



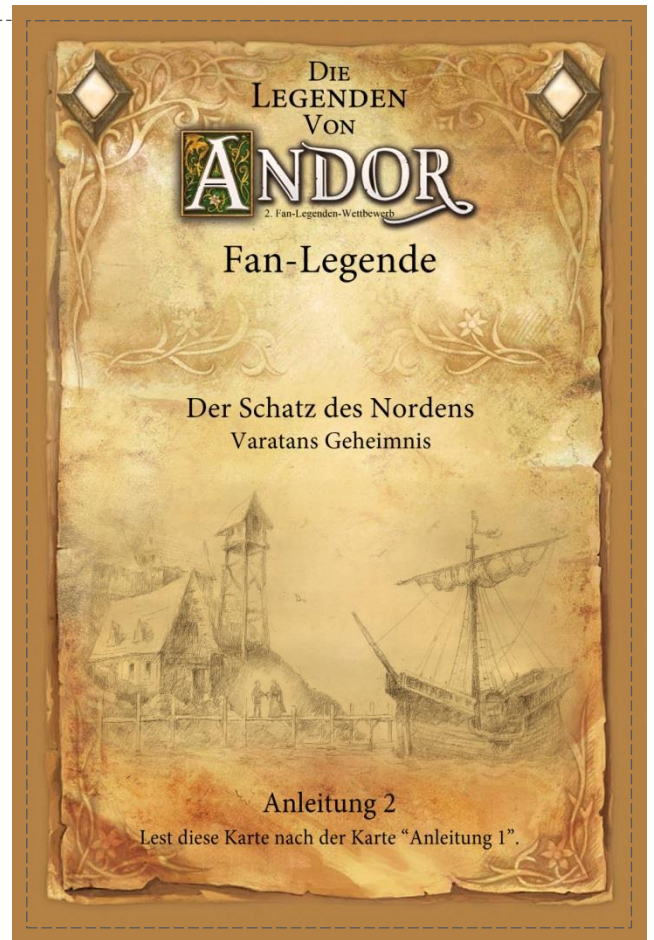
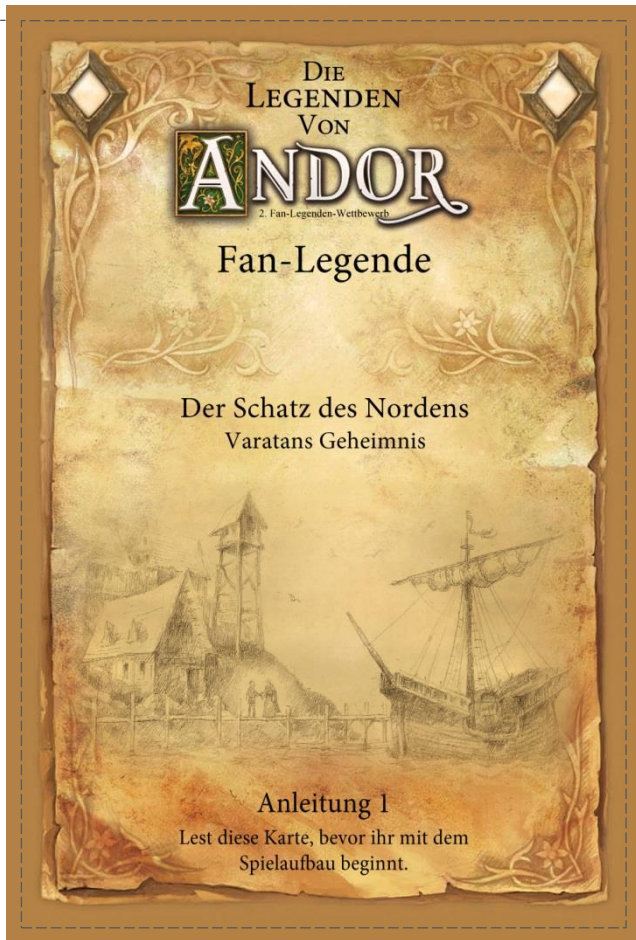
Der Schatz des Nordens – Varatans Geheimnis

Fan-Legende für den 2. Fan-Legenden-Wettbewerb der „Taverne von Andor“, März 2015

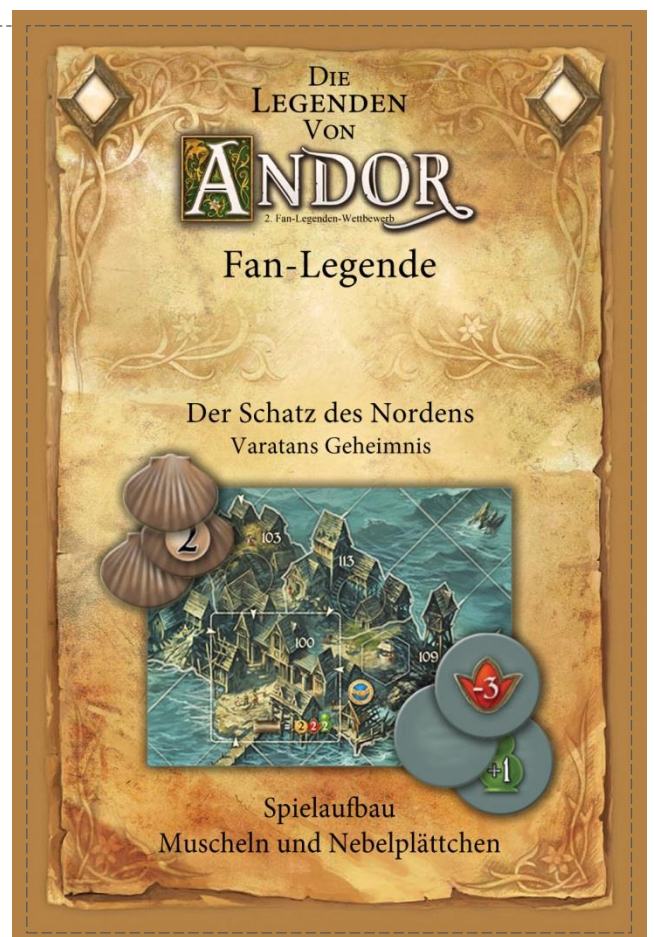
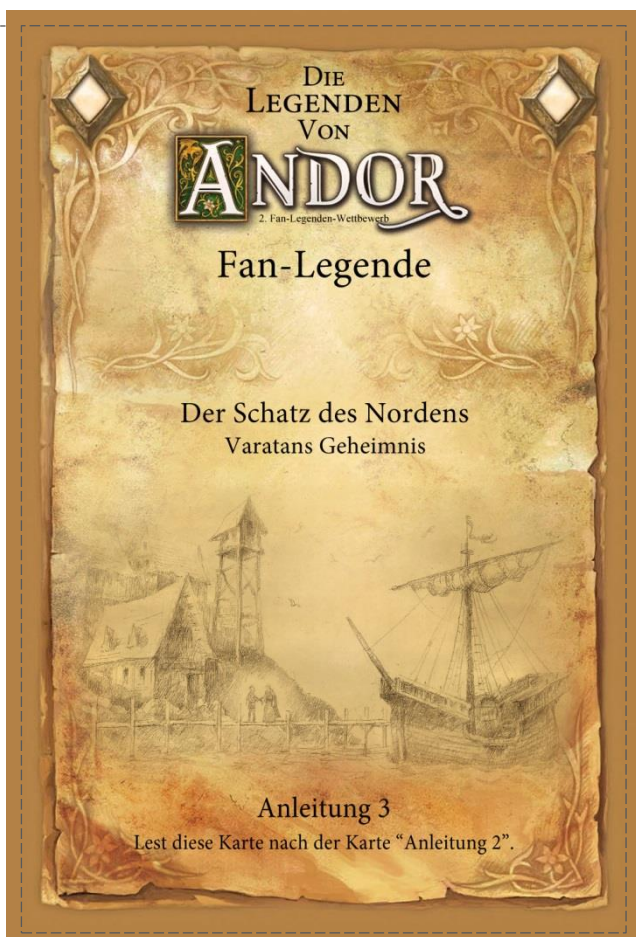
Autor: Mjölhir

Nach dem Sieg über die drei Mächte des Meeres hatte ein starker Südwind eingesetzt, und am Horizont konnten die Helden endlich die Leuchtfener Hadrias ausmachen, die ihnen den Weg wiesen. Einmal noch wollten sie zu den Nebelinseln zurückkehren, bevor sie die Reise in den Norden antraten. In Werftheim sollten die Schiffsbauer nach der Aldebaran sehen, und die Helden brauchten Ausrüstung und Vorräte.

Doch der Wind legte sich, und im aufkommenden Nebel war ein leiser Gesang zu hören. Als die Helden beschlossen, der Stimme im Nebel zu folgen, ahnten sie noch nicht, dass ihre Abreise nach Hadria in weite Ferne gerückt war...



Das PDF wurde für den Download in 3 Teile geteilt. Für das Spiel werden alle 3 Teile benötigt. Dies ist Teil 1 von 3.



- Deckt **1 Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Held legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes.
- Legt **Sternchen auf Q, R, S, V, X und Z.**
- Sortiert die **9 quadratischen Karten "Heldenauftrag"** entsprechend der auf der Rückseite angegebenen Feldzahlen der 3 Hauptstädte und mischt dann verdeckt jeden der 3 Stapel. Zieht je 1 Karte und legt sie unbesehen beiseite. Mischt die verbliebenen 6 Karten (nun also noch je 2 aus jeder Hauptstadt) und legt diesen Kartenstapel verdeckt neben dem Spielplan bereit.
Die 9 großen Legendenkarten "Heldenauftrag" legt ihr ebenfalls neben dem Spielplan bereit. Diese Karten werden nicht aussortiert und müssen nicht gemischt werden.
- Mischt die **7 Karten "Arkterons Kampf"** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.
- Sortiert die **6 Karten "Varatans Geheimnis"** entsprechend der Zahlen auf der Vorderseite, sodass die Karte 1 oben liegt und Karte 6 unten, und legt den Stapel neben den Spielplan. Wann diese Karten vorgelesen werden, erfahrt ihr im Verlauf der Legende.
- Sortiert aus den Windkarten die 4 Stürme mit Schildsymbol aus. Sie werden in dieser Legende nicht benötigt. Mischt die übrigen **9 Windkarten** und legt sie verdeckt bereit. Legt die START-Windkarte verdeckt auf den Stapel.
Hinweis: Das Aussortieren der Stürme hat keinen Einfluss auf den Ablauf der Legende. Möchtet ihr den Schwierigkeitsgrad der Legende etwas erhöhen, könnt ihr auch alle **Sturm!**-Karten nutzen.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Anleitung 3".



Diese Legende wird auf der **Vorderseite des Nord-Spielplans** gespielt.
Führt mit Ausnahme der Regeln zur START-Windkarte, den Nebelplättchen und den Muscheln zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste "Nord-Spielplan"** aus.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt aus dem **Grundspiel 3 Edelsteine** (je 1x grün, blau und rot), **3 Runensteine** (je 1x gelb, grün und blau), **alle Geröllplättchen** und **3 Pergamente** (Wert beliebig) bereit.
- Legt **1 Figur "Taren"**, die Figuren **"Irja"**, **"Arkteron"** und **"Seeriese"**, **1 Fass** und die Gegenstände **"Schmuckkette"** und **"Schatztruhe"** bereit.
- Legt verdeckt **je 1 Federplättchen** auf die Buchstaben **P, S und U** der Legendenleiste.
- Legt den **Sturmschild** und die Gabe des Nordens **"Die-bischer Streifenmarder"** in die **Kajüte** auf der Schiffstafel.
- Stellt **Merrick** auf die Schiffstafel. Er begleitet die Helden und verlässt das Schiff in dieser Legende nicht.
Zur Erinnerung: Das Schiff kann mit Merrik an Bord auf alle Klippenfelder bewegt werden bzw. einfach über sie hinwegsegeln.
- Deckt die Karte **"Spilaufbau Muscheln und Nebelplättchen"** auf und legt gemischt und verdeckt die 4 Muscheln und alle Nebelplättchen auf die entsprechend markierten Meeresfelder.
- Stellt Eure Heldenfiguren auf die Schiffstafel.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Anleitung 2".



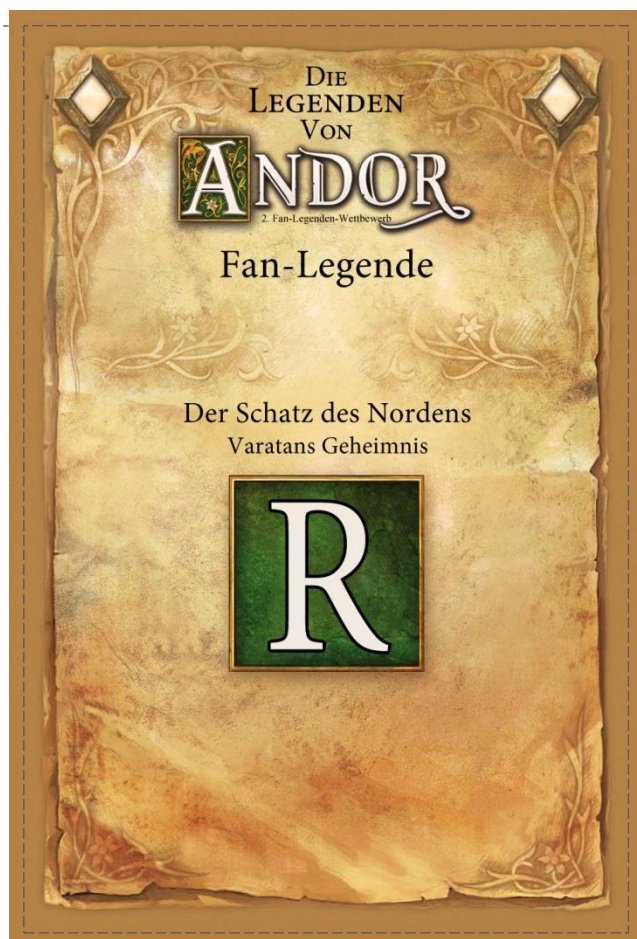
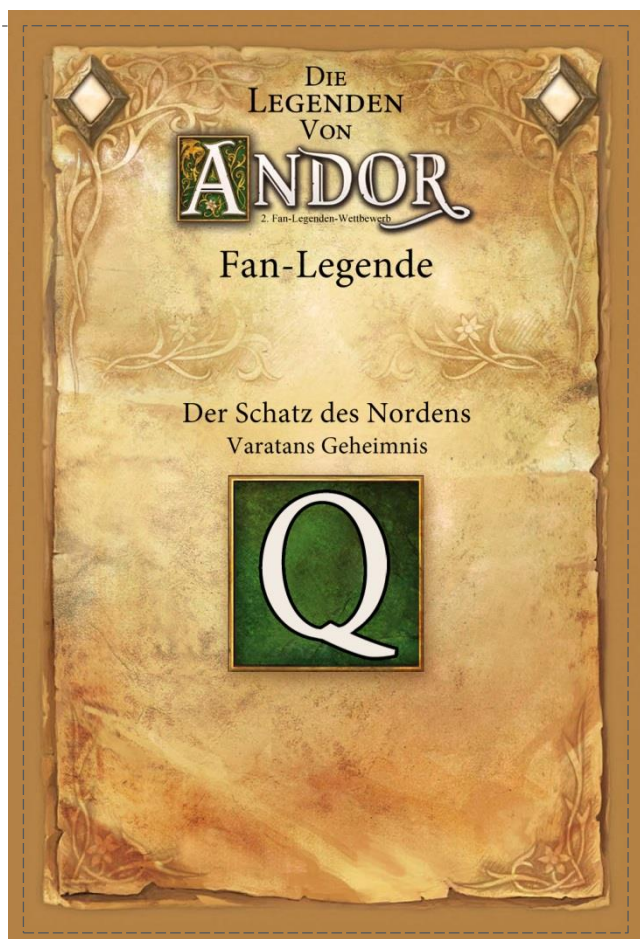
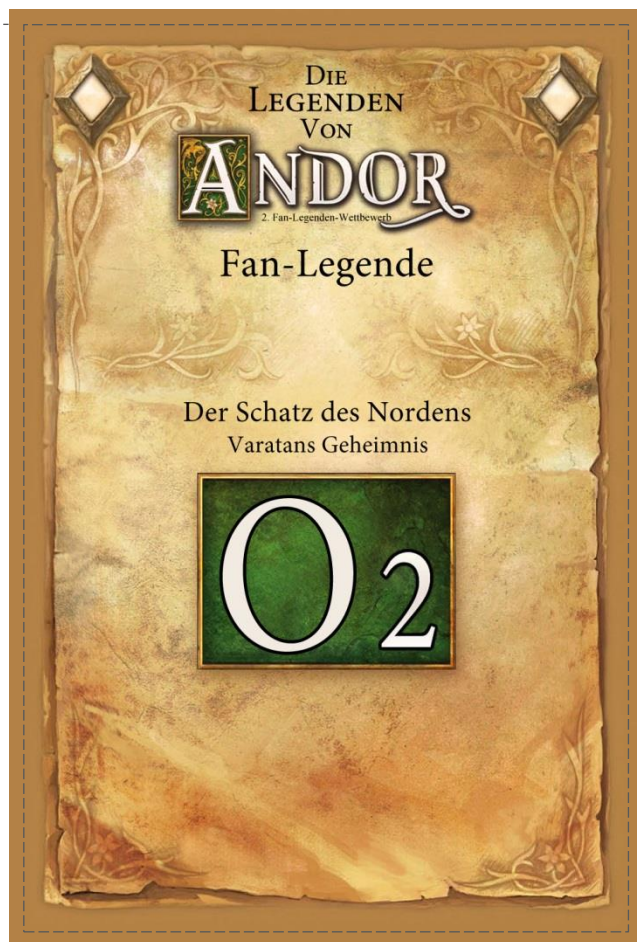
N = Nebelplättchen

M = Muschel

- Deckt das Windkarten-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem roten X ab. Solange das Symbol abgedeckt ist, wird bei Sonnenaufgang **keine** Windkarte gezogen.
- Stellt das Schiff auf **6**.
- Stellt **1 Gor** auf **78**, **je 1 Nerax** auf **I, II und 110** und **1 Meerestroll** auf **8**.
Kreaturen auf Meeresfeldern mit einem schwarzen Würfel bewegen sich bei Sonnenaufgang entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O1.





Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen die Nixe "Irja" im Nebel finden bevor der Erzähler den Buchstaben "Q" der Legendenleiste erreicht. Sobald das Schiff auf dem Nebelplättchen "Ruhm +1" steht, haben die Helden "Irja" entdeckt, und die Legendenkarte "Begegnung im Nebel" wird aufgedeckt und vorgelesen.

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

Das Schiff kann vorerst für 1 Stunde auf der Tagesleiste **nur 2 Felder weit** bewegt werden. Der zweite Mast erhöht diesen Wert **nicht**.

Sobald das Schiff zum ersten Mal ein Feld mit einem Nebelplättchen erreicht, **muss** die Fahrt beendet werden. Lest dann **sofort** die Legendenkarte "Der Nebel 1" vor.

Hinweis: Wird mit Hilfe eines Fernrohrs oder Fenns Raben das erste Nebelplättchen aufgedeckt, wird ebenfalls **sofort** die Karte "Der Nebel 1" vorgelesen.

Erreicht der Erzähler den Buchstaben, auf dem das erste Federplättchen liegt, wird sofort die Legendenkarte "Die Aufträge 1" aufgedeckt und vorgelesen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält **3 Stärkepunkte und 2 Ruhm**.

Der Nebel breitete sich weiter aus, und langsam steuerten die Helden das Schiff nach Süden, dem Gesang der Nixe folgend...

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

Hinweis: Lest zuerst die drei Karten "Anleitung".

Die Helden waren gegen die drei Mächte des Meeres siegreich gewesen, und nun wiesen ihnen die Leuchtfeuer am Horizont den Weg nach Hadria. Doch sie wollten erst noch einmal zu den Nebelinseln zurückkehren.

Nach der langen Zeit, die die Helden im Norden unterwegs waren, hatten sie Menschen, Zwerge und Taren immer besser kennengelernt. Hier und da würden sie sicher den Bewohnern der Nebelinseln noch helfen können, bevor sie Abschied nahmen.

Auch wurden Vorräte für die bevorstehende Reise an Bord gebraucht, und der Aldebaran würde es sicher nicht schaden, wenn einer der Schiffsbauer Werftheims noch einmal nach dem Rechten sah.

Beinahe schien es, als spürte das Meer, dass die Helden noch nicht weitersegeln würden, und der kräftige Südwind, der eben noch geweht hatte, legte sich.

Ein dünner Nebelschleier breitete sich über den Wellen aus. "Lasst uns aufbrechen", sagte einer der Helden. "Wir sollten versuchen, vor Einbruch der Dunkelheit..." Er verstummte. Aus der Ferne war mit einem Mal ein leiser, fast zerbrechlicher Gesang zu hören.

"Das ist Irja, die Nixe", sagte der Schiffsjunge, der erst vor wenigen Tagen in Werftheim an Bord gekommen war. "Sie verlangt nach Euch." Die Helden sahen sich verwundert an. Der Schiffsjunge lauschte hinaus in den Nebel. "Es ist Angst in ihrer Stimme. Das bedeutet nichts Gutes."

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.



Die schwarze See spie erneut eine Kreatur an das trübe Licht des Tages.

Stellt **1 Meerestroll** auf **II**.

Nur wenn das Nebelplättchen "Ruhm +1" bereits aktiviert und Irja entdeckt wurde, ist die Legende jetzt nicht verloren.

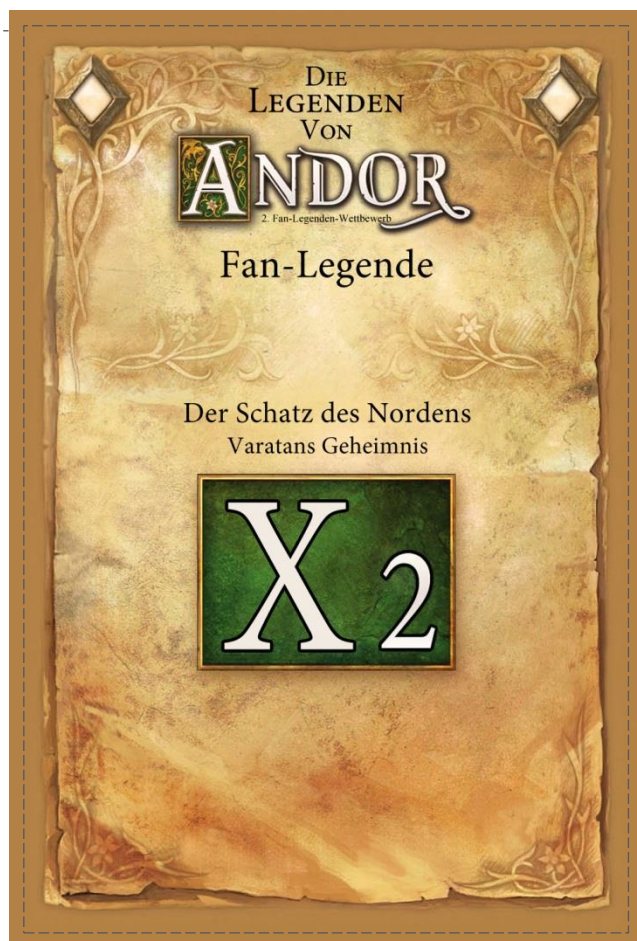
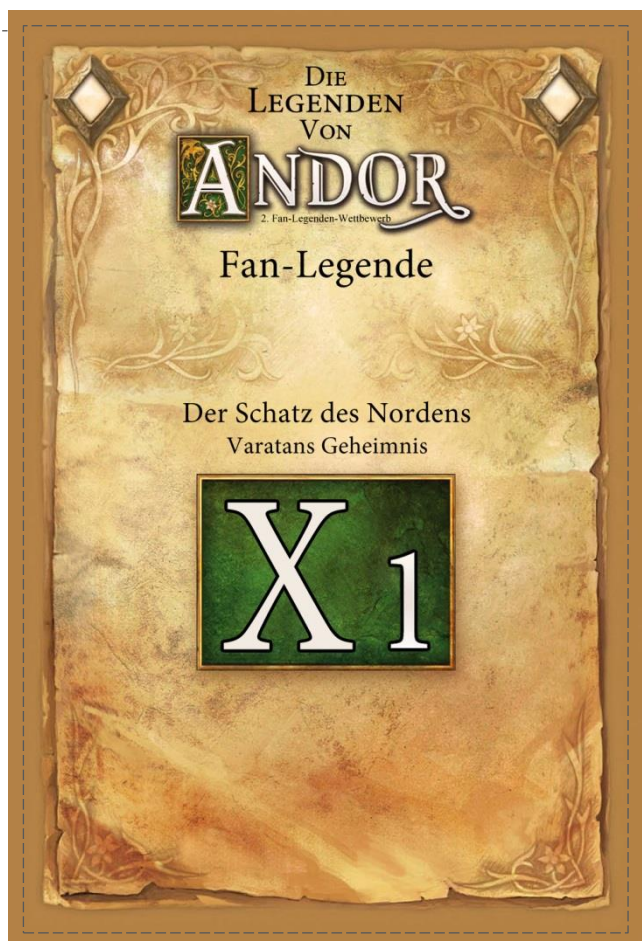
Das Meer schien ruhig, doch aus den Wellen tauchten erneut Kreaturen auf.

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

Zur Erinnerung: Kreaturen auf Meeresfeldern mit einem schwarzen Würfel bewegen sich bei Sonnenaufgang entlang der gestrichelten Linien bis zu den Feldern mit den römischen Zahlen vor.

Die Menschen hofften, dass die Helden sie jetzt trotzdem noch weiter unterstützen konnten und sandten ihnen eine Nachricht.

Deckt **sofort** eine weitere (quadratische) Karte "**Helden-auftrag**" auf.




Nur wenn die Helden den Seeriesen bereits befreit haben, ist die Legende jetzt nicht verloren.

Die Helden erinnerten sich an das, was der Seeriese ihnen erzählt hatte: 'Arkteron wird Euch finden, doch seid wachsam, denn er ist stärker als jemals zuvor.'

Zur Erinnerung: Erreicht der Erzähler "X", taucht Arkteron auf. Die Helden müssen ihn besiegen, bevor der Erzähler "Z" erreicht.

Eine weitere Nachricht erreichte die Helden. Die Bewohner der Nebelinseln baten sie erneut um Hilfe.

Deckt **sofort** eine weitere (quadratische) Karte "**Heldenauftrag**" auf.

Nur wenn die Helden Irja auf dem Meeresfeld mit  bereits erreicht haben, ist die Legende jetzt nicht verloren.

Etwas Böses schien die Kreaturen voranzutreiben. Immer mehr tauchten zwischen den Wellen auf und bewegten sich auf die Inseln zu.

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

Zur Erinnerung: Der Meerestroll bewegt sich bei Sonnenaufgang entlang der gestrichelten Linie bis zum Feld mit der römischen Zahl vorwärts.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen Arkteron besiegen bevor der Erzähler den Buchstaben "Z" auf der Legendenleiste erreicht.

Der Kampf gegen Arkteron verläuft nach denselben Regeln wie gegen die Kreaturen. Als Auswirkung einer Kampfrunde wird jedoch die oberste Karte "Arkterons Kampf" aufgedeckt. Waren die Helden stärker, verliert Arkteron anschließend die Karte. Arkteron ist besiegt, wenn er keine Karte mehr hat.

Der Mut und die Anstrengungen der Helden hatten die Macht, die von Varatans Truhe ausging, bereits geschwächt.

Arkteron besitzt im Augenblick noch 7 Karten. Führt nun **alle** der folgenden Anweisungen der Reihe nach aus.

Ruhm und Ehre

Hat die Gruppe jetzt **mindestens** 8 Ruhm, kommt die oberste Karte "Arkterons Kampf" unbesehen aus dem Spiel.

Hilfe in der Not

Haben die Helden in dieser Legende **keinen** der Aufträge der Nebelinseln abgelehnt, kommt eine (weitere) Karte "Arkterons Kampf" verdeckt aus dem Spiel.

Sofort zur Stelle

Liegt jetzt **keine** Auftragskarte mehr auf einer der 3 Hauptstädte, verliert Arkteron eine (weitere) Karte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte X3.



Das Meer brauste auf, riesige Wellen schlugen gegen den Schiffsrumpf, und ein eisiger Sturm erhob sich. Arkteron!

Stellt die Figur "**Arkteron**" auf das Feld mit dem Schiff.

Der Herr der Stürme richtete sich auf, und ehe die Helden wussten, wie ihnen geschah, schleuderte er das Schiff davon.

Ein Held würfelt mit einem roten Würfel und versetzt das Schiff auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen roten Würfel. Das Schiff wird in **jedem** Fall versetzt. Sollte das Schiff bereits auf einem Feld mit rotem Würfelsymbol stehen und die Zahl dieses Feldes gewürfelt werden, so würfelt ihr noch einmal.

Als Arkterons Sturm sich gelegt hatte, fanden sich die Helden zwar am anderen Ende des hadrischen Meeres aber weitgehend wohlbehalten wieder. Auch die Aldebaran schien keinen größeren Schaden genommen zu haben.

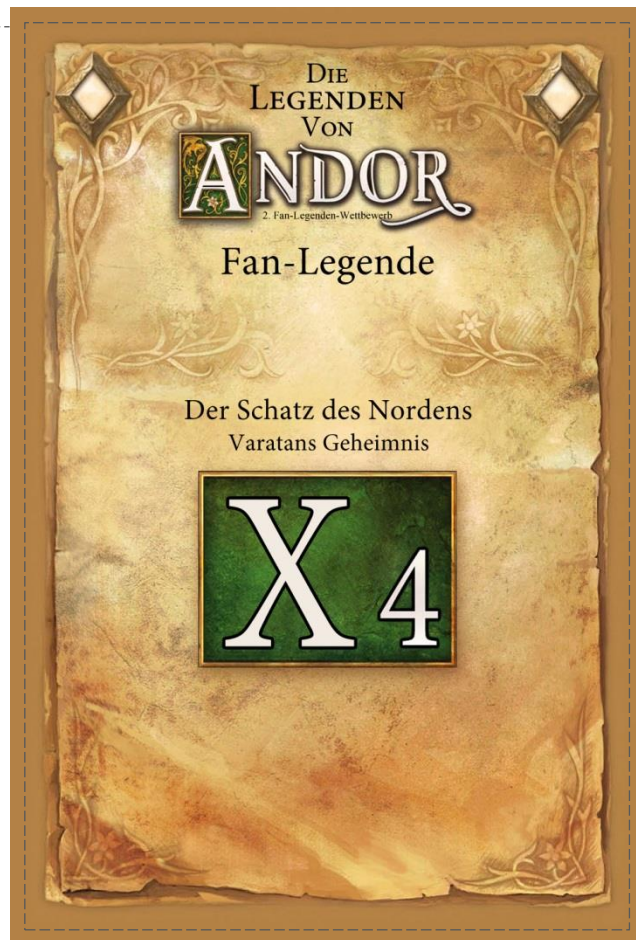
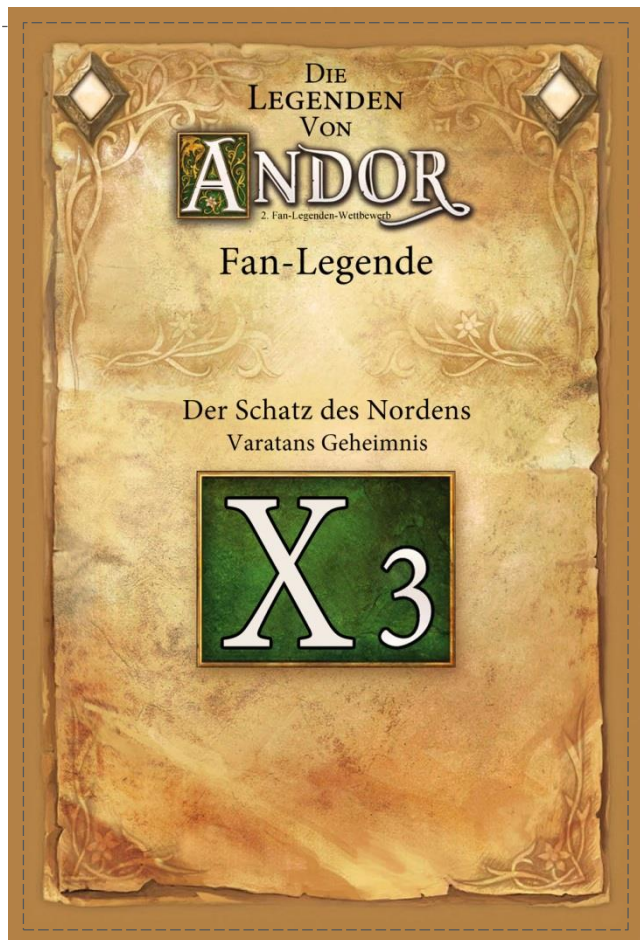
"Die Truhe!", rief einer der Helden voller Entsetzen. "Ich habe sie gesehen! Arkteron hatte Varatans Truhe bei sich!"

Legt den Gegenstand "**Schatztruhe**" zu Arkteron.

"Wir müssen den Kampf gegen ihn aufnehmen und versuchen, ihm die Truhe zu entreißen", sagten die Helden. "Noch hat er sie nicht geöffnet und Varatans Macht entfesselt. Doch die dunkle Magie stärkt ihn schon jetzt und vergiftet seinen Verstand."

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte X2.





“Lasst uns aufbrechen”, sagte einer der Helden. “Wir müssen Arkteron aufhalten, und sicher ist er schon weitergezogen.”

Ein Held würfelt mit einem schwarzen Würfel und stellt **Arkteron zusammen mit der Truhe** auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen Würfelsymbol.
Sollte Arkteron später noch einmal bewegt werden, nimmt er auch dann die Truhe mit sich.

Legendenziele:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. bevor der Erzähler “Z” erreicht, müssen die Helden **Arkteron besiegen**.

Wichtig: Sobald Arkteron besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf das Feld “Z” versetzt.

Dunkle Wolken zogen am Horizont auf. Dennoch waren die Helden voller Zuversicht, als sie die Segel setzten und dem Sturm entgegen fuhren...

Arkteron hat bei **2 Helden 30**, bei **3 Helden 40**, bei **4 Helden 48**, bei **5 Helden 54** und bei **6 Helden 58 Stärkepunkte**.

Er würfelt immer mit **2 schwarzen** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Die Gaben des Nordens “**Streifenmarder**” und “**Nixenstaub**” können **nicht** gegen Arkteron eingesetzt werden.

Arkteron war stark, und der Kampf gegen ihn würde die Helden viel Kraft kosten. Aber noch gab es Hoffnung, denn die Bewohner der Nebelinseln hatten nicht vergessen, dass ihnen die Helden stets beigestanden hatten und ließen ihnen ihre Hilfe zuteil werden.

Die Gruppe erhält 2 Ruhm **und** wählt jetzt **eine** der folgenden Unterstützungen:

Hilfe aus Silberhall

Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte. Außerdem darf die Gruppe **1 beliebige** Kreatur (nicht Arkteron) vom Spielplan entfernen (nicht auf Feld 90 stellen) **oder** die Gruppe erhält **1 Schild**.

Hilfe aus Werftheim

Die Gruppe erhält 1 beliebigen Schiffsausbau **und** 1 Stärkepunkt.

Hilfe aus Sturmtal

Jeder Held erhöht seine Willenspunkte sofort auf 14, **und** die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte X4.



Die Luft war kälter und der Nebel noch dichter geworden. Die Helden hatten Mühe, im undurchdringlichen Grau etwas zu erkennen und würden nun noch langsamer vorankommen. Aber man konnte keine Handbreit weit sehen, und so blieb den Helden keine andere Wahl, als vorsichtig zu sein.

Das Schiff kann den Nebel **nicht** einfach durchqueren. Sobald das Schiff ein Feld mit Nebelplättchen erreicht, **muss** die Fahrt beendet werden. Übrige Bewegungspunkte verfallen, und der Zug des Helden endet. Das Nebelplättchen **muss** aufgedeckt und aktiviert werden.

Mit Hilfe eines Fernrohrs können Nebelplättchen von angrenzenden Feldern aus aufgedeckt werden. Fenns Rabe darf ebenfalls wie gewohnt Plättchen aufdecken. Aktiviert wird ein Nebelplättchen aber erst, wenn das Schiff auf dem Feld steht.

Wichtig: Auch auf einem bereits aufgedeckten Plättchen muss die Bewegung des Schiffes beendet werden.

Hinweis: Im Nebel werden die Helden nicht nur auf Irja stoßen. Es verbergen sich sowohl Gefahren als auch **hilfreiche Gegenstände** oder **Schätze** unter den Plättchen.

Lest nun auf der Legendenkarte “Der Nebel 2” die Auswirkung der Aktivierung des aufgedeckten Nebelplättchens vor.



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

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. Arkteron besiegt wurde.

Die Helden hatten es geschafft. Arkteron war zurückgedrängt worden.

Der Herr der Stürme hatte Varatans Truhe an die Helden verloren und fürchtete nun, dass sie vollenden würden, was der Meereskönig einst begonnen hatte.

Doch die Helden wandten sich von Arkteron ab und setzten die Segel. Wenige Tage später erreichten sie die Nordküste des Wachsamen Waldes. Sie brachten die Truhe zum Baum der Lieder, denn die Bewahrer waren weise und würden wissen, was zu tun ist. Varatans Geheimnis sollte für alle Zeiten sicher verwahrt werden, sodass niemand jemals wieder versuchen würde, diese Macht zu entfesseln...

Fan-Legende “Der Schatz des Nordens - Varatans Geheimnis” - Autor: Mjölneur

Diese Legende wurde für den 2. Fan-Legenden-Wettbewerb der “Taverne von Andor” im März 2015 entwickelt.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
1. der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist oder...
2. Arkteron **nicht** besiegt wurde.