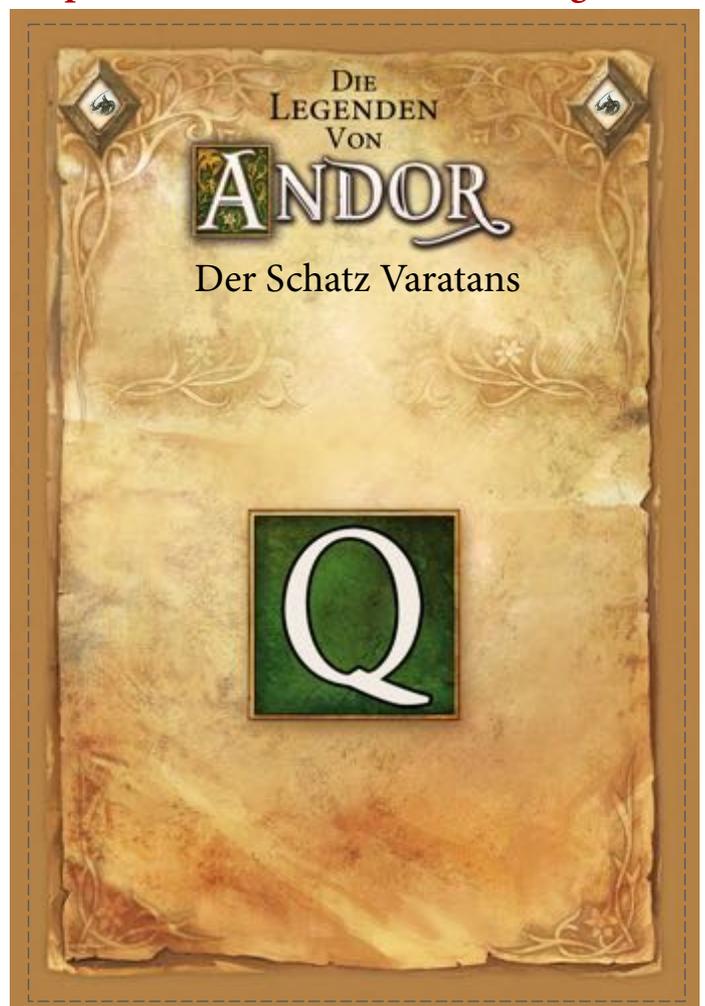
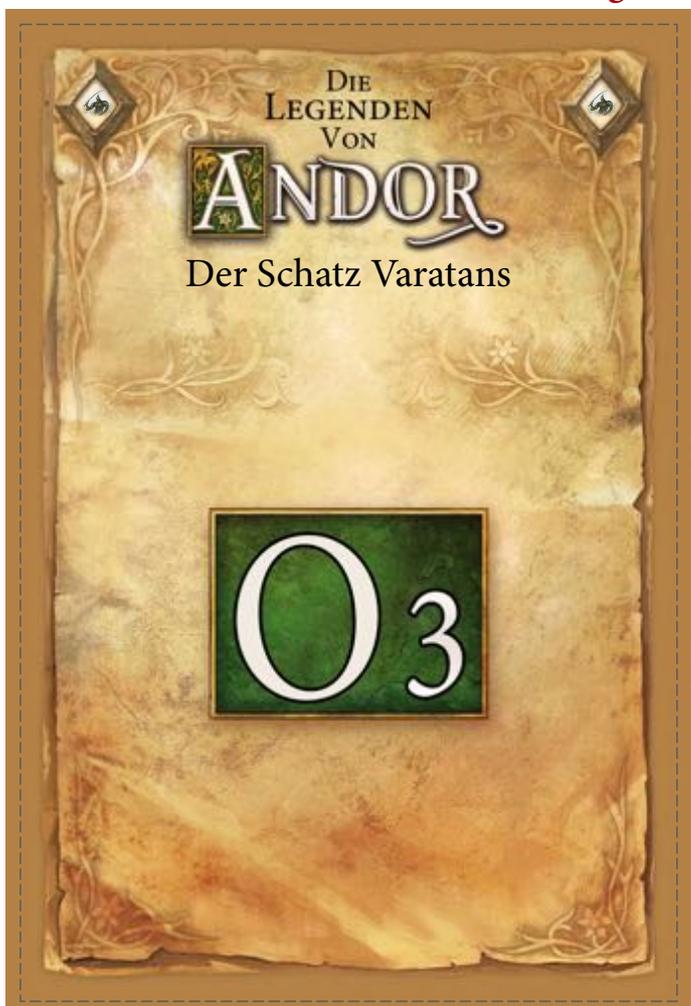


Dieses Dokument ist Teil 1 der Legende! Zum Spielen werden beide Teile benötigt!



Nachdem die Helden sich entschlossen hatten, zu gehen, hatte Raldor von Sturmtal, der Häuptling der Taren, noch eine letzte Bitte an die Helden: „Wir müssen einige wichtige Geschäfte mit Garz abschließen. Doch leider wissen wir nicht, wo er sich versteckt hat.“ „Das ist kein Problem. Wir werden Garz finden und ihn nach Sturmtal begleiten“, antwortete einer der Helden.

Aufgaben:

1. Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken
 2. Die Helden müssen **mindestens ein Heilkraut und einen Runenstein** nach Silberhall (Feld 91) bringen, bevor der Erzähler auf W steht. Wenn alle dort liegen, wird die entsprechende Karte „Die Zwerge wurden geheilt“ aufgedeckt. Je mehr Runensteine und Heilkräuter ihr nach Silberhall bringt, umso größer ist eure **Belohnung**.
 3. Die Helden müssen **Garz nach Sturmtal** bringen.
-
-

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3



Diese Legende spielt nach Legende 8 auf der Vorderseite des Nordspielplanes. Führt zuerst die **Startanweisungen** auf der „Checkliste Nordspielplan“ aus.

- Legt **3 beliebige Runensteine** bereit.
- Stellt die Figur **Warx** bereit.
- Legt die **Nordkreaturenplättchen** bereit.
- Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Positionen von den **3 Gaben des Nordens, 3 beliebigen Heilkräutern** und **3 beliebigen Runensteinen**.
- Legt **Sternchen** auf die Felder **Q, W und Z**.

Nach dem großen Sturm im Hadrischen Meer genossen die Helden die Ruhe in Sturmtal. Doch es wartete schon ein neues Abenteuer auf die Helden. Als die Helden an einem kalten Wintermorgen ihre Hütte verließen, hörten sie einen Taren rufen: „Fürst Grom ist in Not! Die Silberzwerge sind alle an einer fürchterlichen Seuche erkrankt! Er bittet euch, Helden von Andor, ihm Heilkräuter zu bringen, damit er die Zwerge heilen kann. Und Runensteine braucht er auch, damit die Zwerge sich wieder stärken können. Wenn ihr ihm helft, will er euch auch unterstützen.“

Legt **zwei rote X** auf die **Händler- und Muschelsymbole** in Silberhall (Feld 91).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2



Die Kreaturen planten einen Großangriff auf die Nebelinseln. Deshalb war es zu erwarten, dass sich noch einige weitere Kreaturen verbargen.

Legt je ein Nordkreaturenplättchen auf die Buchstaben **R, S, T, V und W** der Legendenleiste und zwei Nordkreaturenplättchen auf den Buchstaben **U** der Legendenleiste. Stellt einen **Meerestroll** auf **III**.

Hinweis: Sollte es für einen Buchstaben sowohl eine Legendenkarte als auch ein Kreaturenplättchen geben, so wird das Kreaturenplättchen immer zuerst ausgeführt.



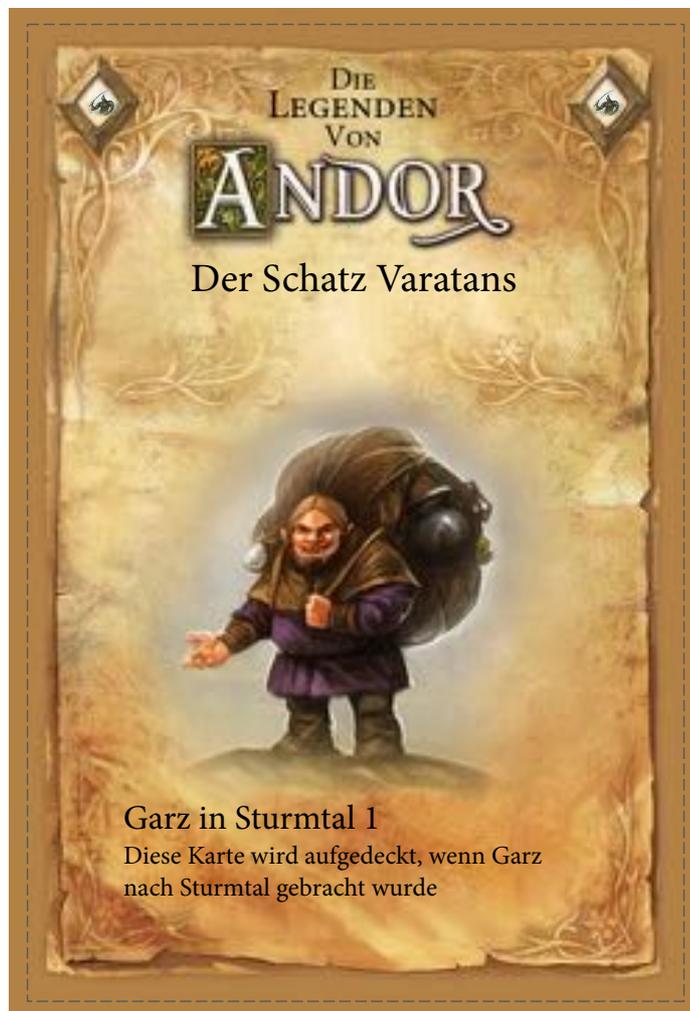
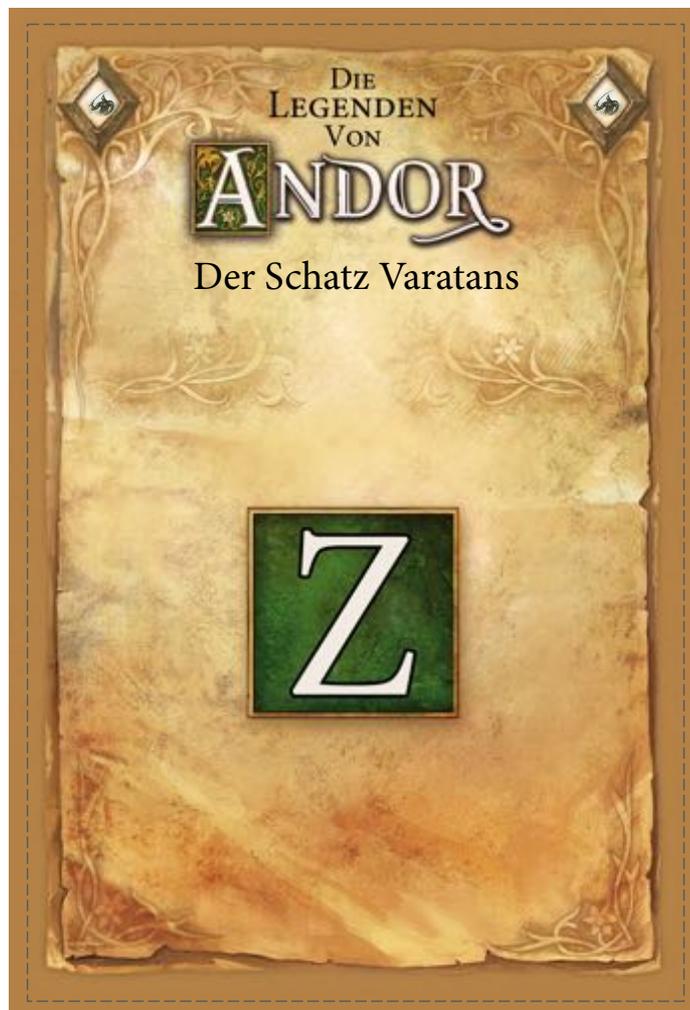
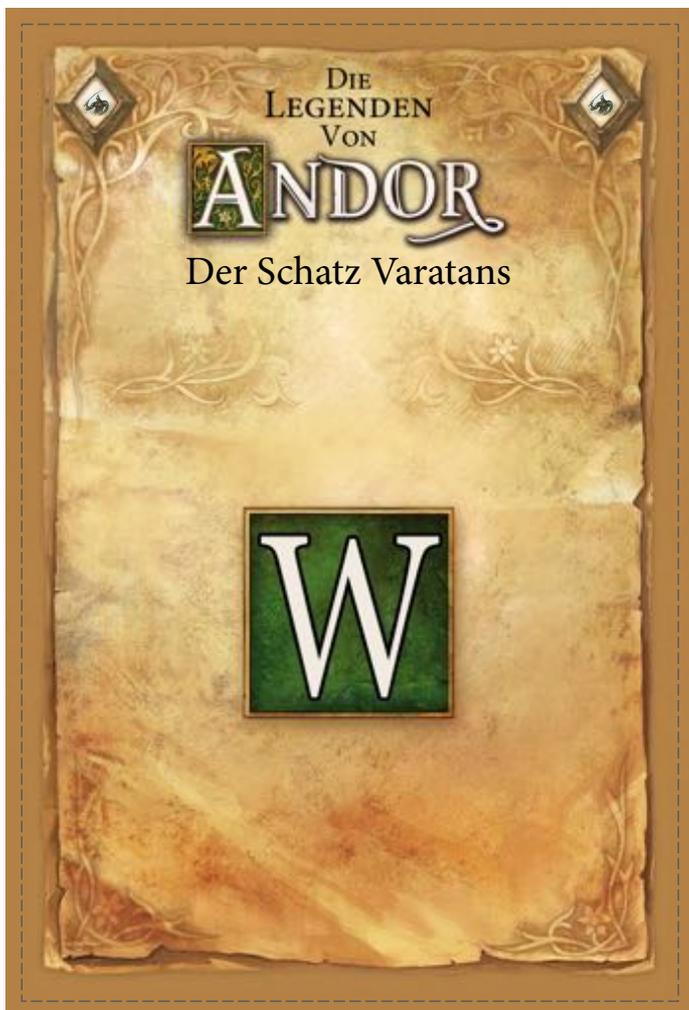
Stellt die **Helden** und **Merrick** nach **Sturmtal** (Feld 114). Das **Schiff** wird an den Steg bei Feld 104 gestellt. Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **14 Willenspunkten**. Die Gruppe erhält **3 Stärkepunkte, 4 Gold** und den **Sturmschild**. Diese können beliebig auf die Gruppe verteilt werden. Ihr könnt die Figur Merrik mit einer Heldenfigur mitbewegen. Wenn Merrik auf dem Schiff ist, dürft ihr über Klippenfelder fahren.

Später hatten entdeckt, dass sich einige Kreaturen im Meer und auf den Inseln herumtrieben.

Erwürfelt die Positionen von **3 Gors**. Stellt **Nerax** auf **I und IV**.

„Worauf warten wir noch“, rief einer der Helden. Und damit begann die Legende um den Schatz **Varatans**. Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.





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

1. ... der Barde **nicht** auf 0 Ruhm gesunken ist und
2. ... die **Zwerge** geheilt wurden und
3. ... **Warx** besiegt wurde.

Die Helden hatten den Schatz Varatans, dem König des Meeres, vor Warx, dem König der Nerax, geschützt. Dafür dankten ihnen die Bewohner der Nebelinseln, allen voran die Silberzwerge, die ohne die Hilfe der Helden nicht überlebt hätten.

Fan Legende: Der Schatz Varatans - Autor: Orweyn
Gestaltung: Mjöltnir & Orweyn

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
1. ... der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist oder...
2. ... die Zwerge **nicht** geheilt wurden oder...
3. ... Warx **nicht** besiegt wurde.
Warx stahl den Schatz Varatans aus der Ruinenstadt, der der letzte Rückhalt der Bewohner der Nebelinseln darstellte, mit dem sie den Handel im Hadrischen Meer ankurbeln wollten.

Stellt einen **Arrog** auf II.

Die Legende ist sofort verloren, wenn jetzt nicht mindestens ein **Heilkraut** und mindestens ein **Runenstein** in **Silberhall (Feld 91)** liegen.

Entfernt die roten X von **Feld 91**.

Lest jetzt eine der Karten „Die Zwerge wurden geheilt“ vor, je nachdem, wie viele Heilkräuter und Runensteine jetzt auf **Feld 91** liegen, wenn diese Karte noch nicht vorgelesen wurde. →



„Raldor von Sturmtal, ich grüße euch. Man berichtete mir, ihr wolltet mit mir Geschäfte machen“, sprach Garz.
„Auch ich grüße euch, Garz, und natürlich auch dich, Held von Andor. Besten Dank, dass ihr mir Garz gebracht habt. Doch leider haben wir euch auch schlechte Kunde mitzuteilen: Warx, der König der Nerax, ist in der Ruinenstadt“, antwortete Raldor. „Was will Garz in der Ruinenstadt?“, fragte der Held. „Auch wir wissen nichts Genaues. Allerdings vermuten wir, dass er den Schatz Varatans klauen möchte“, erklärte Raldor. „Varatan war einst der König des Hadrischen Meeres. Er herrschte von der Insel, die heute als Ruinenstadt bekannt ist. Dort liegt auch noch sein Schatz. Wenn es verloren gehen würde, würden die Bewohner der Nebelinseln ihren letzten Heimatstolz verlieren.“ „Auf zur Ruinenstadt! Wir vertreiben Warx!“

Stellt Warx in die **Ruinenstadt (Feld 107)**. Warx hat...

- ...bei zwei Spielern **20 Stärkepunkte**.
- ...bei drei Spielern **30 Stärkepunkte**.
- ...bei vier Spielern **40 Stärkepunkte**.

Warx hat **2 zusätzliche Stärkepunkte** für jeden Nerax auf dem Spielplan. Er hat **12 Willenspunkte** und würfelt immer mit **4 schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Garz in Sturmtal 2“ →

„Ich grüße Dich, Held von Andor“, sprach Garz zu dem Helden, „Was führt Dich zu mir?“

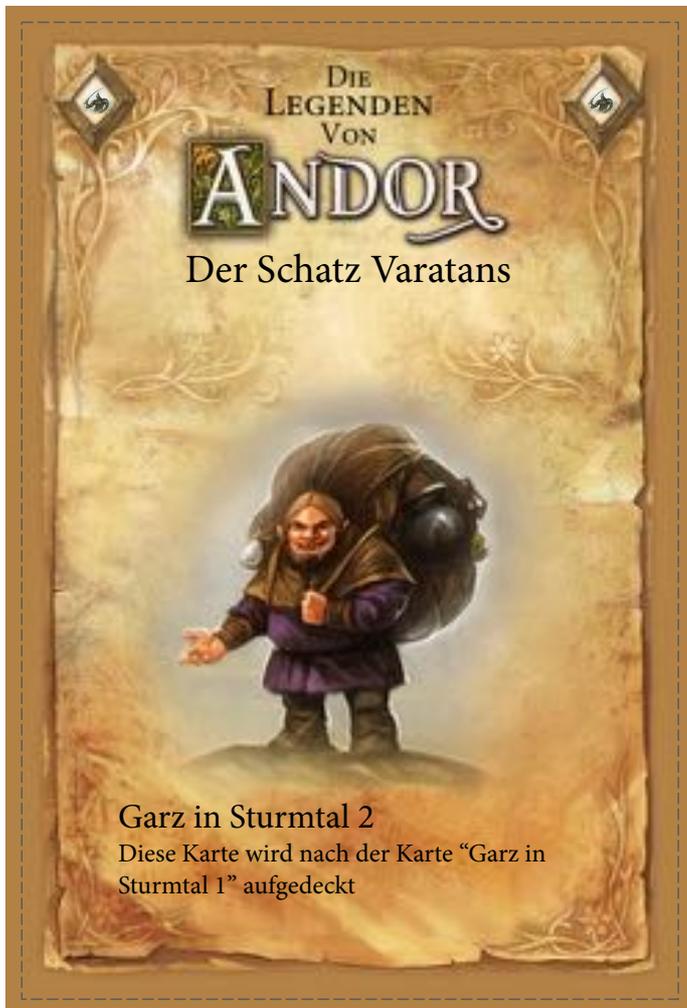
„Tarenhäuptling Raldor von Sturmtal muss einige wichtige Geschäfte mit Dir abschließen“, antwortete der Held, „er bat uns, Dich zu ihm zu führen.“

Würfelt jetzt wie gewohnt mit einem **weißen Würfel**. Ihr erhaltet einen dem Würfelwurf entsprechenden **Gegenstand** von der Ausrüstungstafel.

Aufgabe:

Bringt **Garz** nach **Sturmtal (Feld 114)**. Ihr könnt Garz einfach mit eurer Heldenfigur mitbewegen. Wenn Garz in Sturmtal ist, erfahrt ihr, wer euer **Endgegner** ist.





„Ihr konntet ja nicht gerade viele Runensteine und Heilkräuter bringen, Helden von Andor. Aber einige Zwerge konnten überleben und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes ist gesichert. Eine kleine Gruppe von Zwergen wird euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **4 zusätzliche Stärkepunkte**. **Einmal täglich** dürfen die Helden, die mit den Silberzwerge auf einem Feld angreifen **nach der Kreatur** würfeln. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.



Aufgabe:

Besiegt Warx, bevor der Erzähler Feld Z der Legendenleiste erreicht. Sobald Warx besiegt ist, wird der Erzähler auf Feld Z der Legendenleiste vorgerückt.

„Ich wünsche euch viel Glück, Helden von Andor“, rief Raldor den Helden noch hinterher.



„Ihr konntet ja nicht gerade viele Heilkräuter bringen, Helden von Andor. Aber einige Zwerge konnten überleben, sich stärken und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes ist gesichert. Eine kleine Gruppe von Zwergen wird euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **4 zusätzliche Stärkepunkte**. Dieser Held darf anstatt seiner eigenen Heldenwürfel im Kampf **einen schwarzen Würfel** verwenden. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.



„Ihr konntet ja nicht gerade viele Heilkräuter bringen, Helden von Andor. Aber einige Zwerge konnten überleben, sich einigermaßen stärken und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes ist gesichert. Eine kleine Gruppe von Zwergen wird euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **4 zusätzliche Stärkepunkte**. Dieser Held erhält im Kampf **einen zusätzlichen Heldenwürfel**. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.

