



Auch die anderen Helden, welche zu Fuß auf dem Weg nach Silberhall waren, hatten ihr Ziel erreicht.

Stelle die übrigen Helden auf **Feld 91**.

Bei einem Gespräch mit den Silberzwergen erfuhren die Helden, dass das Meer in den letzten Tagen meterhohe Wellen hervorbrachte und selbst die dunklen Kreaturen Ehrfurcht vor den Vorgängen hatten. „Vielleicht weiß die Nixe Irja etwas darüber. Sie ist weiß, aber auch eigenwillig und eitel. Wenn ihr uns ein paar Perlen bringt, könnten wir eine Kette daraus fertigen für Irja.“

AUFGABE: Bringt den Silberzwergen auf **Feld 91** Muscheln mit einem Gesamtwert von **3 Perlen**. Ihre erhaltet dafür die Kette. Die übrige Muschel könnt ihr wie üblich eintauschen.

Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm fallen

Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von **3 Gaben des Nordens, 2 Heilkräutern und 2 Gors**. Stellt je einen **Nerax** auf **I und III**. Legt Sternchen auf **P, R, S, T und Z**.

Der Held auf Feld 107 mit dem niedrigsten Rang beginnt, alle Helden starten mit **2** Stärkepunkten

Einigen Helden war es mithilfe der Zauberer gelungen, ein neues Schiff zu bauen, mit dem sie Richtung Süden segelten. Bald schon hatten sie gemeinsam mit Merrik die Ruinenstadt erreicht.

Die Legende spielt auf der Vorderseite des „Nordspielplanes“ **ACHTUNG:** Die Minierweiterung „Die Nixe Irja“ sowie Fanhelden, welchen auf dem Unbekannten Krieger basieren können nicht genutzt werden.

Führe zunächst die Anweisungen der Checkliste aus.

Lege zusätzlich folgendes Material bereit: Wrax, Die Nixe Irja, den Unbekannten Krieger und Die Kette. Decke nun Heldenwappen auf: Bei 2-3 Spielern 1 Wappen, bei 4-5 Spielern 2 Wappen und bei 6 Spielern 3 Wappen und stelle die so bestimmten Helden gemeinsam mit Merrik auf **Feld 107**.

Doch gerade als die Helden das Schiff verlassen hatten, kam ein Sturm auf und das Schiff wurde weggespült.

Würfle mit einem roten Würfel und stelle das Schiff auf das so bestimmte Feld. Lege das Sturmschild und die Figur Grenolin auf die Schiffstafel.

Lies weiter auf Karte O2 →

Nachricht drang an das Ohr der Helden. Die unberechenbaren Wellen hatten ein weiteres Schiff zum kentern gebracht. Gerüchte erzählten, dass sich darauf ein unbekannter Krieger befunden habe. Was hatte es damit auf sich?

Würfelt mit einem schwarzen Würfel und legt ein Wrackplättchen auf das so bestimmte Feld.

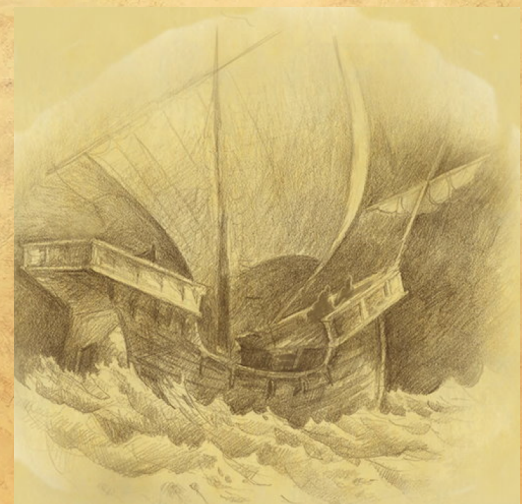


Die Wellen schlugen höher und die Helden spürten, dass sie den Weg nach Andor erst antreten konnten, wenn die Gefahr gebannt war.

Man sprach von Schiffsunglücken.

Würfelt mit einem schwarzen Würfel und legt ein Wrackplättchen auf das so bestimmte Feld.

Stellt einen **Meerestroll** auf **III** und erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Position von einem **Nerax**.





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

- Der Barde nicht auf 0 Ruhm gesungen ist und
- Wrax besiegt wurde

Da die Kreaturen des Meeres keine Bedrohung mehr darstellten, segelten die Helden gen Süden in Richtung Andor um sich der dortigen Gefahr zu stellen

Autor: Ida

Karten erstellt von Horus68

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn

- Der Barde auf 0 Ruhm gefallen ist, oder
- Wrax nicht besiegt wurde

Das Meer tobte und das Schiff zerschellte an einem Riff. Den Helden war die Heimreise verwehrt.

Inmitten der Nebelinsel war eine seltsame Silhouette gesichtet worden. Der unbekannte Krieger hatte den Schiffsuntergang überlebt. Doch ob er den Helden helfen würde?

Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Position des unbekannten Kriegers. Bevor er den Helden helfen kann, muss er besiegt werden. Er hat 6 Stärkepunkte und einen schwarzen Würfel. Wenn er **nicht** in der ersten Runde besiegt wurde geht er ein Feld weiter in Pfeilrichtung. Ist er besiegt kann er für eine Stunde bis zu 4 Felder weit bewegt werden, er kann auch auf Wasserfeldern gehen, jedoch nicht auf das Schiff. Er unterstützt die Helden im Kampf mit +4 auf den Kampfwert, wenn er mit der Kreatur auf dem gleichen Feld steht.

Doch aus dem Wasser kamen Kreaturen, die von der nahenden Gefahr kündigten.

Stellt **2 Arros** auf **IV** und **!!** und einen **Meerestroll** auf **I**. Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Position eines **Gors**.



Die Silebrzwerge hatten eine gute Nachricht für die Helden. Sie hatten Irja unweit ihrer Insel entdeckt.

Würfelt mit einem heldenwürfel.

Bei einer 1,2 oder 3 kommt Irja auf das Meeresfeld mit der **10**.

Bei einer 4,5 oder 6 auf das Meeresfeld mit der **12**

Sobald ihr Irja erreicht, lest die Karte Irja die Nixe vor. **ACHTUNG:** Ihr müsst die Kette dabei haben.



Ein Held gab der Nixe die Kette der Silberzwerge und die Nixe gab den Helden Auskunft: "Oh eine schöne Kette, da sage ich euch ausnahmsweise Mal etwas Nützliches. Hab ihr schon einmal etwas über Wrax den König der Nerax gehört? Er ist der Sohn von Arkteron und Kenvilar, zwei der Mächte des Meeres. Er sinnt auf Rache. Ich sage euch auch wo er zu finden ist

Stellt Wrax auf das Meeresfeld mit der **8**

Er hat

Bei zwei Spielern **20 Stärkepunkte**

Bei drei Spielern **30 Stärkepunkte** und

Ab vier Spielern **40 Stärkepunkte**.

Seine Willenspunkte betragen **10** und er hat **zwei schwarze Würfel**, gleiche Werte werden addiert.

Beim ersten Sonnenaufgang geht er auf **Feld III** und von dort aus dann bei jedem Sonnenaufgang in Pfeilrichtung an Land. Wenn er Feld **100** erreicht, ist die Legende verloren.

Legendenziel:

Besiegt Wrax

Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm fallen.