang **entgegen** der Pfeilrichtung auf die Meeresstrudel zu. Kreaturen, die **näher** am Meeresstrudel stehen, bewegen sich **zuerst**. Für jede Kreatur wird mit dem **großen blau-grünen Würfel** entsprechend der Reihenfolge auf der Kreaturenanzeige gewürfelt. Die Augenzahl entspricht der **vorzurückenden Anzahl an Feldern**. Kommt eine Kreatur auf einem Feld zum Stehen, das durch eine andere bereits besetzt ist, wird sie **sofort** auf das nächste Feld **weitergesetzt**.

Sobald eine **Kreatur** einen Meeresstrudel erreicht hat, taucht sie auf **Feld 105** wieder auf. Das Versetzen vom Strudel auf das Feld 105 wird als Bewegung gezählt. Die Kreaturen bewegen sich von dort **senkrecht** weiter Richtung Feld 57.

Für **jede Kreatur**, die Feld 57 erreicht, **verlieren** die Helden sofort **Ruhm: 2 Spieler = 2, 3 Spieler = 3, 4 Spieler und mehr = 4**. Die Kreatur kommt danach **aus dem Spiel**.

Beispiel: Eine Kreatur steht auf einem Meeresfeld vor einem Strudel. Es wird die Augenzahl „3“ gewürfelt. Die Kreatur bewegt sich zunächst auf den Meeresstrudel, dann auf Feld 105 mit dem Flutplättchen und danach auf das Meeresfeld darunter. Ist dieses bereits besetzt, wird die Kreatur sofort auf das Meeresfeld vor Feld 57 versetzt.

Legt zur Erinnerung den **blau-grünen Würfel** auf die **Kreaturenanzeige** des Sonnenaufgangsfeldes.

Es wurde düster um die Aldebaran, eine unnatürlich finstere Nacht brach herein und mit ihr die heftigsten Sturmfluten, die die Helden jemals erlebt hatten.

Setzt nun **alle Zeitsteine** auf das Sonnenaufgangsfeld. Legt den Zeitstein des Helden, der **als nächster am Zug** ist, auf den Hahn und führt die Symbole entsprechend der Reihenfolge vor Sonnenaufgang aus. Stellt den **Erzähler** danach **sofort** auf Feld „W“ der Legendenleiste.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Juwel der Mächte



Hüterin des Juwels

Lest diese Karte, bevor der Kampf gegen Mungana beginnt.

Mungana raste vor Zorn. Mit ihrem mit riesigen Zähnen bewehrten Maul schnappte sie nach der Aldebaran...

Mungana hat folgende Werte: **Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl): 2 Spieler = 18, 3 Spieler = 27, 4 Spieler = 36, 5 und 6 Spieler = 45; 3 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert)

Um sie zu besiegen, müssen die Helden **nur einmal** ihren **Kampfwert** übertreffen. Wenn ihr in einer Kampfrunde unterliegt, verliert ihr anstatt Willenspunkten 1 **Ruhm**.

Wichtig: Die Gaben des Nordens „**Streifenmarder**“ und „**Nixenstaub**“ können gegen Mungana **nicht** eingesetzt werden.

Sobald ein **neuer Tag** beginnt und Mungana nicht besiegt wurde, würfelt ein Held mit einem **schwarzen Würfel**. **Mungana** wird dann auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen Würfelsymbol **versetzt**. Legt als **Erinnerung** einen schwarzen Würfel auf das Sonnenaufgangsfeld.

Lest die Karte „**Bezwinger der Hüterin**“ vor, sobald Mungana besiegt wurde.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Das Juwel der Mächte



Bezwinger der Hüterin

Lest diese Karte, nachdem Mungana besiegt wurde.

Mungana fuhr zurück und krümmte sich wütend. Über-rumpelt von der Stärke der Helden hielt sie zischend inne: „Ihr Narren! Ihr wisst nicht was ihr getan habt! Das Juwel wird Tod und Verderben über Andor bringen! Ihr seid dem Untergang geweiht, wenn es in falsche Hände gerät! Gebt es den Mächten des Meeres zurück, bevor es zu spät für euch ist!“ Nach diesen Worten tauchte der mächtige Rumpf der Seeschlange unter und verschwand in den tosenden Fluten.

Entfernt jetzt die Figur „**Mungana, die Seeschlange**“ vom Spielplan.

Legt die **roten X-Plättchen** von den Feldern 52, 55, 59 und 60 **neben** den Spielplan und legt das **Brunnenplättchen** auf Feld 59 zurück. Andor ist ab jetzt wieder **betretbar**. Deckt das **Händlersymbol** auf Feld 57 mit einem **roten X** ab. Auf diesem Feld kann **nicht** eingekauft werden.

Die Helden standen erschöpft und ratlos da. Dennoch mussten sie eine schwere Entscheidung treffen. Die Zeit drängte...

Jetzt ist es an euch zu entscheiden! Wählt jetzt zwischen folgenden Handlungsmöglichkeiten:

1. Wenn ihr das **Juwel behalten** und gegen die Leben der Bewahrer eintauschen wollt, lest jetzt weiter auf der Karte „**Juwel an Bord**“.
2. Wenn ihr das **Juwel dem Meer zurückgeben** und es über Bord werfen wollt, lest jetzt weiter auf Karte „**Juwel über Bord**“.





Die Helden wussten, dass es ein gefährliches Unterfangen war, den Krahdern das Juwel zu überlassen. Jedoch mussten sie Melkart vor dem Tode bewahren. So beschlossen sie zum Baum der Lieder zu Segeln um dort das Juwel zu übergeben...

Aufgabe: Segelt bis zum Meeresfeld mit dem roten Sternchen vor Feld 57. Dreht anschließend die Karte und lest weiter.

Wichtig: Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler sofort auf Feld „Z“ versetzt.

erreicht.

1. Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...

Legendenziele:

„Nixenstaub“ können gegen den Krahder nicht eingesetzt werden.

Wichtig: Die Gaben des Nordens „Streifenmarder“ und

Wurfel.

Kampf mit euch kämpfen und würfelt mit einem schwarzen

Deckt nun das Pergament auf der Schiffskajüte auf. Die Zahl

entspricht den Stärkekupen von Melkart. Er kann in diesem

addiert), ab 6 Willenspunkten hat er nur noch 1 schwarzen Würfel

Legendenziele:

2 Spieler = 30, 3 Spieler = 40, 4 Spieler = 50, 5 Spieler = 60, 6

Der Krahder hat folgende Werte: 10 Willenspunkte, Stärkekupen:

der Macht des Juwels und nichts kann uns jetzt noch aufhalten!

der Krahder grunzte: „Pah! Ihr Narren! Seht, die Kreaturen folgen

Melkart danach auf die Aldebaran.

Legt das Juwel auf Feld 57 unter die Krahder-Figur. Dazu muss der

Her damit! Im Austausch bekommt ihr den da!

Andor: „Also hat euch die Boischafft erreicht! Habt ihr das Juwel?

Bündel. Es war Melkart. Der Krahder brüllte in gebrochenem

Richtung Meeresufer. Hinter sich schleifte er ein in Ketten gelegtes

hünenhaffes Krahder auf einem Wadtrak. Er stieg ab und lief

Krahder-Patrollen am Waldrand sehen. In Ufernähe saß ein

Vierlebens kommt die Helden die Rauchsäulen der Lagerfeuer von

Im nebligen Licht lief die Aldebaran in die „Bucht der Lieder“ ein

Die Helden verstanden nun, dass das Juwel den Krahdern

unglaubliche Macht verschaffen würde und der Untergang Andors

damit besiegelt wäre. Notgedrungen warfen sie das Juwel der

Mächte zurück ins Meer.

Das schwarze Juwel kommt jetzt aus dem Spiel. Der Stärkewert

des Helden fällt damit auf den ursprünglichen Wert.

Zugleich verebbte das Tosen des Meeres und die dunklen Wolken am

Horizont schwanden fahlem Sonnenlicht. Die Wellen beruhigten

sich und vereinzelt konnte man das kreischen von Seevögeln hören...

Entfernt jetzt das Flutplättchen und alle Portale vom Spielplan. Die

Kreaturen bewegen sich vor Sonnenaufgang ab jetzt wieder wie

gewohnt ein Feld entlang der Pfeilrichtung. Nur Kreaturen, die

bereits unterhalb von Feld 105 stehen, bewegen sich nicht.

Einer der Helden sprach: „Nun haben wir keine andere Wahl mehr.

Auch wenn wir den Tod der Bewahrer riskieren - wir müssen die

Krahder ohne das Juwel besiegen!“

Der Krahder hat folgende Werte: 10 Willenspunkte, Stärkekupen:
2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40, 5 Spieler = 50, 6
Spieler = 60; 2 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden
addiert), ab 6 Willenspunkten hat er nur noch 1 schwarzen Würfel

Deckt nun das Pergament auf der Schiffskajüte auf. Die Zahl
entspricht den Willenspunkten von Melkart. Markiert diese auf der
Kreaturenanzeige mit einem weißen und die des Krahders mit
einem roten Marker. Jedesmal, wenn ihr im Kampf unterliegt, wird
die Differenz zwischen den Kampfwerten auch von Melkarts
Willenspunkten abgezogen. Melkart stirbt, sobald sein Marker auf
0 Willenspunkte sinkt.

Wichtig: Die Gaben des Nordens „Streifenmarder“ und
„Nixenstaub“ können gegen den Krahder eingesetzt werden

Legendenziele:

1. Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...

2. Melkart muss den Kampf überleben und...

3. der Krahder muss besiegt werden, bevor der Erzähler Feld „Z“

erreicht.

Wichtig: Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler sofort auf Feld

„Z“ versetzt.



Juwel über Bord