

Stellt den Seher Teiresias (Figur Vision) auf das Portal in der Unterwelt.

Hört jetzt weiter auf der Audio-Datei „Der Seher Teiresias 1“, lest danach weiter auf dieser Legendenkarte.

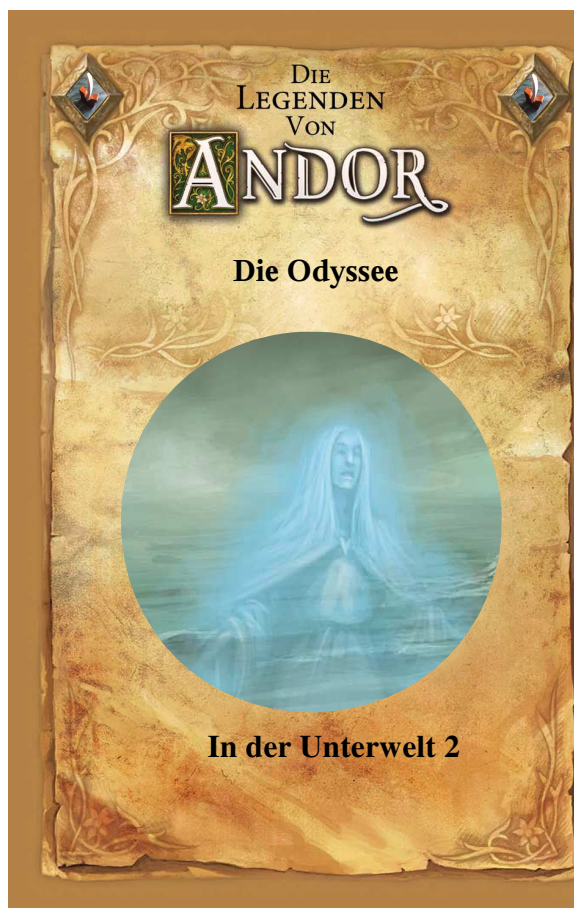
Entfernt alle Gegenstände, die für das Trankopfer ins Spiel kamen (auch die, die nicht eingesammelt wurden), das Sternchen nördlich der 1. Sirene, den Markierungsring und die 3 Sirenen vom Spielplan.

Legt die Insel des Helios unterhalb des Sonnenaufgang-Feldes an. Richtet den Aufleger so aus, dass er im Westen noch innerhalb der Meeresfelder liegt, das Windsymbol und die Klippe „Adlerschnabel“ zu sehen sind und die **12** des schwarzen Würfelsymbols verdeckt ist. Falls ihr ein Wrackplättchen auf die **12** legen sollt, legt es einfach unterhalb der Insel auf eines der angrenzenden Meeresfelder.

Stellt Warx auf auf das Meeresfeld mit der **2** der Bootsverbindung zwischen dem Land der Riesen (Sturmtal) und der mittleren Insel (Werftheim).

Warx beherrscht das Feld, auf dem er steht, sowie alle angrenzenden Felder und vernichtet alle Schiffe, die diese Felder befahren.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „In der Unterwelt 2“.



Legt Charybdis, den Meeresstrudel (Flutplättchen), auf das Meeresfeld, das westlich an Feld 108 angrenzt.

Solltet ihr auf dieses Meeresfeld fahren, wird euer Schiff in die Tiefe gezogen und die Legende ist sofort verloren. Den Meeresstrudel zu umfahren, ist nur mit einer besonderen Kraftanstrengung möglich. Jeder Held verliert für jedes zu Charybdis angrenzende Feld, das befahren wird, 2 Willenspunkte. Legt zur Erinnerung ein Sternchen zu Charybdis auf das Feld.

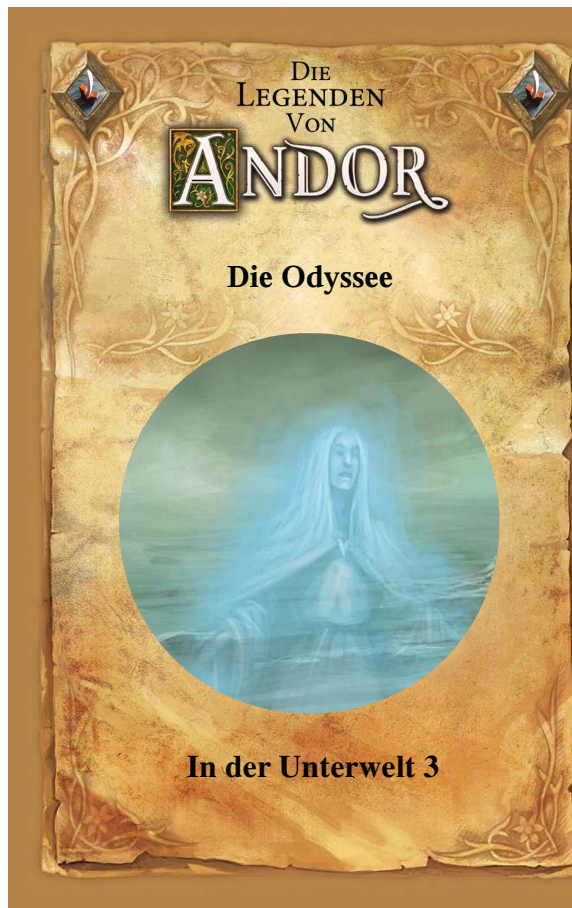
Stellt Skylla, die Seeschlange, auf das Meeresfeld mit der **2** der Bootsverbindung zwischen Kirkes Insel (Silberland) und der mittleren Insel (Werftheim).

Skylla beherrscht das Feld, auf dem sie steht, sowie alle angrenzenden Felder und bekämpft alle Schiffe, die diese Felder befahren. **Wichtig:** Solange Skylla auf dem Spielplan steht, müsst ihr bei einem Sturm den Würfel auf die andere Seite drehen, wenn er dadurch eine kleinere Zahl zeigt (bspw. eine 5 auf die 2; eine 2 bleibt stehen). Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Symbol „Neue Windkarte aufdecken“ im Sonnenaufgang-Feld.

Aufgabe:

Reist zur Insel des Helios.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „In der Unterwelt 3“.



Um zur Insel des Helios zu gelangen, müsst ihr Skylla oder Warx besiegen. Ihre Werte erfahrt ihr, wenn das Schiff auf dem Feld mit der römischen **1** steht (Skylla) bzw. wenn das Schiff auf dem Feld mit der **8** steht (Warx). Lest dann den entsprechenden Abschnitt auf dieser Karte.

Skylla, die Seeschlange

Stärkepunkte (je nach Heldenzahl):

2 Helden = 12, 3 Helden = 18, 4 Helden = 24

Willenspunkte: 10; immer **5 weiße Würfel** (gleiche Würfelwerte werden addiert.)

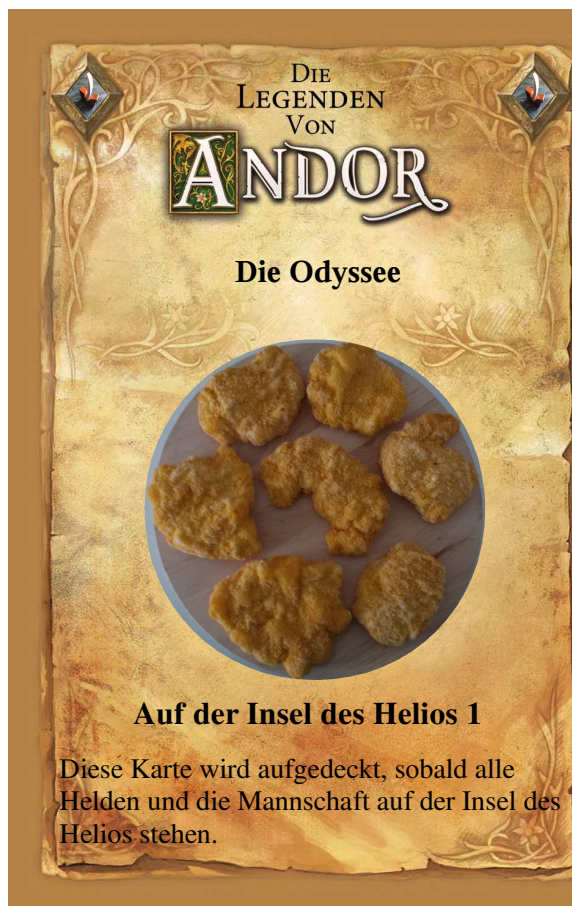
Lest hier erst weiter **nach dem Sieg über Skylla:**

Die Helden erhalten 3 Ruhm, Skylla kommt aus dem Spiel und der Markierungsring wird vom Sonnenaufgang-Feld entfernt (für Stürme wird wieder regulär gewürfelt). Der Kampf gegen Skylla war sehr kräftezehrend. Die Mannschaft muss ruhen. Jeder Held setzt seinen Zeitstein jetzt 1 Stunde vor. Hört weiter auf der Audio-Datei „Der Seher Teiresias 2“.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel des Helios“, sobald **alle** Helden und die Mannschaft auf der Insel des Helios stehen.

Ihr stellt fest, dass Warx nicht besiegt werden kann, und müsst umkehren. Stellt euch Skylla zum Kampf.

Warx



Als Ulixes und seine Mannschaft die Insel des Helios betreten hatten, stellte die Mannschaft sich gegen Ulixes und meuterte. Sie riefen lautstark, dass sie Hunger hätten, und forderten Ulixes auf, alle Rinder auf dieser Insel zu schlachten, da sie erst dann das Schiff wieder steuern würden. Da sie sehr stur waren, Ulixes nicht alleine ein ganzes Schiff steuern konnte und Reden nichts half, musste Ulixes einsehen, dass er keine Wahl hatte, und machte sich mit seinen Mannen daran, die Rinder für dieses verbotene Mahl zu bereiten.

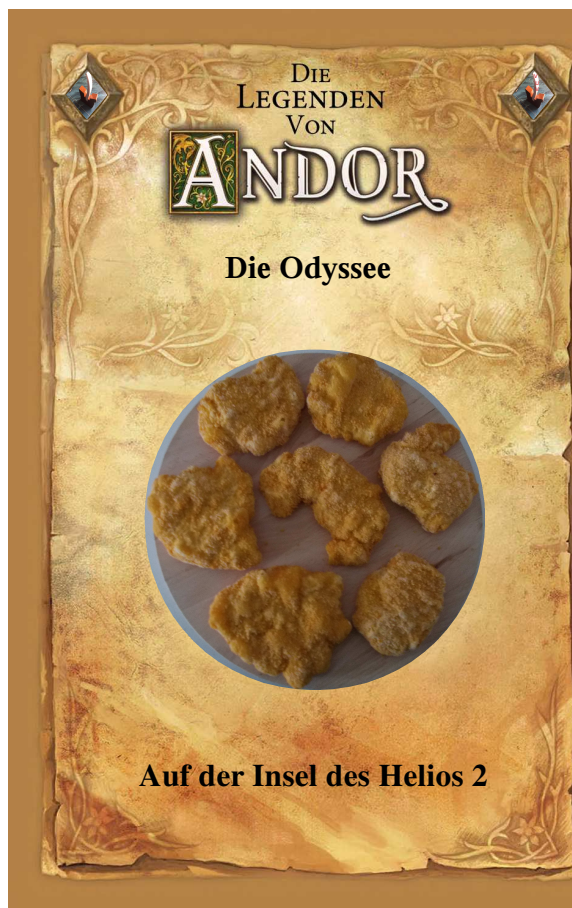
Legt das Schiff auf das Meeresfeld, auf dem es aktuell steht, hin. Da die meuternde Mannschaft den Zugang zum Schiff blockiert, kann es vorläufig nicht genutzt werden. Die Helden müssen erst eine bestimmte Anzahl der Rinder des Helios einfangen.

Um ein Rind einzufangen, müssen die Helden Geschicklichkeitsproben bestehen.

Ermittelt zunächst den Geschicklichkeitswert:

Jeder Held würfelt mit einem schwarzen Würfel und legt diesen vor seiner Heldentafel ab. Der erwürfelte Wert ist der Geschicklichkeitswert des jeweiligen Helden.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel des Helios 2“.



Eine Geschicklichkeitsprobe ist eine eigene Aktion. Der Zeitstein wird **vor** der Aktion verschoben und kostet den Helden je Probe 1 Stunde auf der Tagesleiste. Ein Held darf in seinem Zug 1 Geschicklichkeitsprobe ablegen, danach ist der nächste Held im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Für eine Geschicklichkeitsprobe würfelt der Held mit einem Heldenwürfel und einem roten Kreaturenwürfel und addiert beide Werte. Wenn die Summe der Würfelwerte **nicht** höher ist als sein Geschicklichkeitswert, hat der Held die Probe bestanden.

Wenn dem Helden die Probe *gelingt*, bekommen die Helden +1 Ruhm und der aktive Held +1 Willenspunkt.

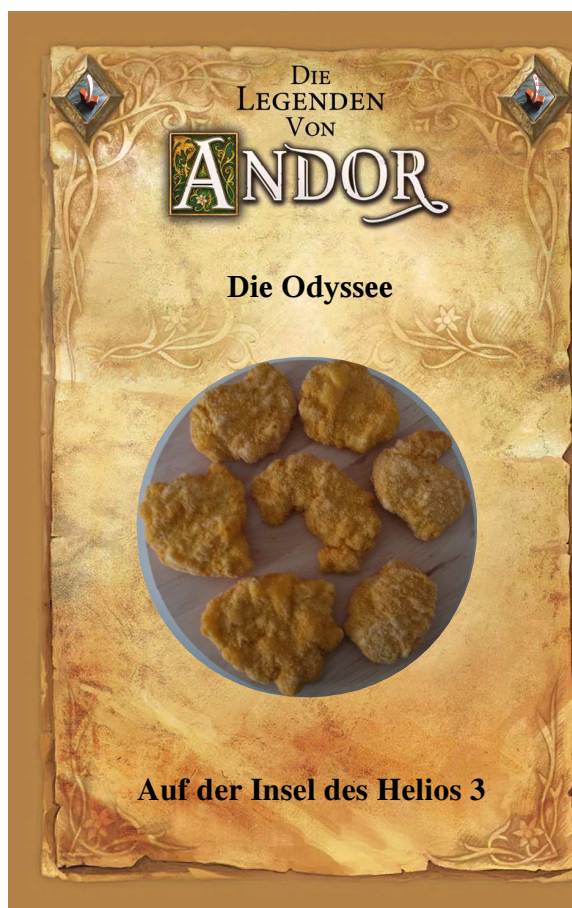
Wenn dem Helden die Probe *misslingt*, passiert nichts.

In beiden Fällen ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Beispiel 1:

Der Held hat den Geschicklichkeitswert 8, er würfelt 3 und 2. Da die Summe der Würfelwerte (5) nicht höher ist als sein Geschicklichkeitswert, hat der Held die Probe bestanden. Die Helden erhalten +1 Ruhm und der aktive Held +1 Willenspunkt.

Lest nun weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel des Helios 3“.



Beispiel 2:

Der Held hat den Geschicklichkeitswert 8, er würfelt 4 und 5. Da die Summe der Würfelwerte (9) höher ist als sein Geschicklichkeitswert, hat er die Probe nicht bestanden. Es passiert nichts weiter.

Beispiel 3:

Der Held hat den Geschicklichkeitswert 8, er würfelt 3 und 5. Da die Summe der Würfelwerte (8) nicht höher ist als sein Geschicklichkeitswert, hat der Held die Probe bestanden. Die Helden erhalten +1 Ruhm und der aktive Held +1 Willenspunkt.

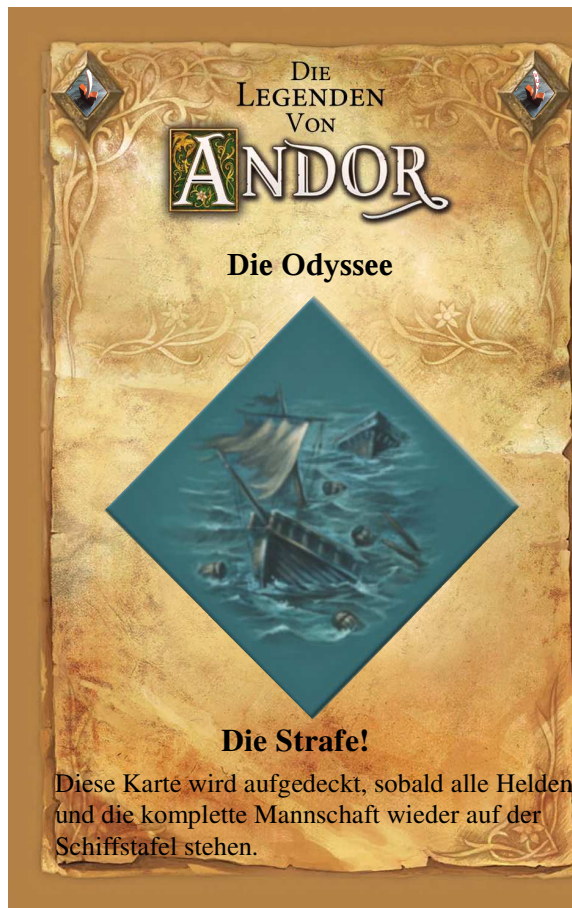
Aufgabe:

Fangt (und schlachtet) die Rinder des Helios, bis ihr 20 Ruhm erreicht habt.

Solltet ihr zu diesem Zeitpunkt bereits 20 Ruhm haben, müsst ihr so lange Rinder einfangen, bis alle Helden mind. 14 Willenspunkte haben oder ein Held 20 Willenspunkte hat.

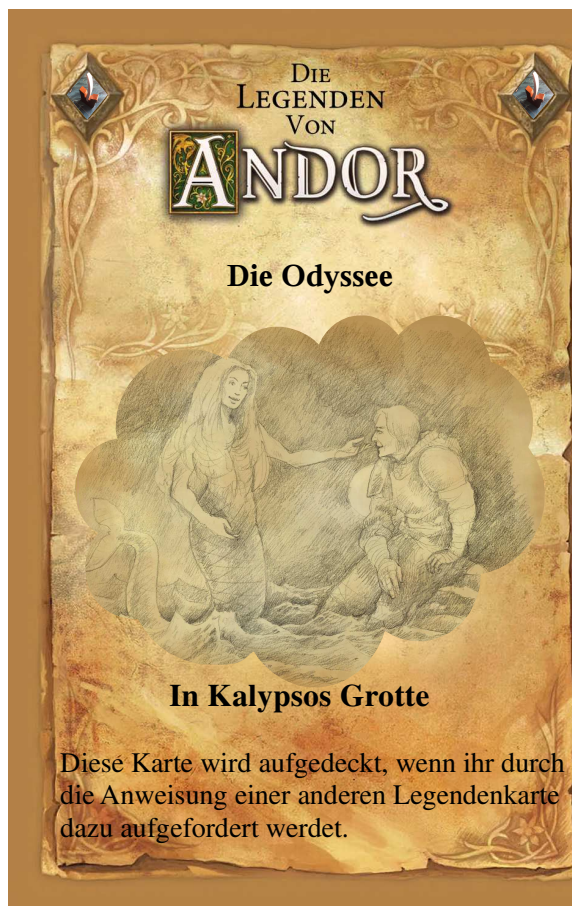
Sobald ihr die Aufgabe dieser Legendenkarte erfüllt habt, stellt das Schiff wieder auf und alle Helden und die komplette Mannschaft auf die Schiffstafel. Dies kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.

Lest dann weiter auf der Legendenkarte „Die Strafe!“.



Nachdem sie fertig gespeist hatten und sich die Finger leckten, floh Ulixes Mannschaft auf ihr Schiff zurück aus Angst vor der Strafe, die sie jetzt ereilen sollte. Doch schon grölte der Wind erneut so fürchterlich, jetzt noch viel fürchterlicher. Es zogen viele schwarze Wolken heran und der Wind bauschte sich wieder zum Herrn der Winde, Aiolos, zusammen, der sie vom Steuermann weggeblasen hatte. Dieser brüllte diesmal brennend vor Zorn: „Was habt ihr getan! Ihr Frevler! Dafür werdet ihr untergehen! Ich werde euer Schiff zerschmettern und euch alle ertränken!“ Daraufhin schlug er mit seiner Faust aus Wind so heftig in die Mitte des Schiffes, dass er dieses entzwei schlug, woraufhin beide Hälften im Meer versanken. Die Helden konnten sich gerade so noch auf ein paar abgesplitterte Bretter retten. Was mit den anderen geschah, konnten sie jedoch nicht erkennen. Da erhob sich Aiolos noch einmal, explodierte und erzeugte damit einen gewaltigen Sturm, der die Helden an den Rand des Todes brachte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„In Kalypsos Grotte“.

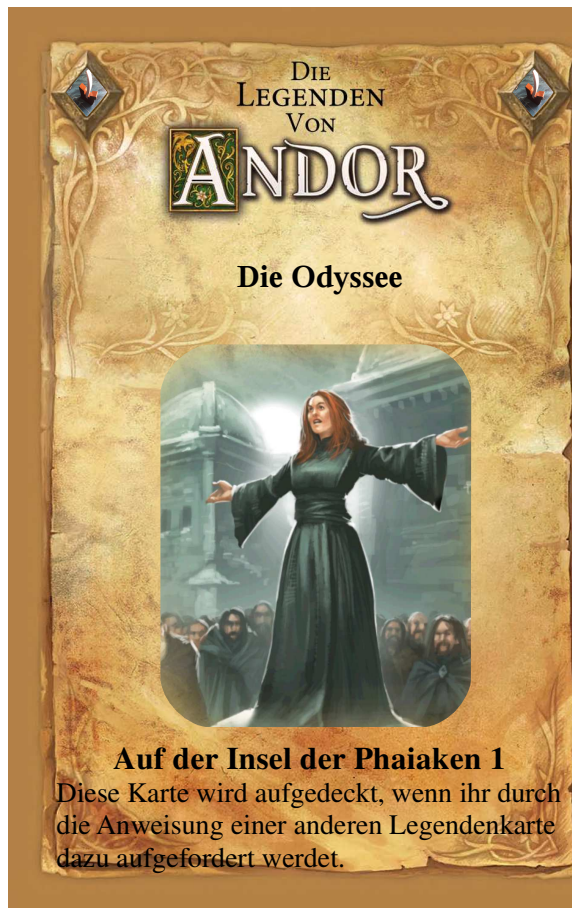


Nehmt Warx, das Sternchen in Charybdis Feld, Charybdis, das Sternchen von Feld 100, das Schiff und die komplette Mannschaft vom Spielplan bzw. von der Schiffstafel.

Mischt die Heldenwappen, zieht eines und deckt es auf. Stellt den zugehörigen Helden auf das Klippenfeld (Nixenschwanz) nordwestlich der mittleren Insel (Werftheim). Stellt Kalypso (Figur Nixe Irja) zu dem Helden auf das Klippenfeld. Legt die anderen Helden auf Feld 100 und das Brunnenplättchen auf Feld 109. Auf der Insel können die Helden die Aktion „Laufen“ wählen und freie Handlungsmöglichkeiten ausführen.

Einer der Helden erwachte. Er fand sich in einer Art Grotte wieder. Als er sich umsah, bemerkte er, dass keiner der anderen Helden bei ihm war. Er hatte schon Angst, dass sie gestorben waren, da kam eine wunderschöne Frau auf ihn zu, wahrscheinlich eine Göttin. Sie stellte sich als Kalypso vor und berichtete ihm, dass seine Kumpanen in Sicherheit bei den Phaiaken seien. Weiterhin sprach sie mit einem süßen Lächeln und einer weichen Stimme: „Ich habe mich in dich verliebt, mein Tenerster, und dich deswegen gerettet und gesund gepflegt. Du wirst für immer hier bleiben und mein sein!“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Auf der Insel der Phaiaken 1“.

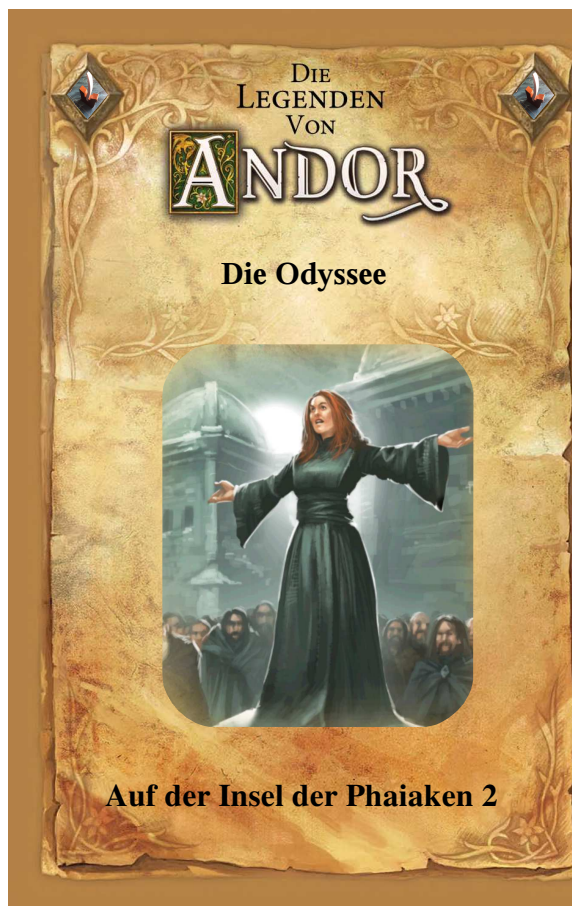


Stellt die Helden auf und die Phaiakin Nausikaa (Heldenfigur Stiana) zu den Helden auf Feld 100.

„In der Zwischenzeit hatten die übrigen Helden es sich bei den Phaiaken gemütlich gemacht, welche sie gerettet und ihre Wunden versorgt hatten. Die Helden machten sich zwar immer noch Sorgen um ihren verschwundenen Kameraden, von dem die Phaiaken nichts wussten, fragten diese aber dennoch, ob sie ihnen ein Schiff bauen könnten, damit sie nach Hause gelangen könnten.“

Die Phaiaken erwiderten: „Natürlich können wir euch ein Schiff bauen! Wir sind nicht umsonst die Meister der Schiffsbaukunst. Allerdings muss dafür jeder von euch uns in einem Rededuell besiegen, da wir ebenso die Meister der Rhetorik sind. Die Regeln sind ganz einfach: Jeder der Teilnehmer bekommt einen Zettel, auf den er eine Rede schreiben muss. Diese wird anschließend präsentiert. Derjenige mit der überzeugenderen Rede gewinnt die Runde. Jeder von euch muss zwei von drei Runden gewinnen, dann werden wir euch helfen.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Phaiaken 2“.



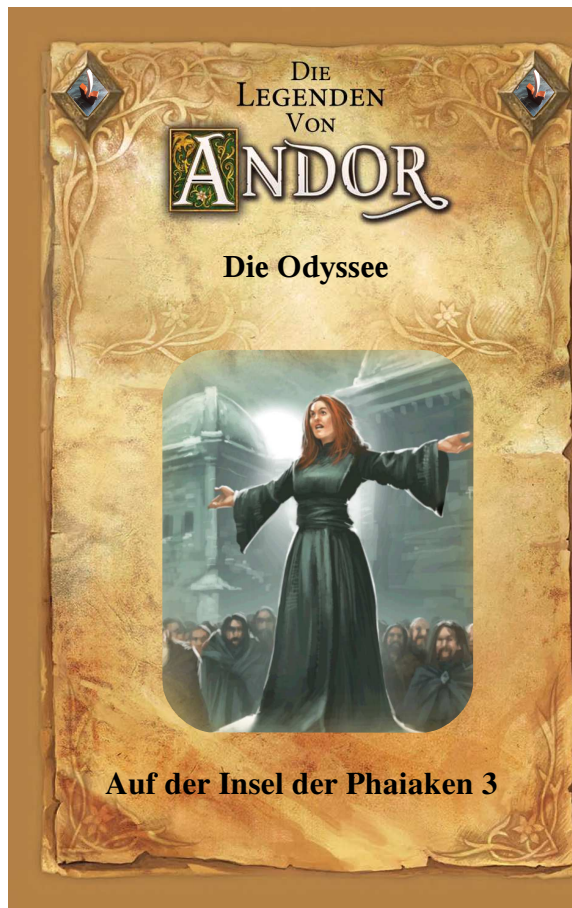
Ein Rededuell ist eine eigene Aktion. Der Zeitstein wird **vor** der Aktion verschoben und kostet den Helden je Rededuell 1 Stunde auf der Tagesleiste. Ein Held darf in seinem Zug maximal 3 Rededuelle bestreiten, er darf auch aufhören, wenn er 2 mal gewonnen oder 2 mal verloren hat; danach ist der nächste Held im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Für ein **Rededuell** werden die 6 Pergamentplättchen gemischt und jeweils 3 in einem Stapel verdeckt vor Nausikaa und dem aktiven Helden abgelegt. Es wird das jeweils oberste Pergamentplättchen gezogen und aufgedeckt, wobei Nausikaa immer beginnt.

Derjenige, dessen Pergamentplättchen den höheren Wert anzeigt, gewinnt das Rededuell.

Da die Phaiaken sehr gastfreundlich sind, darf der Held „nachargumentieren“. Für je 1 abgegebenen Willenspunkt des aktiven Helden darf der Wert des gezogenen Pergaments um 1 erhöht werden. Es dürfen beliebig viele Willenspunkte abgegeben werden, allerdings darf der Held sich nicht auf 0 Willenspunkte bringen. Legt dann einen roten Kreaturenwürfel, der den Wert der abgegebenen Willenspunkte anzeigt, zum Pergament des Helden. Die Summe aus Würfelwert + Pergamentwert bildet den neuen Rededuellwert des Helden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Phaiaken 3“.



Beispiel 1:

Nausikaa zieht ein Pergament mit dem Wert 10. Der Held zieht ein Pergament mit dem Wert 14. Da 14 höher ist als 10, gewinnt der Held diese Runde.

Beispiel 2:

Nausikaa zieht ein Pergament mit dem Wert 14. Der Held zieht ein Pergament mit dem Wert 8. Da 14 höher ist als 8, verliert der Held diese Runde.

Beispiel 3:

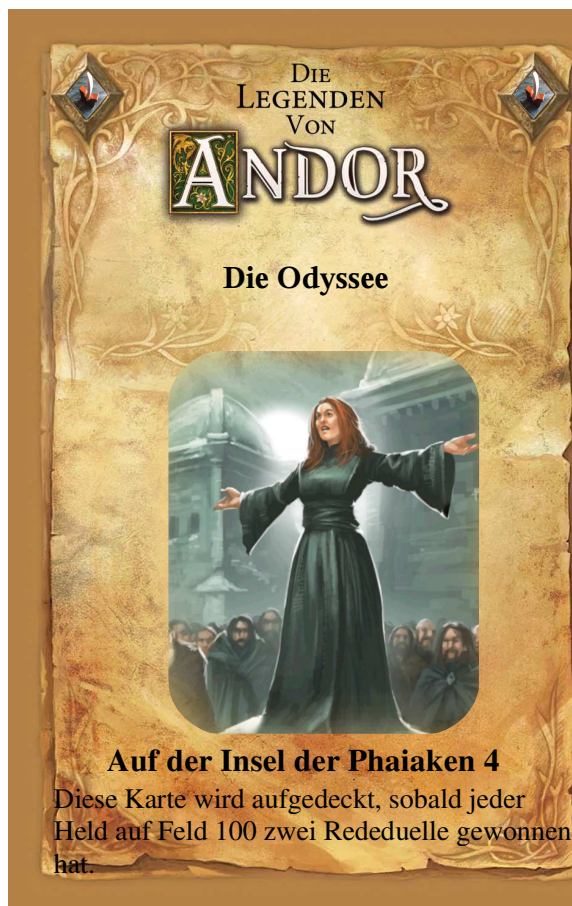
Nausikaa zieht ein Pergament mit dem Wert 11. Der Held zieht ein Pergament mit dem Wert 10. Der Held will nachargumentieren und gibt 2 Willenspunkte ab. Der rote Kreaturenwürfel wird auf die 2 gedreht und zum Pergament gelegt. Würfelwert und Pergamentwert werden addiert (10+2) und ergeben den neuen Rededuellwert des Helden (12). Da 12 höher ist als 11, gewinnt der Held diese Runde.

Aufgabe:

Jeder Held auf Feld 100 muss 2 Rededuellen gewinnen.

In seinem Zug darf ein Held 3 Rededuellen bestreiten. Legt nach einem Rundensieg ein Sternchen zum Helden aufs Feld, um anzuzeigen, dass der Held bereits 1 x gewonnen hat.

Sobald jeder Held auf Feld 100 zwei Rededuellen gewonnen hat, lest weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Phaiaken 4“.



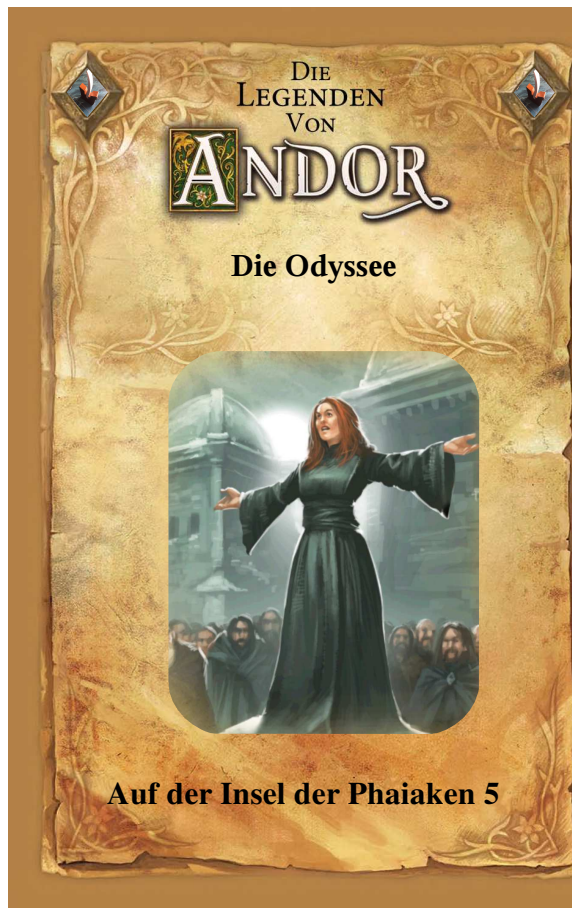
„Gratulation! Ihr habt uns geschlagen! Wie ich sehe, stehen wir vor ebenso großen Meistern der Rhetorik, wie wir es selber sind. Nun gut. Wir werden euch helfen.“

Allerdings benötigen wir, um ein Schiff zu bauen, Holz, Eisen und Stoff für das Segel. Unsere Vorräte sind aufgrund des aktuellen sehr niedrigen Schiffverkehrs leider aufgebraucht.

Ihr findet Holz im Wald in der Nähe des Landes der Lotosesser, Eisen auf der Insel im Westen und Stoff auf der Insel der Zyklopen.

Außerdem wissen wir jetzt, wie ihr euren verschwundenen Kameraden wiederfinden könnt. Unser Bote hat gestern am äußeren Rand der Insel der Riesen ein Pergament gefunden, das ganz offensichtlich eine Botschaft der Götter war, welche an eine Frau namens Kalypso gerichtet ist, welche einen tapferen Helden aus der Ferne bei sich gefangen hielt. Die Botschaft selbst stellt einen Befehl dar, diesen wieder freizulassen. Wir vermuten, dass es euer Kamerad sei und ihr ihn mit Hilfe dieser Botschaft befreien könntet.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Phaiaken 5“.



Leider musste unser Bote vor ihn erspähenden Riesen fliehen und das Pergament dalassen. Aber wir geben euch einen Falken, sodass ihr Kalypso diese Botschaft schicken könnt.

Schlussendlich werden unsere Diener euch noch Karten mit genauen und wertvollen Kenntnissen über diese Gegend zeigen.“

Einer der Helden auf Feld 100 erhält jetzt einen Falken von der Ausrüstungstafel.

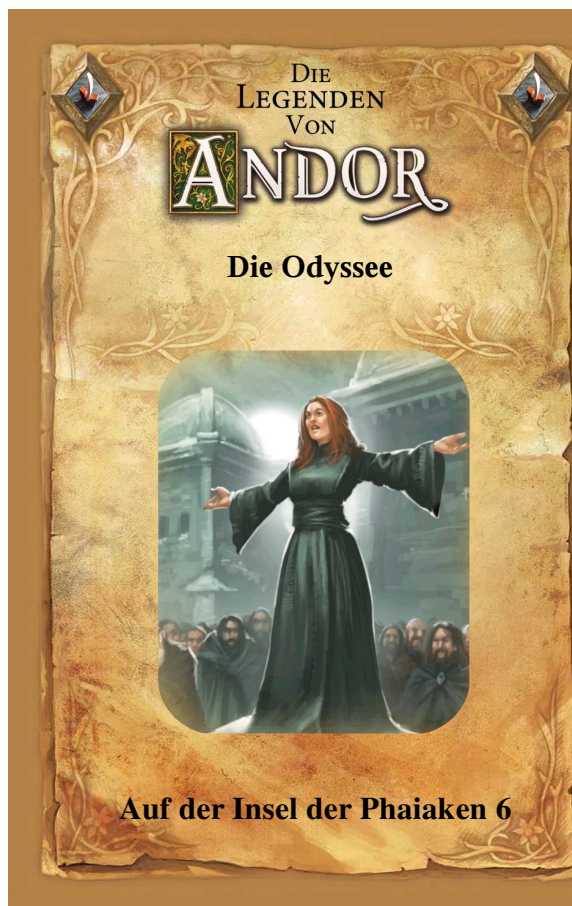
Legt die Pergamentplättchen von Feld 100 zurück in den Vorrat. Legt zwei Holz auf Feld 59, zwei Eisen auf Feld 91, den Gegenstand Stoff auf Feld 107 und ein Pergament (Wert beliebig) auf Feld 110.

Würfelt die Muscheln wie üblich ein. Die Muscheln können nach den üblichen Regeln auf Feld 91 getauscht werden. Der Händler auf Feld 91 kann weiterhin nicht genutzt werden.

Für Holz, das auf Feld 100 abgelegt wurde, erhält der Held die übliche Belohnung.

Sobald Kalypso das Pergament per Falke erhalten hat (legt das Pergament auf das Klippenfeld), wird der Held bei ihr auf Feld 110 gestellt und kann nun wieder regulär am Spielgeschehen teilnehmen..

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Phaiaken 6“.



Entfernt die Sternchen von den 4 Bootsverbindungen. Die Boote können regulär genutzt werden.

Am Steg an Feld 100 können ab jetzt Schiffsausbauten gekauft werden. Entfernt das X vom entsprechenden Symbol.

Aufgaben:

1. Schickt Kalypso das Pergament von Feld 110.
2. Bringt den Phaiaken Rohstoffe für den Schiffsbau.

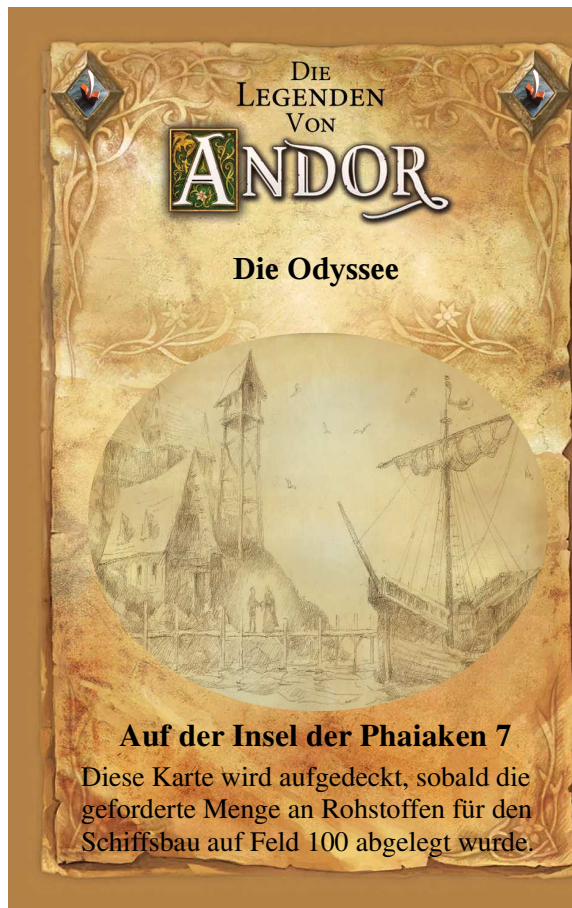
Die Helden müssen eine bestimmte Anzahl an Gegenständen auf Feld 100 ablegen:

- 2 Helden: Stoff, 1 Holz, 1 Eisen
- 3 Helden: Stoff, 1 Holz, 2 Eisen
- 4 Helden: Stoff, 2 Holz, 2 Eisen

Lest hier weiter, sobald die geforderte Menge auf Feld 100 abgelegt wurde:

Entfernt nun alle Gegenstände, die für den Schiffsbau ins Spiel kamen (auch die, die nicht eingesammelt wurden), vom Spielplan.

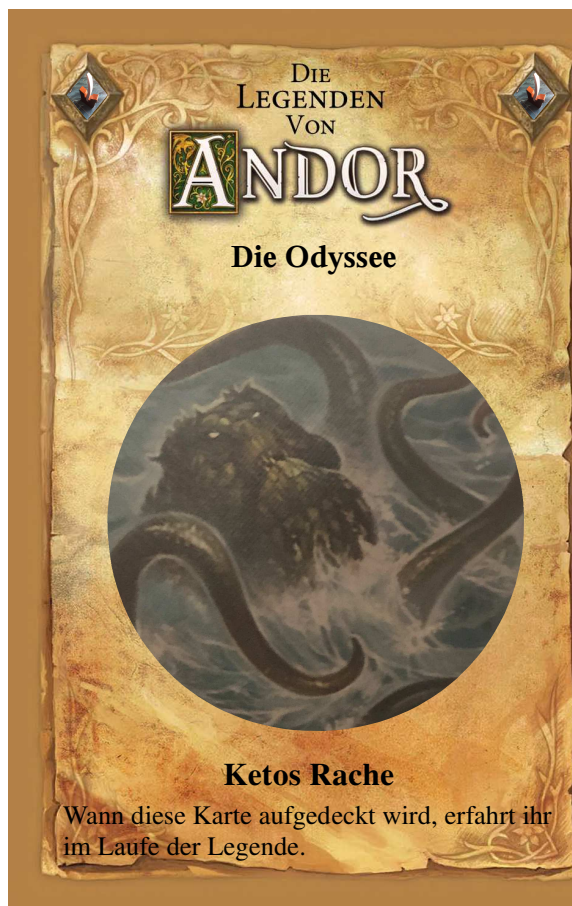
Lest danach weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Phaiaken 7“.



Die Phaiaken begannen sofort mit der Arbeit. Dabei arbeiteten und werkten sie so schnell und elegant, dass es Ulixes und seiner Mannschaft fast wie Magie vorkam. Als die Phaiaken schließlich fertig waren, staunte Ulixes. Vor ihm erhob sich ein prächtiger Zweimaster, an dessen Bug sich eine stattliche Bugfigur und an dessen Heck sich eine große Achterballista befand, in welche einer der schärfsten Bolzen eingespannt war, den Ulixes je gesehen hatte. Außerdem standen an Bord noch einige der fähigsten Seekrieger der Phaiaken, die sie, so die Phaiaken, bis zu ihrem Zuhause fahren und eskortieren sollten.

Stellt das Schiff an den Steg an Feld 100. Auf der Schiffstafel werden alle Ausbauten so eingelegt, dass sie die Würfelsymbole zeigen. (Alle Ausbauten sind einsatzbereit.) Stellt die Phaiakin Nausikaa auf die Schiffstafel. Auf dem Schiff stehend unterstützt sie die Helden im Kampf mit + 2 SP und dem Winterwürfel. Dies kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Nausikaa segelt nicht.

Sobald das Schiff im Südwesten auf dem Meeresfeld mit der Feder steht (in der Nähe von **10**), lest weiter auf der Legendenkarte „Ketos Rache“.



Ulixes und seine Kumpanen fuhren schon eine Weile auf dem prächtigen Schiff der Phaiaken mit und befanden sich schon in der Nähe der Leuchtfener nach Othaka, das konnte Ulixes spüren. Da tauchte aus dem Wasser vor ihnen ein riesiger Kraken auf. Er schrie: „Ich bin Keto! Ein Freund des Helios! Ihr habt diesen schwer gekränkt, als ihr seine Rinder geschlachtet habt! Mein Freund Aiolos hat es nicht geschafft, euch für immer zu vernichten! Deswegen werde ich es jetzt tun! Sterbt, Sterbliche!“ Damit erhob er seinen gewaltigen Körper, holte mit seinen Tentakeln aus und schlug gegen das Schiff. Der Kampf hatte begonnen.

Um Keto zu besiegen, muss sein Kampfwert einmal übertroffen werden. Keto hat folgende Werte:

Stärkepunkte (je nach Heldenzahl):

2 Helden = 20, 3 Helden = 30, 4 Helden = 40

Weiße Würfel (je nach Heldenzahl):

2 Helden = 3, 3 Helden = 4, 4 Helden = 5 (gleiche Würfelwerte werden addiert)

Legt das entsprechende Oktohan-Plättchen auf das Meeresfeld mit der Windrose und angrenzend zum Schiff. Nach dem Sieg über Keto kommt dieser aus dem Spiel. Sobald das Schiff - nach dem Sieg über Keto - auf der Windrose steht, wird der Erzähler auf Z vorgesetzt.



Leichter Spielen

Wenn ihr die Legende leichter spielen wollt, spielt mit dem Helden Stinner und lasst ihn möglichst oft das Schiff segeln. Beispielsweise segeln alle Helden an Bord immer nur eine Stunde, damit der Seekrieger möglichst oft an der Reihe ist und mit seiner Sonderfähigkeit das Schiff jeweils um ein weiteres Feld versetzen kann. So könnt ihr täglich 7-10 Schiffsbewegungen zusätzlich ausführen.

Schwerer Spielen

Wenn ihr die Legende schwerer spielen wollt, habt ihr folgende Möglichkeiten:

1. Legt 4 weitere Gors in den Vorrat dieser Legende. Immer wenn ein Kreaturenplättchen euch auffordert, die Position von 1 Gor zu erwürfeln, erwürfelt ihr stattdessen die Positionen von 2 Gors.
2. Verzichtet auf einen oder mehrere der folgenden Gegenstände:
Hadrisches Stundenglas, Zweiter Mast, Kompass
3. Für die ultimative Herausforderung könnt ihr die Punkte 1. und 2. kombinieren.

