





Führt zuerst die **Start-Anweisungen** auf der Karte „**Checkliste-Nordspielplan**“ aus.

Legt die 7 Unwetterplättchen bereit

Legt die Truhe bereit

Legt Sternchen auf die Felder **P**,

Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Position von den **3 Gaben des Nordens** und von **2 der 3 Heilkräutern**. Legt je nach Spielerzahl das **Flutplättchen** auf die

**Legendenleiste: 2 Spieler=auf S, 3**

**Spieler=auf T und 4 Spieler=U** Legt neben

die drei Felder hinter dem **Flutplättchen** je ein verdecktes **Unwetterplättchen**, wenn der Erzähler dieses Feld erreicht wird es umgedreht und ausgeführt.

Legt Warx, den König der Nerax, bereit

Wenn der Erzähler das Feld mit dem Flutplättchen erreicht wird die Karte „Die Flut“ vorgelesen.

**Lest jetzt auf Karte O2 weiter**



*„Die Helden sasen zusammen in einem Schankhaus in Werftheim als ein Bote mit einer Naricht aus Sturmtal eintrat. Einer der Helden brach das rote Siegel und las vor:*

Helden von Andor,

Sturmtal wurde von den Warx eingenommen. Sie sind stärker als gewöhnliche Warx. Wir mussten daher Sturmtal aufgeben und sind zur Insel der toten Seelen (Feld 107 in der Tarenkultur) geflohen. Wir glauben das sie es auf etwas abgesehen haben das sich in Sturmtal befindet. Mittlerweile nennen wir es den Schatz der Warx. Helft uns unsere Heimat zurück zu erobern!

**Aufgabe:**

Die Helden müssen Feld 107 erreichen bevor der Erzähler Feld **P** erreicht. Wenn alle Helden auf Feld 107 stehen wird der Erzähler sofort auf Feld **P** versetzt.





*Die Helden sahen zusammen in einem Schankhaus in Sturmtalals ein Bote mit einer Naricht aus den Silbermienen eintrat. Einer der Helden brach das rote Siegel und las vor:*

Helden von Andor,

Die Silbermienen wurden von den Nearx eingenommen. Wir mussten Die Silbermienen aufgeben und sind nach Werftheim (Feld 100) geflohen. Diese Nearx waren ungewöhnlich stark und schienen es auf etwas abgesehen das sich in den Silbermienen befindet. Mittlerweile wird es der Schatz der Nerax genannt. Könnt ihr uns helfen unsere Heimat zurück zu erobern? Die Zwerge der Silbermiene

**Aufgabe:** Die Helden müssen Feld 107 erreichen bevor der Erzähler **Feld P** erreicht. Wenn alle Helden auf Feld 107 stehen wird der Erzähler sofort auf **Feld P** versetzt.



Lest diese Karte wenn ihr bei den **Zwergen** auf **Feld 100** steht.

*Als die Helden Werftheim erreichten erblickten sie eine Gruppe von Zwergen die am Kai standen und sie begrüßten. „Danke dass ihr gekommen seid“ sagte ein Zwerg mit einem Verband am Kopf „Wir können euch leider nicht mit Kriegern unterstützen unsere Heimat zurück zu erobern, aber hiermit“*

Einer der Helden erhält die Truhe die je nach Spielerzahl Gold wert ist: bei **2=6 Gold+einen Schild**, **3=6 Gold+einen Trinkschlauch**, **4=5 Gold+einen Schild**, **5 oder 6=4 Gold**. Stellt jetzt auf jedes Feld des Seeweges **I einen Nerax** und auf Feld 102 und 101.

Stellt einen Meerestroll auf Feld **IV und II** und auf jedes Feld des Seewegs **I einen Nerax** und auf die Felder **102 und 101**



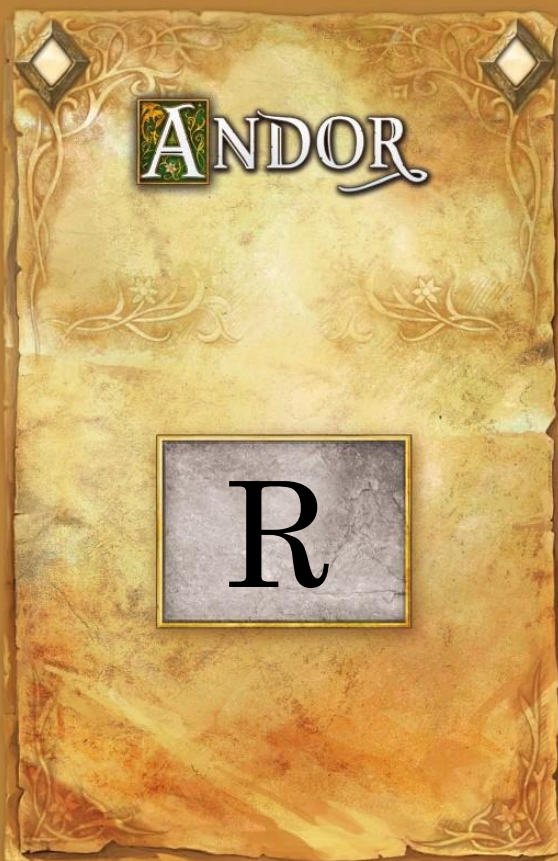


Lest diese Karte wenn **alle** Helden auf der Ruinenstadt (Feld 107) **stehen**.

*Als die Helden die Ruinen Stadt erreichten bot sich ihnen ein erbärmlicher Anblick. Jeder Taurus trug mindestens einen Verband bis auf eine kleine Gruppe die auf sie zutrat. „Wir sind hier um euch zu helfen unser Land zu befreien.“*

Stellt eine Figur Taren auf Feld 107. Der Held mit den meisten Stärkepunkten legt das **Tarenkopf-Symbol** über seinen Holzstein auf seiner Stärkepunktanzeige. Die Taren können mitbewegt werden und zählen so viel Stärkepunkte extra wie das Taren-symbol anzeigt. Das Symbol kann **einmal**, maximal um **vier Stärkepunkte**, verschoben werden wenn der Held Stärkepunkte erhält. Stellt jetzt auf jedes Feld des Seeweges **IV** und auf die Felder **110** und **104 einen** Nerax. Stellt einen Meerestroll auf Feld **I und II**

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Nerax“**



**Lest diese Seite vor wenn ihr den Zwergen helft.**

Stellt auf jedes Feld des Seewegs **I** einen Nerax und auf das Feld **73**. Stellt außerdem einen Arrog auf **Feld III**

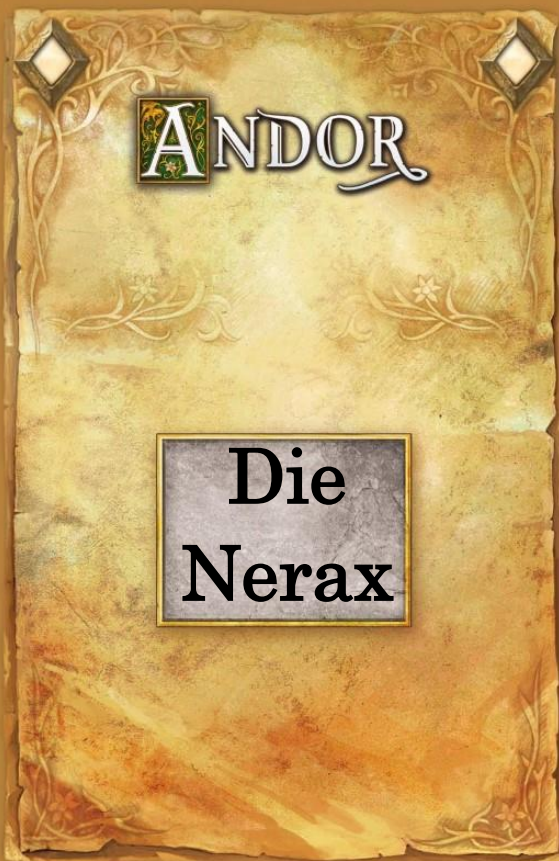
Ein Held der ein Nebelplättchen mit einem Gor aufdeckt muss die Karte „**Die Entscheidung**“ vorlesen und ausführen.

**Lest diese Seite vor wenn ihr den Taren helft.**

Stellt auf jedes Feld des Seewegs **IV** einen Nerax und auf Feld **76**. Stellt außerdem auf Feld **II** einen Arrog.

Ein Held der ein Nebelplättchen mit einem Gor aufdeckt muss die Karte „**Die Entscheidung**“ vorlesen und ausführen.





Die Nerax in dieser Legende haben **6 statt 5 Willenspunkte**. Wenn ein Nerax bezwungen wird, erhalten die Helden **ein** Gold, Willenspunkt oder Rum statt drei. Außerdem Werden die die besiegten Nerax nicht auf Feld 90 Gestellt sondern neben den Spielplan damit man sie wiederverwenden kann.

*Einer der Helden blickte über das Meer und sagte „Dann last uns ihnen Helfen“*



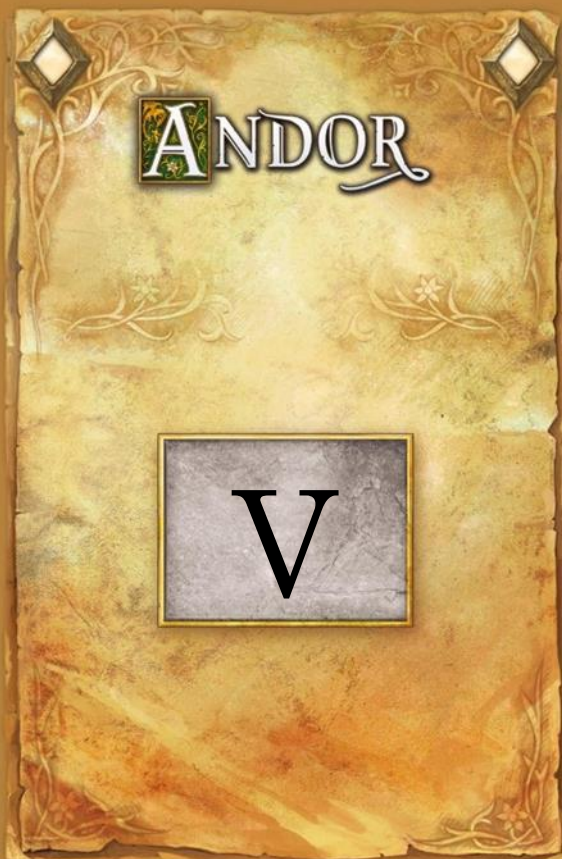
**Lest diese Seite vor wenn ihr den Zwergen helft.**

Stellt auf jedes Feld des Seewegs **I** einen Nerax und auf das Feld **74**. Stellt außerdem einen Arrog auf **Feld III**

**Lest diese Seite vor wenn ihr den Taren helft.**

Stellt auf jedes Feld des Seewegs **IV** einen Nerax und auf Feld **104**. Stellt außerdem auf Feld **II** einen Arrog.

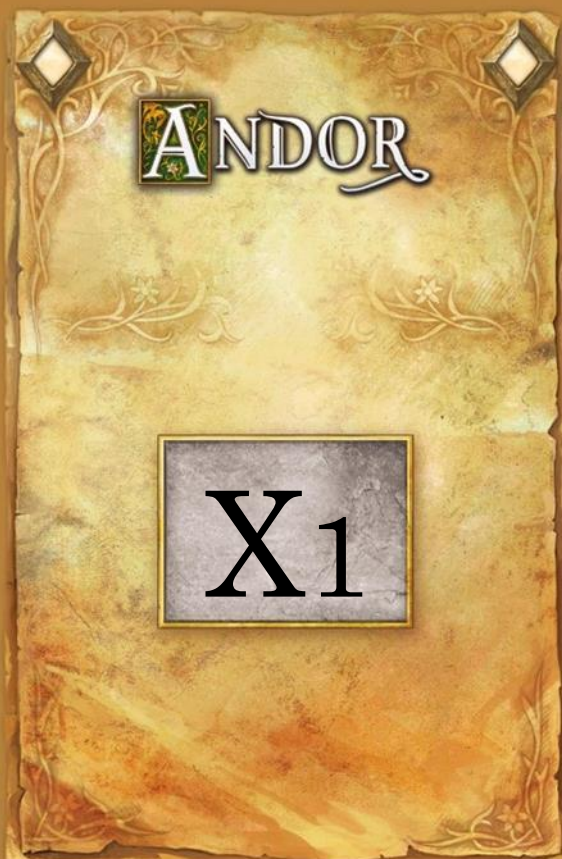




*Ein riesiger Strudel bildete sich nahe der Küste und in der Mitte dieser Naturkatastrophe tauchte eine schreckliche Gestalt auf. Warx der König der Nerax.*

Stellt Warx auf das mittlere Feld des Seewegs **I** wenn ihr den Zwergen helft und **IV** wenn ihr den Taren helft.

Warx hat 30 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte. Im Kampf benutzt er 5 weiße Würfel. Warx bewegt sich jeden Sonnenaufgang dann, wenn sich die Nerax bewegen. Wenn Warx besiegt wird, wird der Erzähler auf Feld X der Legendenleiste gestellt.



Die Legende ist gewonnen, wenn...

...der Barde nicht auf 0 Rum gesunken ist...

...Warx bezwungen wurde.

**Lest jetzt auf der Karte X2 weiter wenn ihr den Taren geholfen habt.**

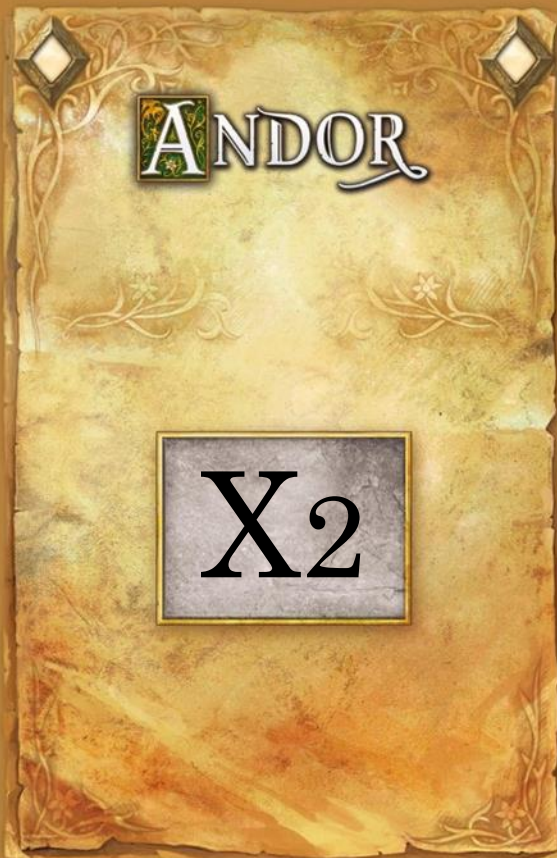
**Lest jetzt auf der Karte X3 weiter wenn ihr den Zwergen geholfen habt.**

Die Legende ist verloren wenn ...

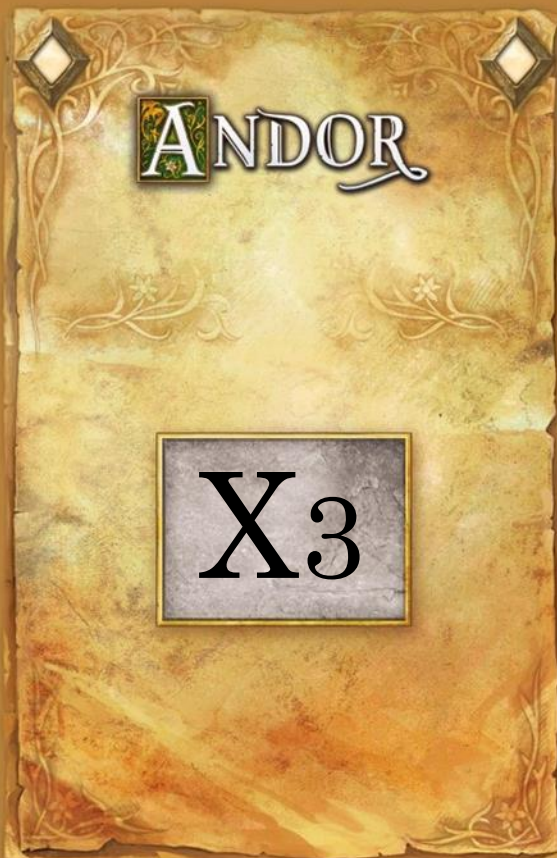
...der Barde auf 0 Rum gesunken ist...

...Warx nicht bezwungen wurde...



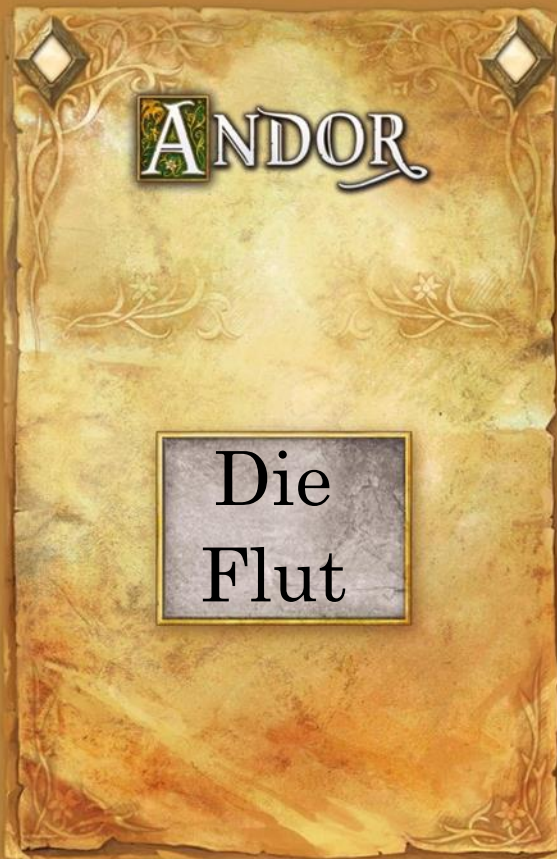


„Die Helden kehrten nach Sturmtal zurück wo sie eine jubelnde Tarenmenge erwartete. Der Anführer der Taren begrüßte sie überschwänglich: „Vielen, vielen Dank ihr habt uns unsere Heimat zurück gebracht. Ich weiß nicht wie wir euch entlohnen können jedenfalls fragt ihr euch wieso die Nerax uns angegriffen haben. Mittlerweile haben wir es herausbekommen. Kommt mit.“ Die Helden folgten dem Anführer auf einen Platz auf dem ein großes Fass stand: „Das meine lieben Helden ist Sternenmet. Der beste Met den man überhaupt herstellen kann. Nerax sind verrückt danach sie müssen davon gehört haben sind deshalb hier eingefallen. Doch lasst uns jetzt auf euren Sieg anstoßen!“



Als die Helden von Andor zurück nach Silberhall kamen erwartete sie eine jubelnde Menge von Zwergen. Der Anführer trat vor und begrüßte sie überschwänglich: „Vielen, vielen Dank ihr habt uns unsere Heimat zurück gebracht. Ich weiß nicht wie wir euch entlohnen können jedenfalls fragt ihr euch wieso die Nerax uns angegriffen haben. Mittlerweile haben wir es herausbekommen. Kommt mit.“ Die Helden folgten dem Anführer in eine große verwüstete Halle in deren Mitte ein Fass stand: „Das meine lieben Helden ist Sternenmet. Der beste Met den man überhaupt herstellen kann. Nerax sind verrückt danach sie müssen davon gehört haben sind deshalb hier eingefallen. Doch lasst uns jetzt auf euren Sieg anstoßen!“





Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die außwirkung vor.

**1,2 oder 3:**

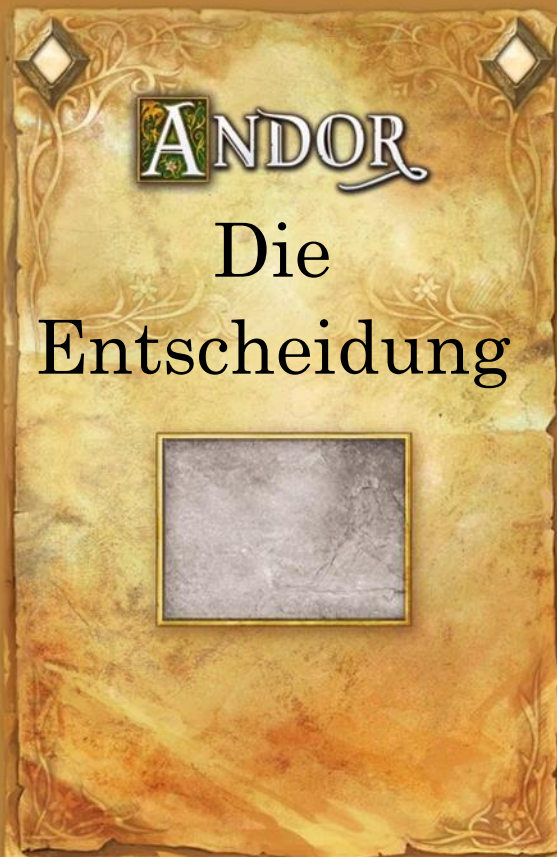
*Eine riesige Welle türmte sich über Sturmtal auf und überspülte die komplette Insel die komplette Insel.*

Legt ein **X** auf das Symbol auf **Feld 114**. Die Funktion von Sturmtal kann jetzt nicht mehr genutzt werden. Entfernt jetzt alle Gegenstände, Heilkräuter und Nebelplättchen von der gesamten Insel und Sturmtahl. Diese kommen aus dem Spiel.

**4,5 oder 6**

*Eine riesige Welle türmte sich über Silberhall auf und überspülte die ganze Insel die komplette Insel.*

Legt ein **X** auf das Symbol auf **Feld 91**. Die Funktion von Silberhall kann jetzt nicht mehr genutzt werden. Entfernt jetzt alle Gegenstände, Heilkräuter und Nebelplättchen von der gesamten Insel und Silberhall. Diese kommen aus dem Spiel.



*Als sich der Nebel lichtete sah der Held etwas auf dem Boden liegen. Es war ein Meerestroll Junges.*

Der Held kann entscheiden ob er das Junge töten will oder nicht. Wenn er es tötet verlieren die Helden 4 Rum. Wenn er es nicht tut wird beim nächsten Sonnenaufgang auf das Feld des Meerestroll Jungen ein ausgewachsener Meerestroll aufgestellt.