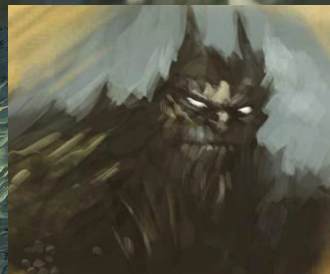


Die Odyssee DES NORDENS

Von Vakmar
& Vakur



Die Odyssee

Fan-Legenden-Erfinder: Vakmar & Vakur

Audio-Dateien: Cassia u. Vakur

Die Legende spielt auf der Vorderseite der Erweiterung „Die Reise in den Norden“ (Nebelinseln).

Erfahrung: L10; Im Dienste des Feuers
(Die Handhabung der Magischen Waffen sollte bekannt sein.)

Die Legende ist an Homers Odyssee angelehnt; ansonsten ist sie frei erfunden und spielt nicht vor, zwischen, während oder nach den offiziellen Legenden.

Kurzbeschreibung:

Die Helden erleben eine Irrfahrt im Hadriscen Meer.

Material:

Neben dem Grundspiel wird noch die Erweiterung

„Die Reise in den Norden“ benötigt.

Auf der letzten Seite gibt es einen „Bastelbogen“.

Dieser enthält Material, das ebenfalls benötigt wird; alternativ kann aber auch anderes Spielmaterial verwendet werden.

Die Seeschlange ist der sehr zu empfehlenden FL „Das Juwel der Mächte“ entnommen. Auf S. 2, Post 5 des entsprechenden Threads gibt der Autor StreifenmarderSevero hierzu seine Zustimmung.

Der Schwierigkeitsgrad ist je nach Heldenwahl und -anzahl leicht – schwer.

Die optimale Heldenanzahl ist vier (ohne Stinner).

Mit zwei Helden ist sie etwas schwerer, mit drei Helden etwas leichter.

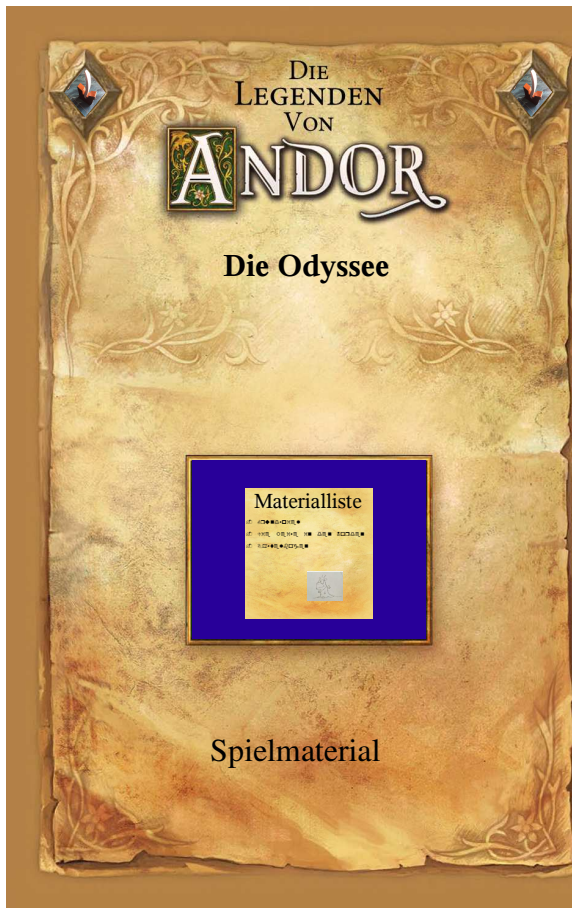
Hinweis:

Die Spielvariante „Grenolin“ und die Heldenfigur Stiana können in dieser Legende nicht genutzt werden.

Prolog

Ulixes betrachtete das Schlachtfeld. Er dachte an die vielen Soldaten, die im Kampf um die Stadt gefallen waren. Dieser Krieg und die jahrelange Belagerung der Stadt waren so sinnlos gewesen. Denn schlussendlich hatte nicht das harte Kämpfen, sondern ausschließlich seine List zu ihrem Untergang geführt, da nun ihre Tore von innen geöffnet werden konnten. Nun hatten sie endlich gesiegt. Doch er spürte keinen Funken Freude oder zumindest Zufriedenheit. Zu lange hatte das Blutvergießen angedauert, zu viele Freunde und große Helden hatte er sterben gesehen. Lange Zeit hatte er gar nichts gespürt, doch jetzt, wo das Blutvergießen zu Ende war, spürte er nur Erleichterung und die Sehnsucht nach seiner Heimat sowie die Hoffnung, diesen verfluchten Ort endlich verlassen zu können. Er wollte gerade den Befehl zur Heimkehr, auf den er so lange gewartet hatte, geben, da kam ein Priester des Schutzgottes dieser nun niedergebrannten Stadt auf ihn zu. Ulixes hatte bis zu diesem Zeitpunkt gedacht, dass sich kein Mensch mehr in der zerstörten Stadt aufhalten würde. Schließlich waren die meisten Opfer der Flammen oder der Schwerter seiner Soldaten geworden und die wenigen Überlebenden, so hatte er es jedenfalls geglaubt, hatten sich mit kleinen Booten auf das stürmische Meer gerettet. Nun stand der Priester, wahrscheinlich als letzter Bewohner der Stadt, tapfer vor ihm. Ulixes wusste nicht genau, ob es Mut oder Dummheit waren, die diesen schwachen Mann mit wenig Kampferfahrung dazu trieben, sich ihm, Ulixes, einem der großen Helden dieses Krieges, entgegenzustellen. So erhob der Priester seinen Stab und lief in eindeutiger Angriffsposition auf Ulixes zu, woraufhin er, Ulixes, mit dem Priester kurzen Prozess machte. Seine Augen waren erfüllt vor Tränen, da er sich fragte, wieso dieser Mann nicht einfach geflohen war und somit ihn gezwungen hatte, ihn zu töten. Doch - was war das? Der Priester spuckte Blut und rief mit seinem letzten Atemzug seinen Gott an und bat diesen, Ulixes niemals heimkehren zu lassen. Daraufhin tauchte eine kleine schwarze Wolke am Horizont auf, Ulixes betrat sein Schiff, setzte mit seiner Flotte die Segel und betete für den armen Priester, er möge bei seinem Gott nun endlich Ruhe finden.





Benötigtes Spielmaterial:

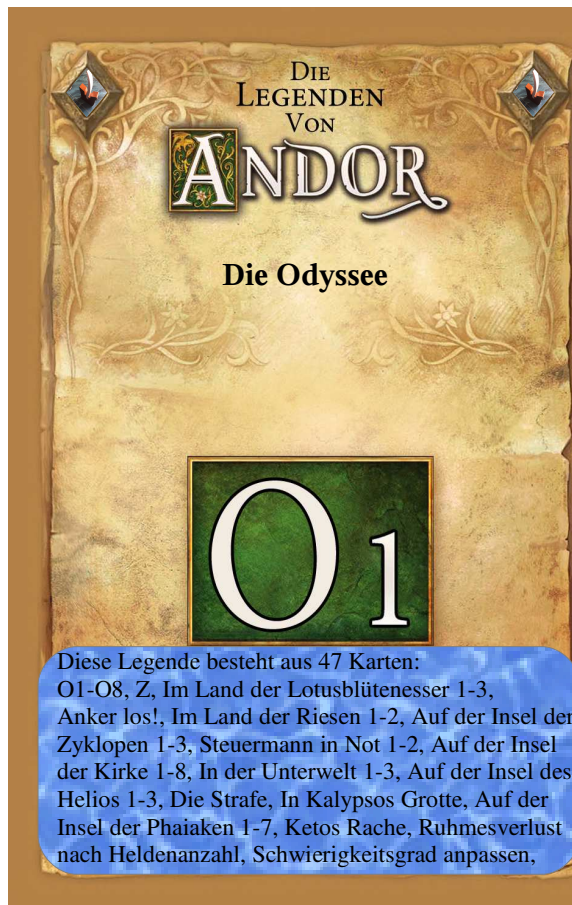
Grundspiel:

8 Gors, 4 Skrale, 2 rote Würfel, 4 schwarze Würfel, Bauern, Heilkräuter (verdeckt), Geröllplättchen, Gift, Turm, Sternchen, rote X, 4 große blaue Plättchen (Brunnen, Händler, 2 x Goldfund), Gold, Ausrüstungsgegenstände, 1 Trank der Hexe, Figur Hexe, Pergamente, 1 Brunnenplättchen, Erzähler, Standfüße: 3 schwarze, 1 grauer, 1 blauer, 1 gelber, 1 grüner, 2-4 Helden inklusive Zubehör (alternativ: Neue Helden / Bonus-Helden)

Die Reise in den Norden:

Spielplanvorderseite, Ausrüstungstafel, Schiffstafel, Schiff, Barde, 5 weiße Würfel, 1 großer roter Würfel, 1 Winter-Würfel, 3 Arros, 3 Meerestrolche, 6 Nerax, 3 x Taren, 1 x Silberzwerge, Unbekannter Krieger, Grenolin, Vision, Warx, Torven, Nixe Irja, Kenvilar, Seeriese, Arkteron, unbenutzte Heldenfigur Stiana, Oktohan-, Nebel-, Kreaturen-, Unwetter-, Wrack-, Feder- u. Flutplättchen, Windkarten, Tarensymbol, 1 Portal, 2 Eisen, 2 Holz, Muscheln (verdeckt), Nixenstaub, Kompass, 1 Fass, Sternchen, Stundenglas, Schatztruhe, Flammenschwert, Varatans Helm der Macht, Markierungsring, 2 schwarze Holzsteine, 1 weißer Holzstein, 1 weiße Holzscheibe, Heldenwappen der teilnehmenden Helden (verdeckt)

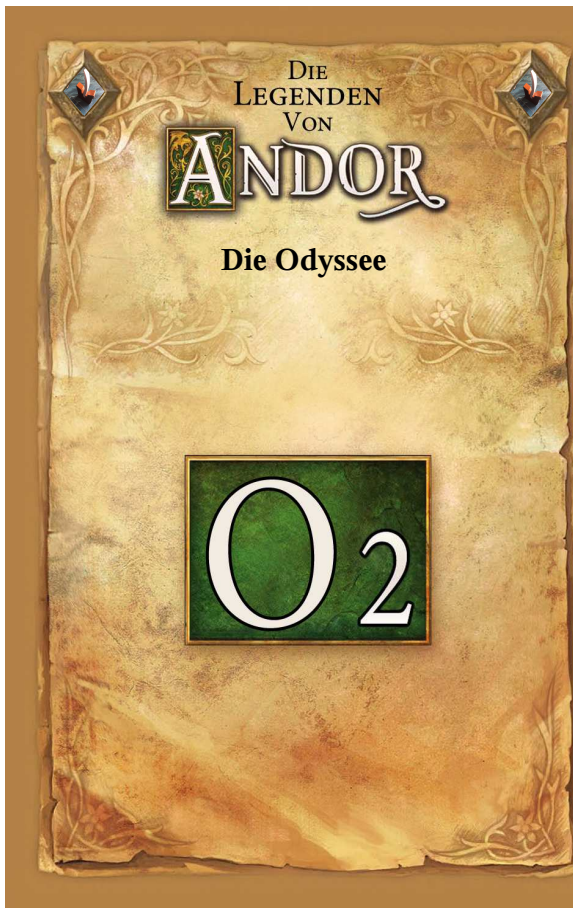
Bastelbogen



Spielaufbau und Regeln

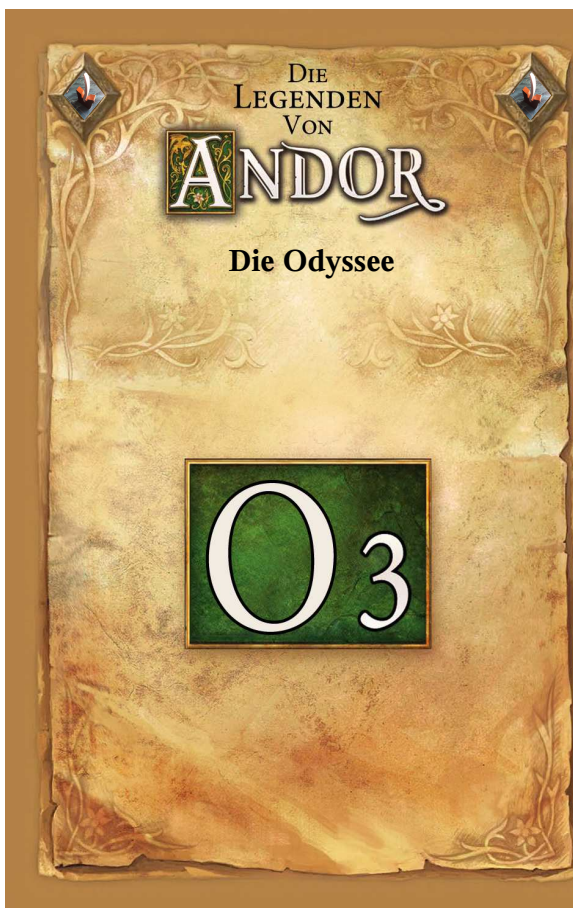
- Gespielt wird auf der Spielplanvorderseite (Nebelinseln).
- Legt alles auf der Karte „Spielmaterial“ genannte Material bereit.
- Entfernt von der Heldenfigur Stiana den beige Standfuß und setzt sie auf einen grauen Standfuß.
- Entfernt von zwei Nerax die weißen Standfüße und setzt sie jeweils auf einen schwarzen Standfuß. Zusammen mit der Figur Kenvilar bilden sie die Sirenen.
- **Wichtig:** Der Erzähler wird für besiegte Kreaturen **nicht** vorgesetzt. Besiegte Kreaturen kommen **nicht** auf Feld 90. Sie kommen direkt aus dem Spiel und auch **nicht** zurück in den Vorrat. Solltet ihr im Laufe der Legende aufgefordert werden, einen Nerax aufzustellen und es gibt im Vorrat keinen mehr, stellt ihr stattdessen einen **Nordskral** (Skralfigur) auf. Nordskrale werden auf die gleiche Weise eingewürfelt wie Gors. Bei Sonnenaufgang bewegen sich Nordskrale direkt nach den Gors und folgen den üblichen Bewegungsregeln. Sie haben 7 Stärkepunkte (Stärkepunkte von Unwetterplättchen werden dazu addiert), 6 Willenspunkte und würfeln mit 2 roten Würfeln. Als Belohnung gibt es 3 Gold / 3 Willenspunkte / 3 Ruhm. Für Nordskrale verlieren die Helden den üblichen Ruhm.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.



Der Himmel verfinsterte sich, die Wolken wurden immer dunkler und die Wolkendichte wurde immer größer. Für einen kurzen Augenblick schenkte Ulixes dem Priester Glauben. Dann aber fing er sich und verwarf diese absolut lächerliche Drohung. Er bereitete sich und seine Mannschaft auf den kommenden Sturm vor und ließ das zweite Segel einholen. Es war soweit - der Sturm begann. Zuerst brach ein Blitz aus der Wolkendecke, dann noch einer und das Wasser schäumte. Schließlich befanden sie sich in einem Meer von Blitzen. Ulixes versuchte stets ihnen auszuweichen und am Anfang glückte dies auch, aber dann traf einer der Blitze die Bugfigur, die in tausend Stücke zerbarst und ein Feuer auf dem Schiff entfachte, das zum Glück schnell gelöscht wurde. Da setzte der Wind ein. Und was für ein Wind. Er tobte das Schiff über die Fluten, als sei es nur ein Spielzeug. Aber als sei dies noch nicht genug, türmten sich jetzt die Wellen, die das Schiff trafen, immer weiter auf. Sie klatschten auf das Schiff nieder und rissen immer mehr Männer fort.

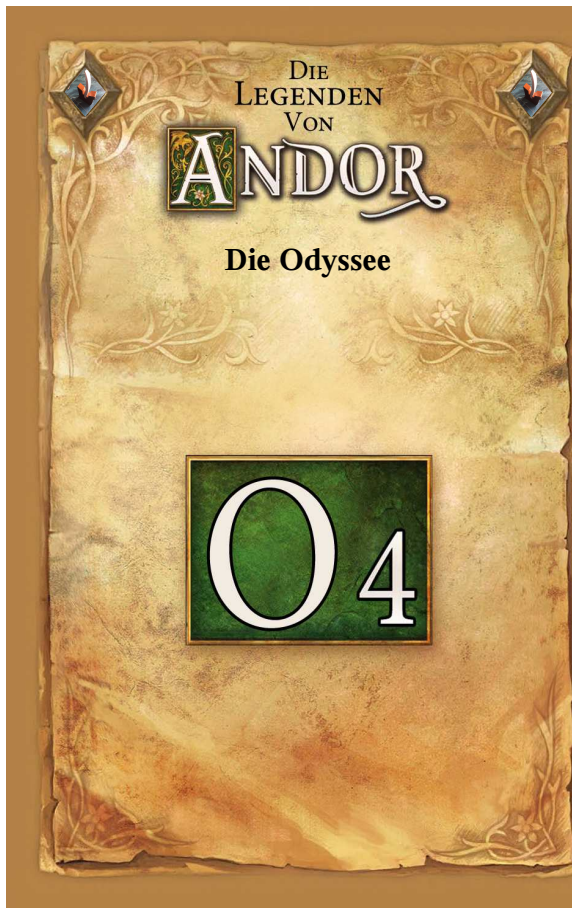
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.



Spielaufbau und Regeln

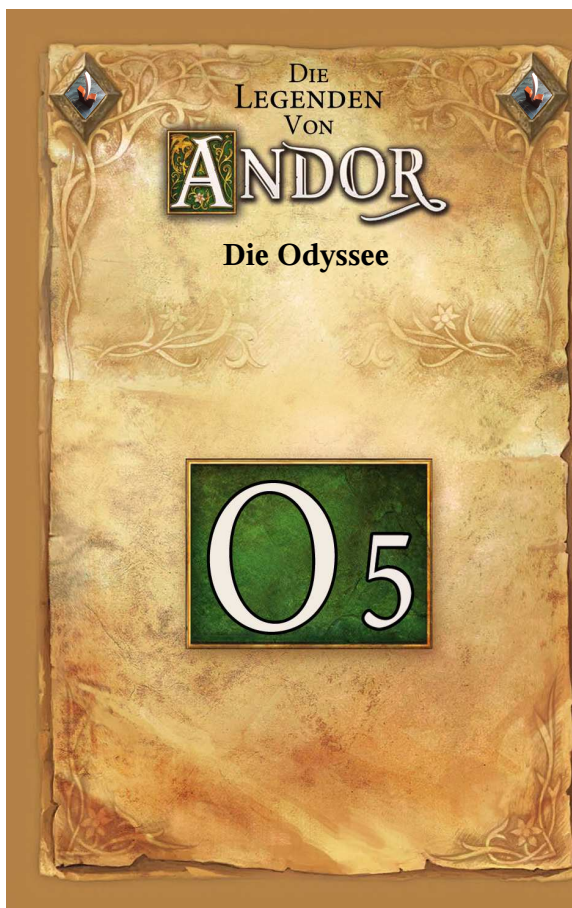
- Legt die 4 schwarzen, 2 roten und 5 weißen Würfel sowie den Winter-Würfel und den großen, roten Feuer-Würfel bereit.
- Legt neben die Kreaturenanzeige den weißen Holzstein für die Stärkepunkte und die weiße Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt die 2 schwarzen Holzsteine auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste.
- Die Boote können vorerst nicht genutzt werden. Legt zur Erinnerung ein Sternchen zur jeweiligen **2** der vier Bootsverbindungen.
- Setzt Skylla, die Seeschlange, auf einen schwarzen Standfuß.
- Setzt jeweils 1 Bauernplättchen auf einen grünen, blauen, gelben und beige Standfuß. Zusammen mit den Silberzwergen ist dies eure Mannschaft.
- Das 14-Willenspunkte-Symbol auf Feld 114 hat in dieser Legende keine Bedeutung. Deckt es mit dem Tarensymbol ab.
- Stellt den Barden
 - bei 2 Helden auf Feld 8,
 - bei 3 Helden auf Feld 6,
 - bei 4 Helden auf Feld 4
 der Ruhmeshalle

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4.



Ulixes stand nun verzweifelt selbst am Steuer, als auch ihn eine riesige Welle, die das gesamte Flaggsschiff bedeckte, wegriss. Er verlor das Bewusstsein. Als er wieder aufwachte, sah er, dass der Sturm vorüber war. Und er erkannte, dass sie sich in völlig unbekannten Gefilden aufhielten. Da er keinen Rat wusste, befahl er, die nächste Insel in Sichtweite anzusteuern, nachdem seine Mannschaft auf seinem und den anderen Schiffen den Schock des Sturms hinter sich gelassen hatte. Denn er hoffte, dort Hilfe in dieser schwierigen Situation zu bekommen. So steuerten sie auf eine Insel mit einem großen Gebirge zu und legten an einem kleinen Steg in einer Meerenge an. Ulixes schickte einen kleinen Trupp voraus, um die Lage zu erkunden. Dieser ging einen schmalen Pass entlang, der vom Steg aus landeinwärts führte, und kam in einem großen Tal an. Dort wurden die Männer von Riesen empfangen. Dies jagte ihnen einen großen Schrecken ein und dann packten die Riesen sie und fraßen einige von ihnen auf und nahmen andere gefangen.

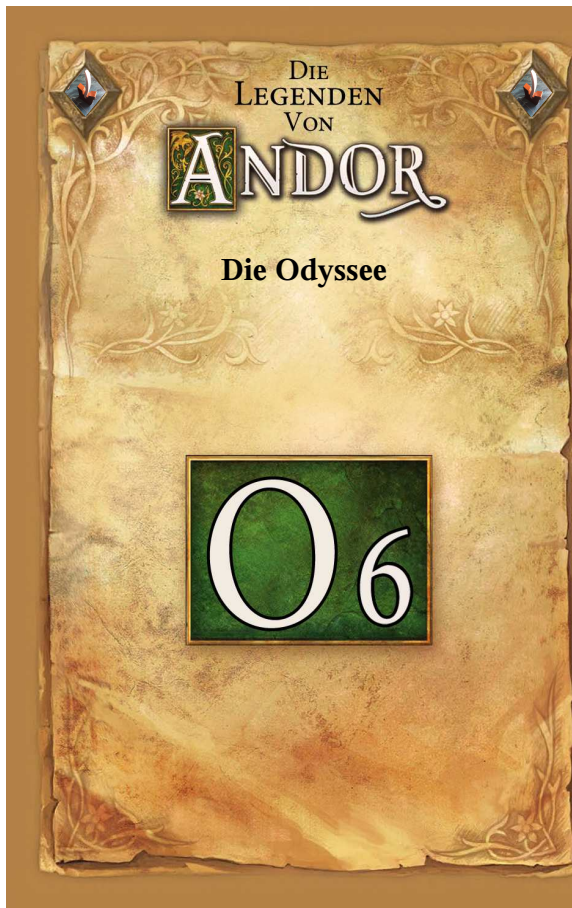
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O5.



Spielaufbau und Regeln

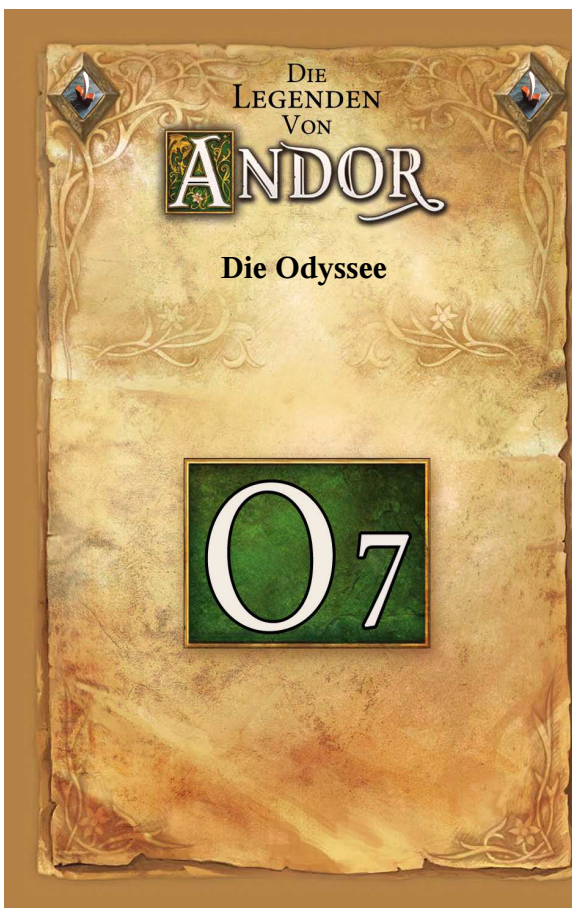
- Sortiert aus den Nebelplättchen die Plättchen aus, die Garz und - 2 WP zeigen und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen Nebelplättchen und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise). Die Felder 52 und 55 bleiben dabei frei.
- Sortiert aus den Windkarten die Start-Windkarte und die Sturmkarten aus. Legt die Start-Windkarte offen auf das entsprechende Feld. Mischt dann die restlichen Windkarten und Sturmkarten **getrennt** voneinander. Bildet nun einen neuen Nachziehstapel, indem ihr immer abwechselnd eine Windkarte und eine Sturmkarte - beginnend mit einer Windkarte - verdeckt aufeinander legt. Die Reihenfolge ist also: Windkarte-Sturmkarte-Windkarte-Sturmkarte-Windkarte-Sturmkarte- usw. Legt diesen Nachziehstapel verdeckt bereit. **Wichtig** → Wenn im Laufe der Legende der Stapel aufgebraucht ist, wird keine Windkarte mehr gezogen. Deckt in diesem Fall das Symbol „Windkarte ziehen“ im Sonnenaufgang-Feld mit einem Sternchen ab und legt die Start-Windkarte erneut auf das entsprechende Feld (die Start-Windkarte bleibt dann bis zum Ende der Legende offen liegen.).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O6.



Nur ein einziger Mann konnte fliehen, welcher zurückkehrte und der restlichen Mannschaft vom geschehenen Unheil berichtete. Diese wiederum erbleichte und wollte sofort umkehren. Doch es war bereits zu spät. Die Riesen warfen gewaltige Steine nach den Schiffen und versenkten elf der zwölf Schiffe. Nur Ulixes Schiff, das Flaggschiff, konnte - jedoch nur mit einem Teil der Mannschaft - entfliehen, da dieses etwas weiter entfernt von der Insel auf dem Meer ankerte. Die restliche Mannschaft sprang bei der Flucht von Bord oder hielt sich bereits auf der Insel der Riesen auf. Sie flohen nun südwärts und kamen an die Küste eines riesigen Waldes. Wegen des erlebten Schreckens floh die gesamte restliche Mannschaft in das fremde Land. Dort begegneten sie im Dickicht der Wälder den Lotosessern, welche ein friedliches und freundliches Volk waren und ihnen, ihren Gästen, Lotosfrüchte anboten. Ulixes und seine Kumpanen sagten sofort zu und, als sie die Frucht kosteten, genossen sie ihren wunderschönen süßlichen Geschmack.

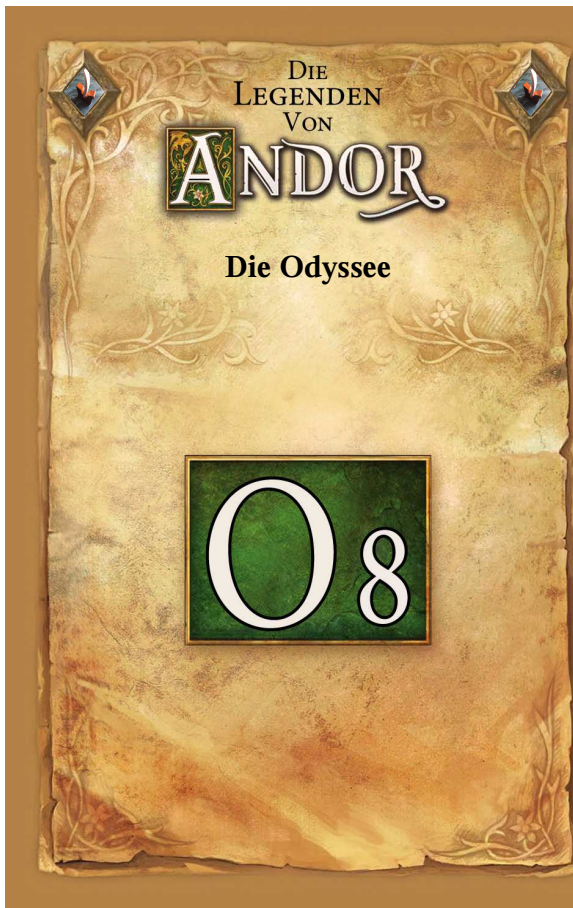
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O7.



Spielaufbau und Regeln

- Die Inseln Werftheim und Silberland können vorerst nicht betreten werden. Legt zur Erinnerung jeweils ein Sternchen auf Feld 91 und auf Feld 100.
- Bei den Händlern auf Feld 57 und Feld 91 kann nicht eingekauft werden. Deckt die beiden Händler-Symbole jeweils mit einem X ab.
- Mischt die Unwetterplättchen und legt je 1 verdeckt an die Felder der Legendenleiste P, Q, R, S, T, U und V.
- Mischt die Nord-Kreaturenplättchen und legt je 1 verdeckt auf die Buchstaben P, Q, R, S, T, U, V, W, X und Y. Kreaturenplättchen werden immer zuerst aufgedeckt und ausgeführt.
- Legt 1 Sternchen auf Feld Z der Legendenleiste (bei 2 Helden das Z-Sternchen-Plättchen).
- Legt die Ausrüstungstafel (für Nord-Spielplan) bereit und verteilt alle Gegenstände auf der Tafel.
- Legt die Schiffstafel bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigen.
- Am Steg an Feld 100 können vorerst keine Schiffsausbauten gekauft werden. Deckt das entsprechende Symbol mit einem X ab.
- Stellt den Erzähler auf Feld O der Legendenleiste.

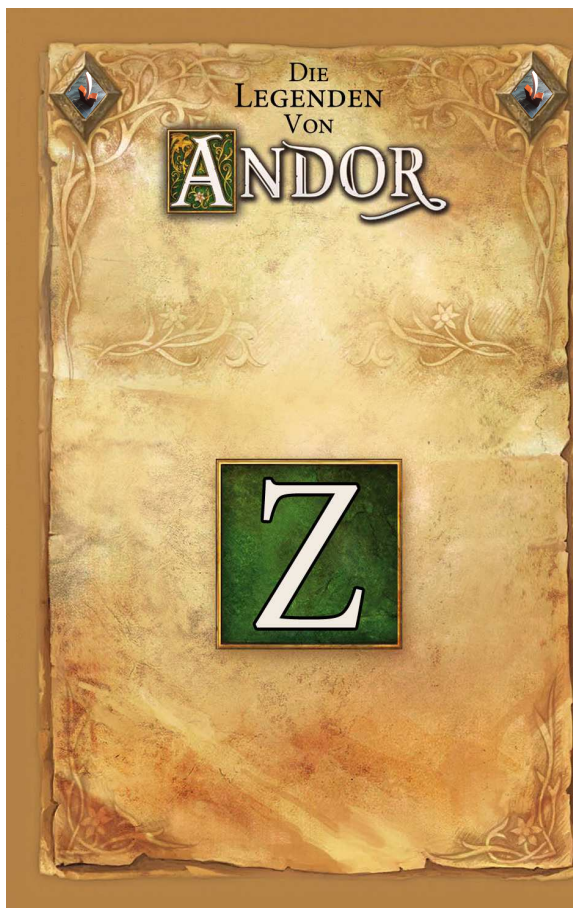
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O8.



Spielaufbau und Regeln

- Stellt das Schiff an den Steg an Feld 55 und legt das Hadrische Stundenglas sowie bei 2 Helden 1 Schild, bei 3 Helden einen angeschlagenen Schild in die Kajüte.
- Legt Heldentafeln und -zubehör bereit. Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld. Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Die Heldengruppe erhält zusätzlich 2 Stärkepunkte und ein Fernrohr.
- Stellt die Heldenfiguren und den Zimmermann (Bauernplättchen mit grünem Standfuß) auf Feld 55.
- Mischt die Heldenwappen und deckt eines auf. Der so ermittelte Held legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes und beginnt. Mischt das Wappen anschließend wieder unter die anderen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Im Land der Lotusblütenesser 1“.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

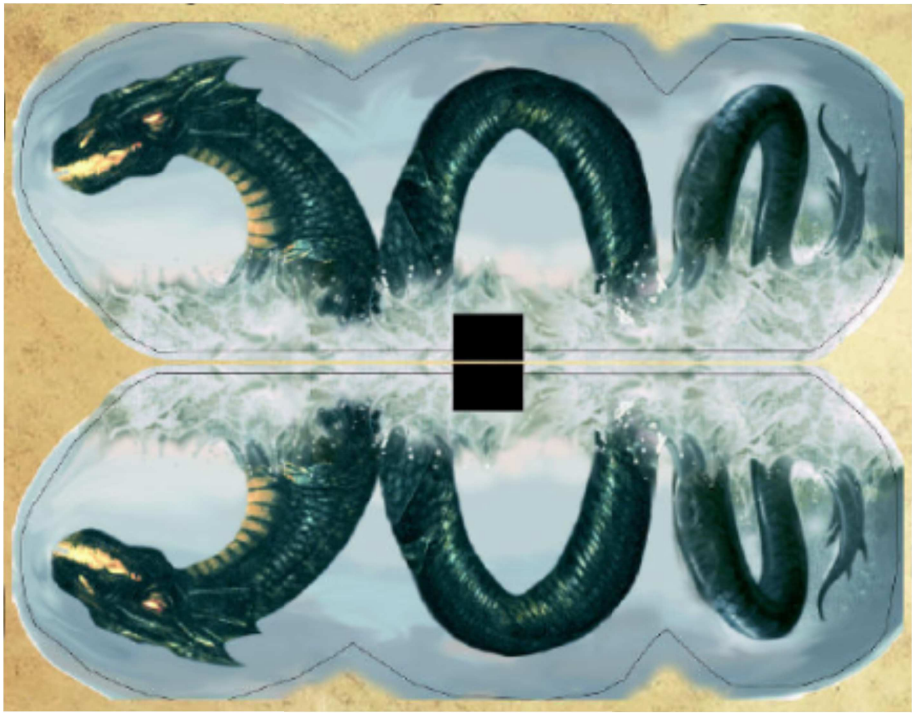
1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und
2. die komplette Mannschaft vor dem Betreten der Insel der Kirke gerettet wurde und
3. das Schiff jetzt auf der Windrose steht.

Ulixes und seine Mannschaft folgten den Leuchtfenern nach Othaka, die jetzt entbrannten. Er und seine Kumpanen wurden dort herzlich begrüßt, Ulixes umarmte seine Frau und Kinder und es wurde ein großes Fest gefeiert.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

1. der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder
2. die komplette Mannschaft nicht vor dem Betreten der Insel der Kirke gerettet wurde
3. das Schiff jetzt nicht auf der Windrose steht.

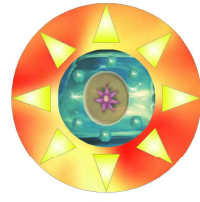
Ulixes und seine Mannen hatten es nicht geschafft. Sie würden niemals nach Hause kommen. Sie suchten sich einen abgelegenen Ort in dieser Fremde, wo sie unerkannt und fern von ihren Liebsten ihren Lebensabend verbringen. Dies war ihr Ende.



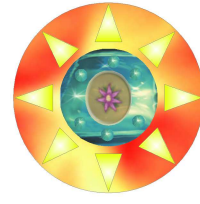
Skylla, die Seeschlange



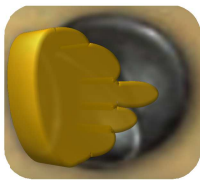
Z-Sternchen-Plättchen, Rückseite



Lotusblüte



Lotusblüte



Honigtopf



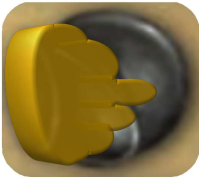
Insel des Helios, Rückseite



Stoff



Stoff



Honigtopf



Weinkelch



Weinkelch

Insel des Helios, Vorderseite

