







Diese Legende wurde für den Download in 2 Teile geteilt. Es werden beide Teile benötigt. Dieses PDF ist Teil 1.





Diese Legende wird auf der **Vorderseite des Nord-Spielplans** gespielt. Führt mit Ausnahme der Regeln zu den Muscheln und dem Holz zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste "Nord-Spielplan"** aus.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das **Holz neben** dem Spielplan bereit.
- Legt **je 1 Muschel** auf , ,  und . Die Muscheln können eingesammelt werden, wenn das Schiff auf dem entsprechenden Feld steht (auch während eines Sturms).
- Legt **2 Fass-Plättchen** neben dem Spielplan bereit.
- Legt die **Geröllplättchen** aus dem Grundspiel bereit.
- Legt **Sternchen auf Q, U, W und Z**.
- Sortiert die Legendenkarten nach Alphabet, so dass oben "O1" liegt und unten "Z".

**Wichtig:** Es gibt je 2 Karten O1, O2, O3, O4 und U, von denen jeweils nur 1 Karte im Spiel ist.

Die vier Karten O und die Karte U sind auf der Vorderseite mit den Zahlen 91 und 114 markiert. Falls ihr diese Legende direkt im Anschluss an Legende 8 spielt oder ihr noch wisst, wen ihr am Ende von Legende 8 gerettet habt, könnt ihr gezielt die passenden Karten wählen. Entscheidend ist hier, **wohin** ihr die Geretteten gebracht habt. Habt ihr also die Taren nach Silberhall gebracht, wählt ihr die Karten, die mit "91" markiert sind. Habt ihr die Zwerge nach Sturmtal gebracht, wählt ihr die Karten "114". Andernfalls zieht (oder wählt) ihr alle Karten mit **gleichen** Zahlen und legt die anderen unbenutzt beiseite.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "O1".



Seit jeher wurden in Andor, in Hadria und in späteren Jahren auch in den angrenzenden Ländern die großen Abenteuer der Helden besungen. Geschichten von Mut, Freundschaft und Ruhm wurden erzählt, und um alle diese Erzählungen rankt sich mittlerweile so manche Legende. Vieles wurde hinzugefügt, manches weggelassen, und bald schon konnte sich niemand mehr daran erinnern, was sich in alter Zeit wirklich zugetragen hatte.

Öftmals wurden nur die heldenhaftesten Geschichten weitererzählt, und viele Abenteuer finden sich heute in keinem Pergament der andorischen Archive wieder.

Doch bei einem Krug Met wird hin und wieder eine der fast vergessenen Legenden noch einmal erzählt...

Nachdem die Helden Andors ihre ersten Abenteuer im Norden und auf den Nebelinseln bestanden hatten, brach eine große Flut über eine der Inseln herein. Mancher sagt, es waren die Silberzwerge, die die Flucht vor der herannahenden Wut des Meeres ergriffen. Andere wiederum behaupteten, die Taren aus Sturmtal wären es gewesen, denen der Untergang drohte. Wer auch immer die Wahrheit kennt, sicher ist, dass die Helden den Bewohnern halfen, sich in Sicherheit zu bringen. Einige Zeit später kehrten die Flüchtlinge nach Hause zurück, und auch dabei erhielten sie die Hilfe der Helden.

"Die Rückkehr der Flüchtlinge" berichtet von der Heimkehr der Bewohner der Nebelinseln, nachdem die große Flut vorüber war...

Diese Legende spielt direkt im Anschluss an Legende 8 aus "Die Reise in den Norden".

Autor: Mjöltnir  
Schwierigkeitsgrad: leicht - mittel  
für 1-6 Helden

**Hinweis:** Lest zuerst die Karte "Anleitung".

Tagelang hatte das schwere Unwetter über den Nebelinseln getobt, und als die schwarzen Fluten über Silberhall hereingebrochen waren, hatten die Helden nur mit knapper Not die Zwerge nach Sturmtal bringen können. Die Aldebaran war in keinem guten Zustand, aber sie war noch seetüchtig. Als wenige Tage später endlich das Unwetter endete und die Sonne durch die Wolken brach, wollten die Zwerge so schnell es ging wieder nach Silberhall zurückkehren und baten die Helden um Hilfe.

Stellt 1 Silberzwerg-Figur auf Feld 114.

Auf dem Weg nach Hause wollten die Zwerge noch zur Nordküste des Wachsamens Waldes, denn sie hatten die Nachricht einer weiteren Gruppe erhalten, denen die Flucht gelungen war, bevor Silberhall in den Fluten versank. Der Weg zu Fuß wäre lang und beschwerlich, und so konnten sie alle gemeinsam auf der Aldebaran nach Westen segeln.

Stellt 1 Silberzwerg-Figur auf Feld 57.

Die Händler im Wachsamem Wald kannten nur Kram, den Zwerg, der oft bei ihnen gewesen war. Als sie plötzlich einer ganzen Gruppe von Zwergen mit ihren Schwertern und scharfzigen Äxten gegenüberstanden, hatten sie die Flucht ergriffen.

Deckt das Händlersymbol auf Feld 57 mit 1 roten X ab. Bis zum Ende der Legende kann hier **nicht** gehandelt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2 - "114".



**Hinweis:** Lest zuerst die Karte "Anleitung".

Tagelang hatte das schwere Unwetter über den Nebelinseln getobt, und als die schwarzen Fluten über Sturmtal hereingebrochen waren, hatten die Helden nur mit knapper Not die Taren nach Silberhall bringen können. Die Aldebaran war in keinem guten Zustand, aber sie war noch seetüchtig. Als wenige Tage später endlich das Unwetter endete und die Sonne durch die Wolken brach, wollten die Taren so schnell es ging wieder nach Sturmtal zurückkehren und baten die Helden um Hilfe.

Stellt 1 Taren-Figur auf Feld 91.

Auf dem Weg nach Hause wollten die Taren noch zur Nordküste des Wachsamens Waldes, denn sie hatten die Nachricht einer weiteren Gruppe erhalten, denen die Flucht gelungen war, bevor Sturmtal in den Fluten versank. Der Weg zu Fuß wäre lang und beschwerlich, und so konnten sie alle gemeinsam auf der Aldebaran nach Osten segeln.

Stellt 1 Tarenfigur auf Feld 57.

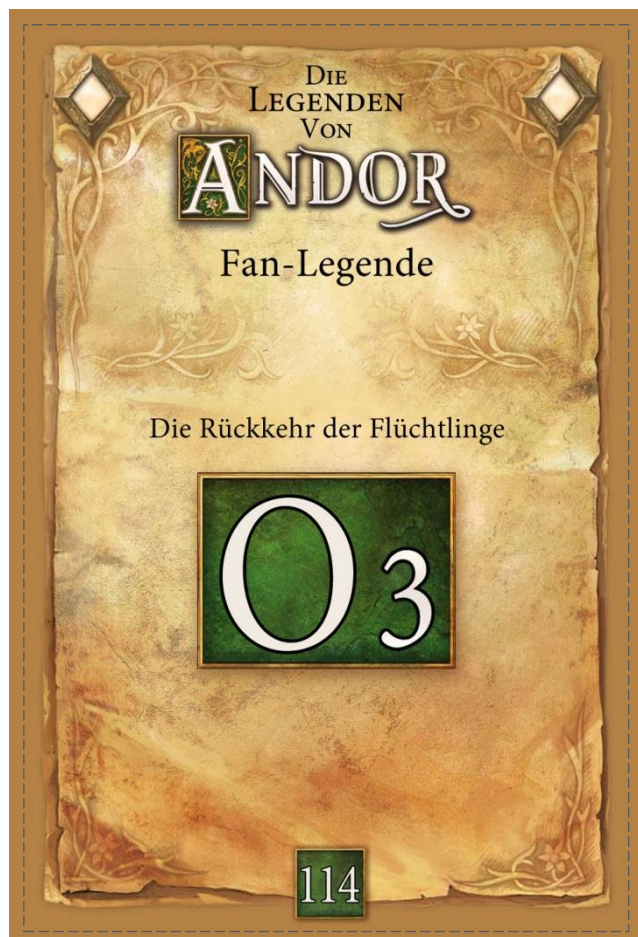
Die Händler im Wachsamem Wald hatten schon manche Geschichte über die seltsamen Geschöpfe des Nordens gehört, doch als sie die riesigen Taren mit ihren Hörnern sahen, hatten sie die Flucht ergriffen.

Deckt das Händlersymbol auf Feld 57 mit 1 roten X ab. Bis zum Ende der Legende kann hier **nicht** gehandelt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2 - "91".









*“Ich habe eigentlich nichts gegen Zwerge”, sagte der Älteste der Taren zu den Helden, als er vom bevorstehenden Aufbruch der Flüchtlinge hörte. “Aber sie sind ungehobelt. Den ganzen Tag schlugen sie mit ihren Äxten aufeinander ein. Zum Vergnügen, sagen sie. Und wisst Ihr, wie viel diese winzigen Männer essen können, und wie viel Met ein einziger von ihnen verträgt?! Unsere Vorräte sind nahezu aufgebraucht! Wir haben fast nichts mehr, das wir bei einem fahrenden Händler gegen Met und Fleisch eintauschen können.”*

*Der Tarus reichte den Helden ein kleines, in sauberen Stoff gewickeltes Päckchen. “Wir würden Euch gern mehr geben, aber das ist alles, was wir entbehren können.”*

Die Heldengruppe erhält den **hadrischen Kompass** und **2 Gold**.

*“Wir werden sicher zurecht kommen”, sagte der Held, “doch nun sollten wir aufbrechen. Merrik ist bereits an Bord gegangen. Er wird uns begleiten. Nun, da seine Seekarte fertig ist, wird er bestimmt eine große Hilfe für uns sein.”*

Stellt das Schiff auf das Meeresfeld mit dem **Steg an Feld 104**. Stellt **alle Helden auf Feld 114** und Merrik auf die Schiffstafel. Mit dem Kartographen an Bord kann das Schiff auch auf alle Klippenfelder bewegt werden bzw. darüber hinwegsegeln. Da jetzt alle Helden auf Feld 114 stehen, steigen sie sofort auf **14 Willenspunkte** an.

Lest jetzt weiter auf  
Legendenkarte O3 - “114”.



*“Ich habe eigentlich nichts gegen Taren”, sagte Fürst Grom zu den Helden, als er vom bevorstehenden Aufbruch der Flüchtlinge hörte. “Aber wisst Ihr, wie viel diese gehörnten Riesen essen?! Unsere Vorräte sind nahezu aufgebraucht! Wir mussten bereits einen großen Teil unserer Ausrüstung gegen Met und Fleisch eintauschen.”*

*Grom reichte den Helden ein kleines, in schmutzigen Stoff gewickeltes Päckchen. “Wir würden Euch gern mehr geben, aber das ist alles, was wir entbehren können.”*

Die Heldengruppe erhält den **hadrischen Kompass** und **2 Gold**.

Deckt das Händlersymbol auf Feld 91 mit 1 roten X ab. Bis zum Ende der Legende kann hier **nicht** gehandelt werden. Die Helden können jedoch wie gewohnt Muscheln nach Silberhall bringen und gegen Gold, Willenspunkte und Ruhm eintauschen.

*“Wir werden sicher zurecht kommen”, sagte der Held, “doch nun sollten wir aufbrechen. Merrik ist bereits an Bord gegangen. Er wird uns begleiten. Nun, da seine Seekarte fertig ist, wird er bestimmt eine große Hilfe für uns sein.”*

Stellt das Schiff auf das Meeresfeld mit dem **Steg an Feld 73**. Stellt **alle Helden auf Feld 91** und Merrik auf die Schiffstafel. Mit dem Kartographen an Bord kann das Schiff auch auf alle Klippenfelder bewegt werden bzw. darüber hinwegsegeln.

Lest jetzt weiter auf  
Legendenkarte O3 - “91”.



Stellt je 1 **Nerax** auf II, III und **10** und 1 **Meerestroll** auf **6**.

Bei Sonnenaufgang rücken die Kreaturen von Feldern mit einem schwarzen Würfel entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor.

#### Aufgabe (Legendenziel):

Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Die 2 Zwergengruppen müssen nach Silberhall (Feld 91) gebracht werden.

Die Helden müssen mit **beiden Zwergengruppen an Bord des Schiffes** den Steg an Feld 73 erreichen, bevor der Erzähler “Q” erreicht. Andernfalls ist die Legende verloren.

Markiert den Steg an Feld 73 mit einem Sternchen. Sobald das Schiff mit den Zwergen am Steg an Feld 73 steht, wird **sofort** die Karte “Rückkehr nach Silberhall 1” aufgedeckt und vorgelesen, noch **bevor** ein Held von Bord geht.

**Wichtig:** Solange das Schiff den Steg an Feld 73 nicht erreicht hat, darf kein Held die Insel der Zwerge betreten, auch nicht an einer anderen Stelle oder mit Hilfe der Boote.

Ein Held kann eine oder beide Zwergengruppen auf einmal mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen). Das kostet **keine** zusätzlichen Stunden auf der Tagesleiste. Auf dem Schiff können **beide Zwergen-Gruppen gleichzeitig** mitgenommen werden.

Lest jetzt weiter auf  
Legendenkarte O4 - “114”.



Stellt je 1 **Nerax** auf II, III und **6** und 1 **Meerestroll** auf **10**.

Bei Sonnenaufgang rücken die Kreaturen von Feldern mit einem schwarzen Würfel entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor.

#### Aufgabe (Legendenziel):

Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

Die 2 Tarengruppen müssen nach Sturmtal (Feld 114) gebracht werden.

Die Helden müssen mit **beiden Tarengruppen an Bord des Schiffes** den Steg an Feld 104 erreichen, bevor der Erzähler “Q” erreicht. Andernfalls ist die Legende verloren.

Markiert den Steg an Feld 104 mit einem Sternchen. Sobald das Schiff mit den Taren am Steg an Feld 104 steht, wird **sofort** die Karte “Rückkehr nach Sturmtal 1” aufgedeckt und vorgelesen, noch **bevor** ein Held von Bord geht.

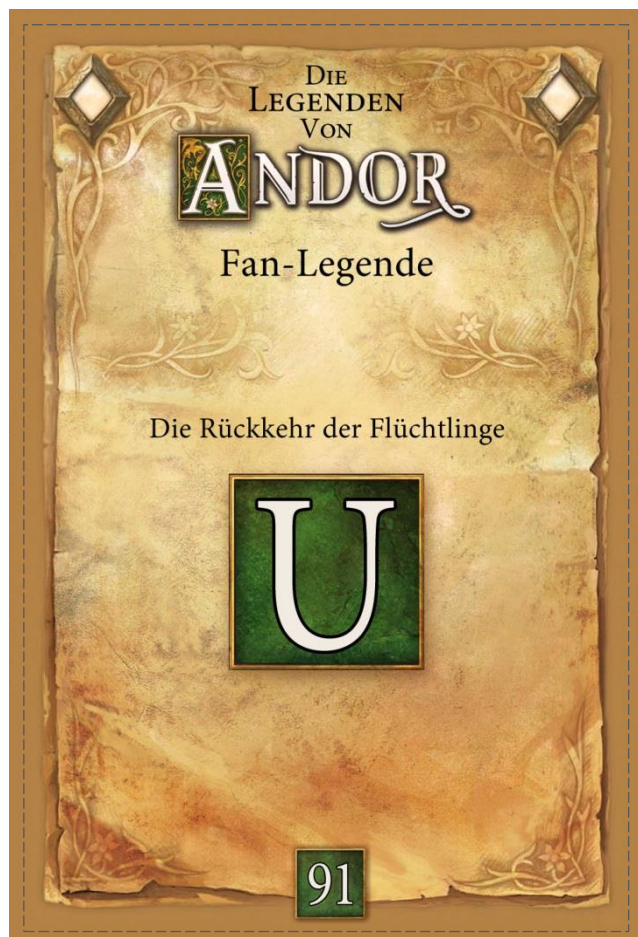
**Wichtig:** Solange das Schiff den Steg an Feld 104 nicht erreicht hat, darf kein Held die Insel der Taren betreten, auch nicht an einer anderen Stelle oder mit Hilfe der Boote.

Ein Held kann eine oder beide Tarengruppen auf einmal mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen). Das kostet **keine** zusätzlichen Stunden auf der Tagesleiste. Auf dem Schiff können **beide Taren-Gruppen gleichzeitig** mitgenommen werden.

Lest jetzt weiter auf  
Legendenkarte O4 - “91”.









Sobald Garz im Nebel gefunden wurde, wird die Karte "Der Handelszweig Garz 1" aufgedeckt und vorgelesen.

**Hinweis:** Die Karten "Rückkehr nach Sturmtal 1 & 2", "Im Dorf der Taren 1 & 2" und "Ein Geschenk aus Sturmtal" werden nicht benötigt.

Deckt 1 Heldenwappen auf. Der so ermittelte Held legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält **2 Stärkepunkte** und **2 Ruhm**.

Im Spiel mit **2 Helden** erhält die Gruppe **zusätzlich 1 weiteren Stärkepunkt und 1 beliebigen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel.

Im Spiel mit **3 Helden** erhält die Gruppe **1 weiteren Stärkepunkt oder 1 Ausrüstungsgegenstand**.

*Die Helden waren zum Aufbruch bereit, und zusammen mit den Zwergen machten sie sich auf den Weg zurück nach Silberhall, nicht ahnend, was sie erwarten würde...*

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes liegt, beginnt.



**Hinweis:** Sollte der Stapel mit den Windkarten aufgebraucht sein, wird die START-Windkarte so auf den Spielplan gelegt, dass der Punkt nach Norden zeigt. Bis zum Ende der Legende wird dann keine neue Windkarte mehr aufgedeckt.

Sobald Garz im Nebel gefunden wurde, wird die Karte "Der Handelszweig Garz 1" aufgedeckt und vorgelesen.

**Hinweis:** Die Karten "Rückkehr nach Silberhall 1 & 2", "Am Silberberg 1 & 2" und "Ein Geschenk aus Silberhall" werden nicht benötigt.

Deckt 1 Heldenwappen auf. Der so ermittelte Held legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält **2 Stärkepunkte** und **2 Ruhm**.

Im Spiel mit **2 Helden** erhält die Gruppe **zusätzlich 1 weiteren Stärkepunkt und 1 beliebigen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel.

Im Spiel mit **3 Helden** erhält die Gruppe **1 weiteren Stärkepunkt oder 1 Ausrüstungsgegenstand**.

*Die Helden waren zum Aufbruch bereit, und zusammen mit den Taren machten sie sich auf den Weg zurück nach Sturmtal, nicht ahnend, was sie erwarten würde...*

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes liegt, beginnt.



**Hinweis:** Sollte der Stapel mit den Windkarten aufgebraucht sein, wird die START-Windkarte so auf den Spielplan gelegt, dass der Punkt nach Norden zeigt. Bis zum Ende der Legende wird dann keine neue Windkarte mehr aufgedeckt.

**Nur wenn die beiden markierten Kreaturen in Sturmtal besiegt wurden, ist die Legende jetzt nicht verloren.**

*Wieder und wieder bäumte sich das Meer auf, und immer mehr Kreaturen tauchten aus den kalten Fluten empor.*

Stellt 1 **Nerax** auf **10** und 1 **Meerestroll** auf **6**.

**Zur Erinnerung:**

Werden bei Sonnenaufgang die Kreaturen bewegt, rücken die Kreaturen von Feldern mit einem schwarzen Würfel entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor.



**Nur wenn das Schiff mit beiden Flüchtlingsgruppen an Bord den markierten Steg erreicht hatte, bevor diese Karte aufgedeckt wurde, ist die Legende jetzt nicht verloren.**

*Erneut brauste das Meer auf, und aus den schwarzen Wellen erhoben sich weitere Kreaturen.*

Stellt je 1 **Meerestroll** auf **8** und **12**.

**Zur Erinnerung:**

Werden bei Sonnenaufgang die Kreaturen bewegt, rücken die Kreaturen von Feldern mit einem schwarzen Würfel entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor.









Die Alarmhörner Werftheims hallten über die Nebelinseln, und die Helden wussten, dass das nichts Gutes zu bedeuten hatte. Ein riesiger Arrog hatte die Insel mitten im hadrischen Meer heimgesucht!

Stellt **1 Arrog** auf Feld **100**.

Sollte sich bereits eine Kreatur auf Feld 100 befinden, kommt diese jetzt aus dem Spiel (nicht auf Feld 90 stellen). Sollte im weiteren Spielverlauf eine Kreatur bei Sonnenaufgang auf Feld 100 vorrücken müssen, wird diese Kreatur **nicht** versetzt sondern bleibt auf ihrem Feld stehen.

Entfernt das Brunnenplättchen von Feld 109 und deckt das Händlersymbol mit einem roten X ab. Bis zum Ende der Legende kann hier **nicht** mehr gehandelt werden.

Entfernt das Garz-Nebelplättchen vom Sonnenaufgang-Feld. Garz bewegt sich ab sofort bis zum Ende der Legende nicht mehr. Sollte Garz jetzt auf einem der Inselfelder Werftheims stehen, wird er sofort auf Feld 102 oder Feld 110 versetzt. Die Gruppe entscheidet gemeinsam, wohin Garz gerückt wird.

Wurde Garz bislang noch nicht im Nebel entdeckt, kommen die Karten "Der Handelszwerg Garz" jetzt aus dem Spiel. Verfährt dann beim Aktivieren des Nebelplättchens wie in Legende 7 beschrieben.

Ein Held auf Feld 100 wird nicht versetzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte W2.



Nur wenn die beiden markierten Kreaturen in Silberhall besiegt wurden, ist die Legende jetzt nicht verloren.

Wieder und wieder bäumte sich das Meer auf, und immer mehr Kreaturen tauchten aus den kalten Fluten empor.

Stellt **1 Nerax** auf **6** und **1 Meerestroll** auf **10**.

**Zur Erinnerung:**

Werden bei Sonnenaufgang die Kreaturen bewegt, rücken die Kreaturen von Feldern mit einem schwarzen Würfel entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor.



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

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. die markierten Kreaturen auf der Heimatinsel der Flüchtlinge besiegt wurden und...
3. beide Flüchtlingsgruppen die Hauptstadt ihrer Heimatinsel erreicht haben und...
4. das benötigte Baumaterial zur Reparatur zu den Flüchtlingen gebracht wurde und...
5. der Met ausgeliefert wurde und...
6. der Arrog auf Feld 100 besiegt wurde.

Die Flüchtlinge waren sicher nach Hause zurückgekehrt, und bald erinnerte nichts mehr an die Schäden, die die große Flut hinterlassen hatte. Die Helden halfen, wo sie konnten und genossen die wenigen Tage der Ruhe...

Fan-Legende "Die Rückkehr der Flüchtlinge" - Autor: Mjölñir

1. der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist oder...
2. die markierten Kreaturen auf der Heimatinsel der Flüchtlinge **nicht** besiegt wurden oder...
3. die Flüchtlingsgruppen nicht ihre Heimatinsel erreicht haben oder...
4. das benötigte Baumaterial zur Reparatur **nicht** zu den Flüchtlingen gebracht wurde oder...
5. der Met **nicht** ausgeliefert wurde oder...
6. der Arrog auf Feld 100 **nicht** besiegt wurde.

**Aufgabe:**

Der Arrog auf Feld 100 muss besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben "Z" der Legendenleiste erreicht.

Der **Arrog** hat **13 Willenspunkte** und eine **Grundstärke** von **16 Stärkepunkten**. Je Held der Gruppe erhält er **4 Stärkepunkte** hinzu. Er würfelt **immer** mit **5 weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Der **Diebische Streifenmarder** darf **nicht** gegen den Arrog eingesetzt werden.

**Legendenziele:**

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. die **markierten Kreaturen** auf der Heimatinsel der Flüchtlinge müssen besiegt worden sein und...
3. **beide Flüchtlingsgruppen** müssen ihre Heimatinsel erreicht haben und...
4. **das benötigte Baumaterial** muss zur Reparatur zu den Flüchtlingen gebracht worden sein und...
5. **der Met** muss in die angegebene Hauptstadt gebracht worden sein und...
6. bevor der Erzähler "Z" erreicht, müssen die Helden den **Arrog auf Feld 100** besiegen.

**Hinweis:** Wenn der Arrog besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf das Feld "Z" versetzt.

**Wichtig:** Für den Arrog auf Feld 100 verlieren die Helden bei Sonnenaufgang wie gewohnt Ruhm abhängig von der Spieleranzahl. Die Helden verlieren jedoch **keinen zusätzlichen** Ruhm, auch wenn der Arrog auf einer Hauptstadt steht.