

Andor/Cavern

A

\*Checkliste

\*Jeder Held startet auf dem Feld das seiner Rangzahl entspricht und Gromis auf 60

\*Ausrüstung:

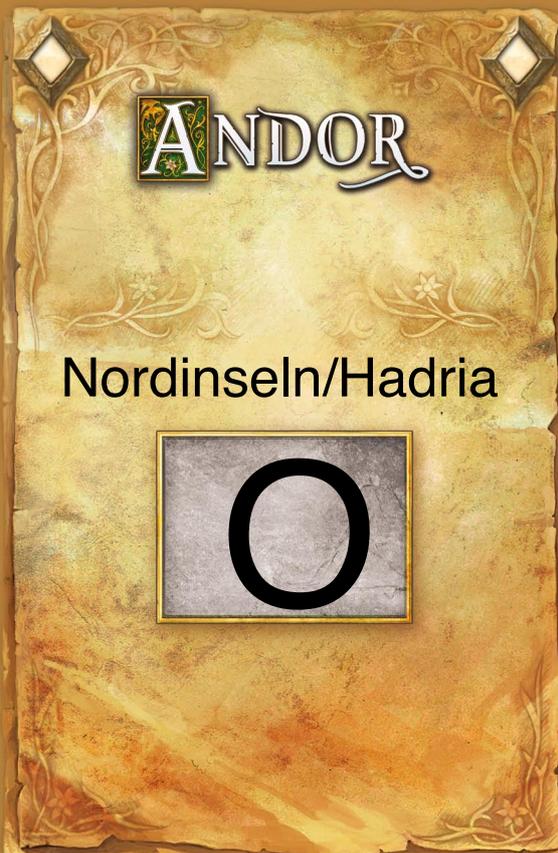
Jeder Held startet mit 2Stärkepunkten Ihr erhaltet 5Stärkepunkte,3 verschiedene Runensteine,alle Heilkräuter und 4 Gold

\*Gors auf 11,24,71

Skrale auf 10,32

Troll auf 55

Auftrag:Besiegt Gromis!



Nordinseln/Hadria

O

\*Checkliste Nordspielplan/  
Startanweisung Legende 10

\*Stellt...

...Alle Helden auf die Schiffstafel

...das Schiff auf die Windrose

...Gromis auf 60/156

...Grenolin auf die Schiffstafel

\*Jeder Held startet mit 1ST

\*Ihr erhaltet 2 Ausbauten,6ST,1Gold,alle Gaben,alle Heilkräuter und den Sturmschild

Kreaturen:

Arrog auf I

Meerestroll auf III

Neraxe auf II und IV

Gors auf 75 und 111/148 und 149

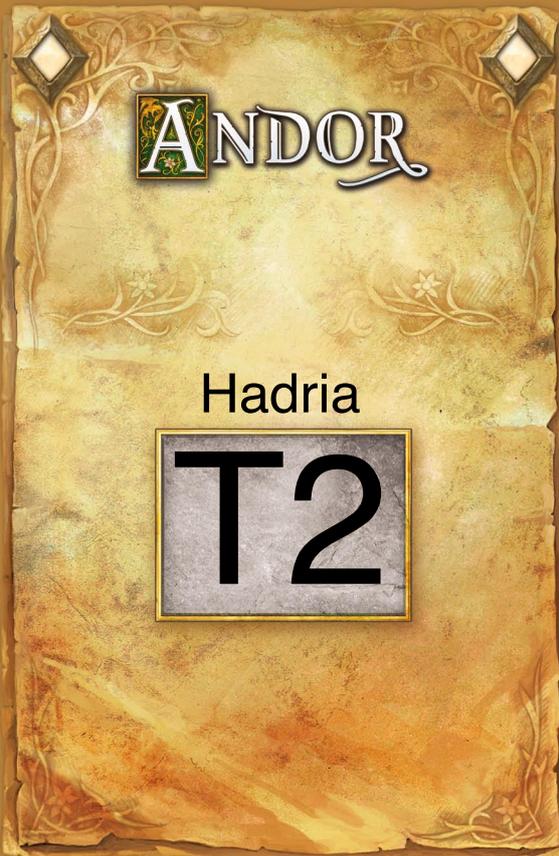
Auftrag:besiegt Gromis



Alle Neraxe und Meerestrolche erhalten einen Schwarzen Fuß (auch die die noch beschworen werden)

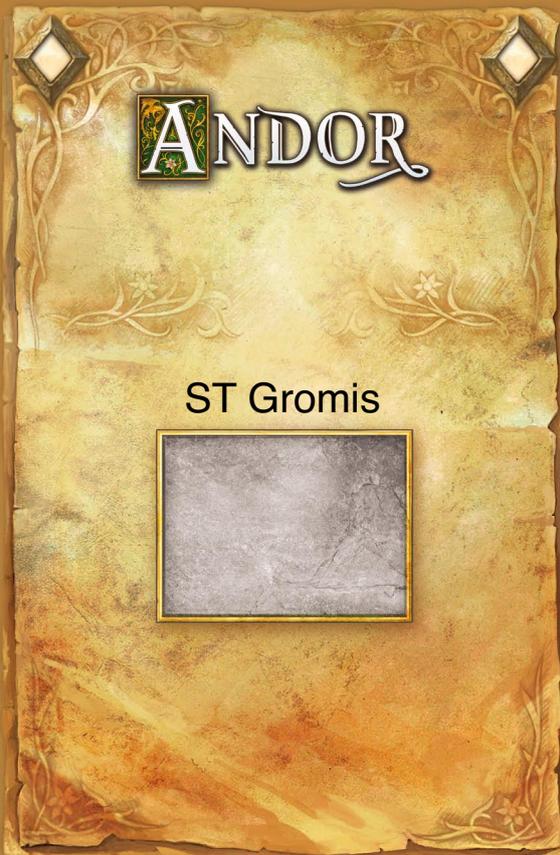
Die Helden erhalten alle Magischen Waffen oder 3 verschiedene Runensteine und 2 Tränke der Hexe

➔ T2



Ihr erhaltet 4 Gold!

Das einsetzen von einer magischen Waffe kostet 1WP



Stärkepunkte bei ...

...2 Spielern =40

...3 Spielern =46

...4 Spielern =58

...5 Spielern =60

...6 Spielern =62



Beschwören:

beschwörte Kreaturen werden  
Eingewürfelt!

Kosten:

Gor:3Stunden+1WP

Skral/Nerax:4Stunden+1WP

Wardrack:6Stunden

Troll:5Stunden+3WP

Meerestroll:4Stunden+3WP

Arrog:6Stunden+3WP

Training:

(Nur für Grundspielkreaturen)

Kosten:

Mit einer Kreatur auf dem  
selben Feld stehen +3Stunden

Belohnung:

Die Kreatur kriegt einen  
Schwarzen Fuß



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

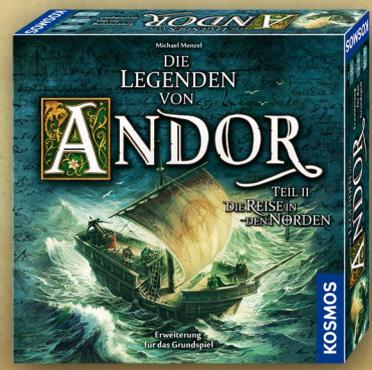
Gromis  
Würfel schwarz  
gleiche werte werden addiert!

Stärkepunkte

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|

Willenspunkte

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 0  | 1  | 2  | 3  | 4  |
| 5  | 6  | 7  | 8  | 9  |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |



**Der Unbekannte Krieger**  
Die Geschichte und Fähigkeit dieses hünenhaften Kriegers ist noch ungewiss, ...  
*... denn sie liegt in euren Händen!*  
Der Unbekannte Krieger ist eine von drei besonderen Figuren, die in der Erweiterung **“Die Reise in den Norden”** enthalten sind und noch keine **“Funktion”** haben. Mit dieser Heldentafel könnt ihr den Krieger zu **eurem Helden** machen, den ihr in den Legenden spielen könnt.

