

Die Legende **Raserei in Sturmtal** spielt auf dem Nord-Spielplan und beschreibt ein Abenteuer nach der Legende 7 und vor der Legende 10.

Der Schwierigkeitsgrad ist leicht bis mittel und die Legende ist für Gruppen bis zu 4 Spielern ausgelegt.

Um die Legende auch mit 5 oder 6 Spielern spielen zu können, oder um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, sollten zusätzliche Kreaturen ins Spiel gebracht werden.

Kleine Faustregel:

Jedes Mal wenn durch eine Karte Nerax oder Meerestrolche ins Spiel kommen, sollte bei 5 Spielern mindestens 1 zusätzlicher Nerax und bei 6 Spielern ein zusätzlicher Meerestroll ins Spiel gebracht werden. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad werden diese zusätzlichen Kreaturen auf ein zufällig, mit einem schwarzen Würfel, ausgewähltes Feld oder auf ein Feld, das der gewürfelten Zahl plus 100 entspricht, gesetzt. Im Wasser wandern diese Kreaturen beim nächsten Sonnenaufgang entlang der gestrichelten Linie auf das Feld mit den römischen Ziffern.

Die Stärke für Endgegner erhöht sich bei 5 Spielern um 7 und bei 6 Spielern um 14 Punkte.

Regel für Nord-Kreaturenplättchen:

Sollte das Feld, auf das eine Kreatur gesetzt werden soll, bereits durch eine andere Kreatur besetzt sein, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils, auf das daran angrenzende Feld, weitergesetzt.

Ist die Position auf die ein Wrackplättchen gelegt werden soll, bereits durch ein Wrackplättchen belegt, kommt kein weiteres ins Spiel.

ANDOR

Legende Nord-Spielplan Raserei in Sturmtal



Diese Legende besteht aus 17 Karten:
O1, O2, O3, P, Q, R, V, Z,
Orakel 1, Orakel 2, Orakel 3, Warx,
Hexe, Silberhall, Katapult, Bresche,
Bragnar

Eine schreckliche Kunde aus Sturmtal erreichte die Helden in Werftheim. Die Taren waren von wilder Raserei erfasst worden. Sie hatten den Handel eingestellt und rüsteten Schiffe und Soldaten zum Krieg gegen Andor aus.

Führt zuerst die Checkliste „Nord-Spielplan“ für die Legenden 8 und 9 aus. Zusätzlich werden die Nord-Kreaturenplättchen, die Unwetterplättchen, 2x Eisen und Warx benötigt.

Anschließend legt zusätzlich folgendes Material aus dem Grundspiel neben dem Spielplan bereit:

- die Hexe Reka, 3 Bauernplättchen
- Gift

Aus der Erweiterung „der Sternenschild“ wird folgendes Material benötigt:

- das Katapult

Die Tore waren geschlossen und Sturmtal war von der Außenwelt abriegelt worden. Alle Händler und Reisenden die keine Taren waren, wurden aus der Stadt geworfen und mussten auf den unwirtlichen Kahlberg fliehen.

Legt ein **X auf Feld 114** – Die Tore der Stadt sind verriegelt und Sturmtal kann weder von Helden noch Kreaturen betreten werden. Die Kreaturen bleiben auf den Feldern vor Feld 114 stehen. Auf diesen Feldern können in diesem Fall auch mehrere Kreaturen stehen.

Legt je ein **Bauern-Plättchen auf die Felder 76, 104 und 110**. Je ein Bauer kann mit einem Helden bewegt werden. Mit dem Schiff können beliebig viele Bauern transportiert werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is enclosed in a decorative square frame with intricate patterns. The letters 'N', 'D', 'O', and 'R' are in a similar but simpler font.

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal

A legend card with a grey, textured background and a gold border. The card features the number '02' in a large, black, serif font.

Laut erregt wurde diskutiert was zu tun sei. Man beschloss einen Weg zu finden den Wall von Sturmtal zu durchbrechen um zu den Taren zu gelangen und sie von ihrer Krankheit zu befreien. Denn alle waren sich einig, dass diese Raserei nur eine Krankheit sein konnte. Doch von welcher Art sie war, wussten nicht einmal die Alten in Wertheim zu sagen. Das Orakel in der Ruinenstadt galt als weiser Ratgeber und sollte gehört werden.

Stellt als Orakel die Figur **Vision auf Feld 107** und legt ein **Sternchen** zur Erinnerung für die Karte Orakel auf das Feld.

Außerdem wollte man versuchen die Bauern vom Kahlberg zu retten, bevor sie von den schrecklichen Kreaturen des Meeres, die sich in regelmäßigen Abständen immer wieder aus den kalten Fluten erhoben, erfasst wurden.

Stellt einen **Meerestroll auf Feld IV** und zieht zusätzlich **1 Nord-Kreaturenplättchen** und führt die Anweisungen aus. Falls dadurch eine Kreatur auf das Feld eines Bauern gesetzt werden muss, muss für diese Kreatur erneut gewürfelt werden.

Legt verdeckt die Heilkräuter auf die Felder 102, 107 und 108.

Aufgabe:

Die Helden müssen zur Ruinenstadt auf Feld 107 um dort einen Orakelspruch zu erhalten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is enclosed in a decorative square frame with intricate patterns. The letters 'N', 'D', 'O', and 'R' are in a similar but simpler font style.

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal



Optionale Aufgabe:

Die Helden können die Bauern in die Sicherheit von Werftheim oder Silberhall bringen. Dafür erhalten Sie 2 Ruhm je Bauern als Belohnung. Gelangt eine Kreatur auf das Feld eines Bauern, ohne dass ein Held dabei steht, ist der Bauer verloren und die Gruppe verliert Ruhm in Höhe der Anzahl der Spieler.

Noch war das hadrische Meer ruhig, doch ein Sturm kündigte sich an.

Legt ein **Unwetterplättchen** auf die Buchstaben **S, T und U** und ein **Sternchen** auf die Buchstaben **P, Q, R, V und Z**.

Gehört und besprochen wurde dies alles in der Halle der Hafenermeister bei Werftheim. Die treue Aldebaran lag am Steg vor Anker.

Stellt die **Helden auf Feld 113** und legt das **Schiff an den Steg unter Feld 100**.

- Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten.
- Die Gruppe erhält 4 Gold und 2 Stärke und ein Fernrohr
- Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt und deckt das Nebelplättchen auf Feld 113 auf.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is enclosed in a decorative square frame with intricate patterns. The letters 'N', 'D', 'O', and 'R' are in a similar but less ornate font.

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal



Mitten am Tag verdunkelte sich der Himmel und das hadrische Meer bebte. Kleine Fischerboote rissen sich von ihren Ankerplätzen los und trieben auf das Meer hinaus.

Würfelt mit dem schwarzen Würfel die Position von 1 **Wrackplättchen** und legt dieses verdeckt auf den Spielplan. Ist die Position bereits durch ein Wrackplättchen belegt, kommt kein weiteres ins Spiel.

Würfelt mit einem roten Würfel die Position für folgendes Treibgut:

- **2x Trinkschlauch**
- **1x Helm**

Aus den aufgepeitschten Fluten traten Ungeheuer aus dem Meer.

Stellt einen **Gor auf Feld 78** und zieht zusätzlich **1 Nord-Kreaturenplättchen** und führt die Anweisungen aus.



Der Wind drehte sich. Als ob es ein lebendiges Wesen wäre und sich gegen die Helden verschworen hätte, blies er mit steifer Brise der Aldebaran entgegen. Schwer mussten die Helden gegen den Wind ankämpfen. Die Meerestrolche jedoch stürmten beflügelt voran.

Drehe die Windkarte um 90 Grad im Uhrzeigersinn.

Würfelt mit dem schwarzen Würfel die Position von 1 **Wrackplättchen** und legt dieses verdeckt auf den Spielplan. Ist die Position bereits durch ein Wrackplättchen belegt, kommt kein weiteres ins Spiel.

Alle Meerestrolche wandern 1 Feld vorwärts.

Die Kunde von den Helden aus Andor verbreitete sich. Auch wenn die Zwerge und Menschen nicht genau wussten worum es ging, so wollten sie den tapferen Männern und Frauen auf der Aldebaran helfen. Die Ratsältesten bei den Zwergen und Menschen holten die Gaben des Nordens aus ihrem Versteck und boten sie den Helden an.

Mischt die **Gaben des Nordens** und legt verdeckt je eine **auf Feld 91** in Silberhall und eine **auf Feld 100** in Werftheim. Die dritte Gabe wird in Sturmtal aufbewahrt und ist in dieser Legende nicht zu bekommen.



ANDOR

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal



R

Die Hexe Reka war im wachsamem Wald unterwegs um neue Kräuter zu sammeln. Nervös blickte sie bei jedem Knacken eines Astes und jedem Rascheln des Windes auf. Die Vögel hatten ihr seltsame Kunde aus Sturmtal berichtet und auch die Kreaturen in Andor schienen sich auf etwas vorzubereiten.

Stellt jetzt, sofern noch nicht geschehen, die **Hexe Reka auf Feld 52** in den wachsamem Wald.

Auf **Feld 60 wird ein Gor** gestellt. Dieser Gor wandert bei jeder Bewegung der Gors in Richtung Feld 52. Wenn er die Hexe Reka auf Feld 52 erreicht hat, ist die Legende verloren.

Beim Sonnenaufgang (beim „Lied des Barden“) wird der Barde für diesen Gor im wachsamem Wald nicht bewegt. Als Belohnung können die Helden keinen Ruhm wählen, sondern nur Gold oder Willenspunkte. Für Grendolin dem Barden erhalten die Helden jedoch weiterhin den zusätzlichen Ruhmpunkt.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is enclosed in a decorative square frame with intricate patterns. The letters 'N', 'D', 'O', and 'R' are in a similar but less ornate font.

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal



Der Himmel verdunkelte sich und Sturm peitschte das Meer zu meterhohen Wellenbergen auf. Neue Ungeheuer entstiegen dem Meer und kamen an Land.

Stellt einen **Arrog auf das Feld 110** und zieht zusätzlich **1 Nord-Kreaturenplättchen** und führt die Anweisungen aus.

Markiere die aktuelle Windkarte mit einem **Sternchen**. Die Windstärke bei dieser Windkarte ist um 1 verringert. Sollte die Windstärke dadurch auf 0 fallen, kann in diese Richtung nicht gesegelt werden.

Die Sonderfähigkeit des Seekriegers Stinner, das Schiff um 1 Feld zu versetzen, wird hiervon nicht beeinflusst.

ANDOR

Legende Nord-Spielplan Raserei in Sturmtal

Z

Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn ...
... Bragnar besiegt und das Gegengift verabreicht werden konnte und
... der Barde nicht das Feld 0 erreicht hat.

Mit Mühe habt ihr Bragnar besiegt und ihm das Gegengift verabreicht. Kaum hatte das Heilmittel seine Wirkung entfaltet, fiel die Raserei von ihm ab. Mit seiner Hilfe konnten alle anderen in Sturmtal geheilt werden.

Die Taren waren den Helden zutiefst dankbar für ihre Rettung. Sie holten alle Vertriebenen zurück nach Sturmtal und feierten ein Fest.

Was die Raserei ausgelöst hat wusste niemand, doch vielleicht wird dieses Rätsel ein anderes mal gelöst werden.

- Diese Legende nahm ein **böses Ende** wenn ...
- ... Warx kein Blut abgenommen werden konnte
 - ... die Hexe Reka von dem Gor gefasst wurde und kein Gegenmittel gebraut werden konnte
 - ... die Mauern von Sturmtal nicht zum Einsturz gebracht werden konnten
 - ... die Heiden Bragnar nicht heilen konnten
 - ... der Barde das Feld 0 erreicht hat.
- Tipps für das nächste Mal:
- Alle Bauern retten und die Ruhmpunkte kassieren.
 - Mit genügend Ruhm Gold für Stärkekpunkte oder Willenskrätpunkte als Belohnung nehmen.



Sobald das **Feld 107** zum ersten Mal betreten wird:

Wurde das Feld 107 vom Schiff aus betreten, werden nun alle Helden vom Schiff auf das Feld 107 gestellt ohne eine zusätzliche Stunde zu bezahlen.

Der Wind blies den Helden ins Gesicht, sobald sie an Land gingen, fast so als wollte die Ruinenstadt keine Gäste haben. Doch kaum hatten die Helden die Ruinenstadt betreten, wurde es plötzlich ganz still. In diese Stille stürmten zwei Gors und stürzten sich auf die Helden.

Stelle **2 Gors auf Feld 107**. Die Kreaturen können nur zusammen bekämpft werden, die Werte der Gors werden hierzu addiert, ebenso die Belohnung. Die gemeinsame Willenskraft beträgt also 8 Punkte, gewürfelt wird mit 2 Roten und 2 Weißen Würfeln. Gleiche Werte können nur bei Würfeln mit gleicher Farbe zusammen gezählt werden. Die gemeinsame Stärke beträgt 4. Zusätzlich zur üblichen Belohnung erbeuten die Helden einen Schild auf der kaputten Seite.

Der Erzähler wird erst vorgestellt, nachdem das Orakel komplett abgehandelt worden ist.

Kaum war der letzte Gor auf den felsigen Boden niedergesunken, stieg ein unnatürlicher Nebel auf und umhüllte die Helden. Eine leise Stimme, fast nur ein Wispern erklang:

„Ihr seid gekommen um Rat zu erfragen. Meinen Rat will ich Euch geben. Eine unnatürliche Krankheit hat die Taren erfasst. Um die Krankheit zu heilen braucht es das Blut eines Nerax, aber nicht irgendeines. Es muss das Blut des Königs der Nerax sein. Das Blut von Warx.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Orakel 2.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is enclosed in a decorative square frame with intricate patterns. The background of the entire page is a parchment-like texture with ornate, golden-brown floral and vine motifs in the corners.

Legende Nord-Spielplan Raserei in Sturmtal

A rectangular box with a grey, stone-like texture and a thin gold border, containing the text 'Orakel 2'.

Orakel 2

"Zuletzt wurde er bei der Wolfstatze gesehen. Fangt das Blut in einer Muschel auf und bringt es zu einer alten Freundin, der Hexe Reka. Sie kann Euch einen Trank mischen der die Taren aus ihrem Wahn befreit."

Stellt **Warx auf Feld I**. Andere Kreaturen auf Feld I werden jeweils ein Feld weiter Richtung Land verschoben. Der König wandert zusammen mit allen anderen Nerax, er ist jedoch von größerer und kräftiger Statur und gilt als Endgegner. Gifte oder Fähigkeiten haben gegen ihn keine Wirkung. Die Karte Warx wird vorgelesen sobald der Kampf gegen ihn beginnt.

Stellt die **Hexe Reka auf Feld 52**, sofern sie da noch nicht steht, in den wachsamen Wald. Zu ihr muss die Muschel mit dem Blut gebracht werden, damit sie das Gegengift brauen kann. Die Karte Hexe wird vorgelesen, sobald ein Held Feld 52 erreicht. Markiert das **Feld 52** zur Erinnerung mit einem **Sternchen**.

"Der Trank allein wird Euch jedoch nicht helfen, ihr müsst auch zu den Taren gelangen. Fahrt zu den Zwergen nach Silberhall. Sie werden Euch sagen können mit welchem Kriegsgerät ihr den Wall durchbrechen könnt."

Legt ein **Sternchen** zur Erinnerung für die Karte Silberhall auf das **Feld 91**.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben Z auf der Legendenleiste erreicht hat und ...

... die Helden Feld 114 mit dem Gegengift betreten haben
... der Barde nicht Feld 0 erreicht hat.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Orakel 3.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is particularly large and features a decorative, floral-like pattern within its upper loop. The letters are white with a dark outline and are set against a background of intricate, golden-brown scrollwork and floral designs that frame the entire page.

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal

A rectangular box with a dark, textured background and a thin gold border. The text 'Orakel 3' is centered within the box in a simple, black, sans-serif font.

"Geht nun und rettet die Taren!" hauchte die körperlose Stimme. Der Nebel wallte noch einmal auf, ein sanfter Wind wehte den Helden ins Gesicht. Dann waren der Nebel und mit ihm das Orakel verschwunden.

Wenn die Helden mit der Aldebaran angelandet sind:

Mit neuer Hoffnung gestärkt kehrten die Helden auf die Aldebaran zurück.

Jeder Held wird ohne Zahlung einer zusätzlichen Stunde auf die Aldebaran versetzt und erhält 5 Willenspunkte.

Wenn ein Held die Ruinenstadt (Feld 107) vom Möwenberg (Feld 77) per Boot erreicht hat:

Mit neuer Hoffnung gestärkt trat er/sie per Boot die Rückreise zum Möwenberg an.

Der Held gelangt ohne zusätzliche Kosten auf der Tagesleiste zurück auf Feld 77 und erhält 5 Willenspunkte und 1 Stärkepunkt.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is enclosed in a decorative square frame with intricate patterns. The letters 'N', 'D', 'O', and 'R' are in a similar but simpler font.

Legende Nord-Spielplan Raserei in Sturmtal

A rectangular card with a grey, textured background and a gold border. The name 'Warx' is written in a bold, black, sans-serif font in the center.

Warx

Die Helden hatten schon so manchen Kampf gegen die Nerax ausgetragen. Die Schnelligkeit und Geschicklichkeit im Umgang mit ihren Schwertern hatten sie oft genug überrascht um ihnen Respekt beizubringen.

Jetzt aber standen sie vor Warx dem König der Nerax. Drohend hob er sein Schwert und seine Stimme lies einen donnernden Kampfschrei erklingen.

Der König der Nerax ist von riesenhafter Statur und bringt zur Schnelligkeit und Geschicklichkeit noch eine gehörige Portion Stärke mit.

Seine Stärke beträgt bei

2 Spielern – 12
3 Spielern – 18
4 Spielern – 24

Unwetterplättchen erhöhen seine Stärke. Warx würfelt mit 1 schwarzen Würfel.

Der Kampf

Um etwas Blut von ihm zu erhalten, müssen die Helden in einer Runde eine größere Kampfkraft erzielen als Warx und ihn damit verletzen. Mit der Muschel, unabhängig vom Wert der Muschel (auch Wert 0), können sie das Blut auffangen. Danach wird der König aus dem Spiel genommen, er wird nicht auf Feld 90 gestellt.

Die Helden können den Kampf abbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt erneut beginnen.

Mit einem lauten Schrei vor Wut und Überraschung stürzte sich der verwundete Warx in die Fluten und verschwand.

Die Helden erhalten 4 Ruhmpunkte für diesen Kampf.



ANDOR

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal



Hexe

Sobald das **Feld 52** zum ersten Mal betreten wird:

Auf einer Lichtung mitten im dichten Wald fanden die Helden die Hexe Reka. Mit einem freudigen Lächeln begrüßte die Hexe die Helden:


„Seid begrüßt alte Freunde. Ich dachte ihr seid in Abenteuer jenseits der See verstrickt.“

Nachdem die Helden der Hexe ihr Anliegen erklärt hatten, war sie sofort bereit ihnen den Trank zu brauen. Allerdings musste dies im Morgengrauen geschehen.

Das Gegengift kann erst bei Anbruch eines neuen Tages zur ersten Stunde mitgenommen werden. Legt das **Plättchen Gift** bei Tagesanbruch **auf Feld 52**.

The logo for the game 'ANDOR' is displayed in a stylized, gothic font. The letter 'A' is enclosed in a decorative square frame with intricate patterns. The letters 'N', 'D', 'O', and 'R' are in a similar but less ornate font.

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal

A square icon with a grey, textured background and a thin gold border. The word 'Silberhall' is written in a simple, black, sans-serif font in the center of the square.

Silberhall

Sobald das **Feld 91** zum ersten Mal betreten wird:

Die Helden erzählten den Zwergen von den Taren in Sturmtal und fragten sie um Rat, wie man den Wall durchbrechen konnte.

Die Mauern von Sturmtal sind dick und die Tore sind hart, wussten die Zwerge anerkennend zu berichten. Mit einem großen Katapult könnte man sie jedoch durchbrechen.

Eines dieser großen Katapulte hätten die Zwerge noch aus alten Zeiten, aber der Wurfarm sei nicht stark genug. Um die Mauern zu durchbrechen, sollten die Helden das Katapult mit Eisen verstärken.

Legt je **1 Eisen auf Feld 75** und **Feld 106**.

Mit jeweils 2 Stärkepunkten kann 1 Eisen getragen werden.

Die Zwerge halfen den Helden das gewaltige Katapult auf die Aldebaran zu laden und gaben ihnen zum Abschied noch etwas von ihrem Zwergenbier mit. Dann machten sich die Helden auf die Suche nach dem Eisen, um damit das Katapult zu verstärken und es vor den Toren von Sturmtal aufzubauen.

Wenn das Schiff nicht an der Küste vor Silberhall liegt wird das Katapult am Steg auf Feld 73 abgestellt. Beim Verladen helfen die Zwerge, die Helden müssen dafür das Schiff nicht verlassen.

Das Zwergenbier stärkt und kräftigt die Helden. Jeder Held erhält wahlweise 1 Stärkepunkt oder 4 Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Katapult.

ANDOR

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal

Katapult

Das **Katapult** muss auf dem **Feld 104** aufgebaut werden. Der Aufbau dauert 2 Stunden zzgl. 1 Stunde je Eisen, dass die Helden einbauen. Der Aufbau kann von mehreren Helden gleichzeitig vorgenommen werden, allerdings nur, wenn sich keine Kreaturen auf dem Feld 104 befinden. Für die Stärke des Katapults wird ein schwarzer Würfel geworfen und für jedes Eisen, dass von den Helden eingebaut wurde, 10 Punkte addiert.

Über die Aktion Kämpfen können die Helden mit dem Katapult die Mauern von Sturmtal einreißen. Zur Stärke des Katapults können nur die Stärkepunkte der beteiligten Helden gerechnet werden, nicht seine Würfel. Das Katapult muss von mindestens 2 Helden gleichzeitig bedient werden, jede Aktion dauert 1 Stunde.

Die Mauern von Sturmtal haben eine Stärke von

50 bei 2 Spielern
75 bei 3 Spielern
100 bei 4 Spielern


Die Mauer bricht ein, sobald ihr Stärkewert unter Null gesunken ist.

Lest danach weiter auf Legendenkarte Bresche.



ANDOR

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal



Bresche

Ein letztes Mal lies das Katapult die Mauern erzittern und diesmal stürzten große Teile der Mauern in sich zusammen. Eine Gruppe von Taren stürmte aus der Bresche hervor.

Stell eine **Figur Taren auf das Feld 114**.

Alle Helden von Feld 104 werden **auf Feld 114** gestellt.

Der größte und der stärkste unter den Taren trat hervor. Bei seinen Bewegungen zitterte er vor Zorn. Seine Schritte jedoch waren stockend und in seinem Gesicht wechselten sich Wut und die Erkenntnis, dass hier etwas gänzlich falsch ist, ab.

Der Tare schien ganz offensichtlich nicht Herr seiner Selbst zu sein.

Mit Mühe zwang er sich zu den Worten: „Ich bin Bragnar und fordere den stärksten Kämpfer unter Euch zum Zweikampf.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Bragnar.



ANDOR

Legende
Nord-Spielplan
Raserei in Sturmtal



Bagnar

Bagnar ist der Stärkste unter den Taren und er scheint gegen die wilde Raserei anzukämpfen. Wenn es ein Held schafft, ihn im Kampf zu überwinden und ihm das Gegengift verabreichen zu können, haben die Helden gesiegt.

Der Zweikampf:

Der finale Kampf ist ein Zweikampf zwischen Bagnar und einem Helden auf Feld 114. Der Tare hat einen Stärkewert von 5 und würfelt mit 3 weißen Würfeln. Der Kampf kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.

Für jede Kampfrunde, in der die Helden gewinnen, wird mit 1 roten Würfel gewürfelt:

- 1-2: Der Gegner verliert einen Stärkepunkt
- 3-4: Der Gegner verliert einen Würfel
- 5-6: Das Gegengift konnte verabreicht werden und der Kampf endet.

Die Werte für Stärke / Würfel können nicht unter 0 sinken.

Für jede Kampfrunde in der die Helden verlieren, wird mit 1 roten Würfel gewürfelt:

- 1-2: Der Held verliert 3 Willenspunkte
 - 3-4: Der Held verliert 2 Willenspunkte und 1 Ruhmpunkt
 - 5-6: Verlust von 2 Ruhmpunkten
-

Sobald Bagnar besiegt ist, stellt die **Erzählerfigur auf Feld Z** und liest die **Legendenkarte Z**.