

Hinweis:

In der folgenden Legende müsst ihr „den Schatz des Nordens“ finden. Doch leider weiß niemand so recht, was dazu gehört und was nicht. Ihr werdet eine Menge Gerüchte hören, von irgendwelchen Tollen Gegenständen mit tollen Eigenschaften, die ihr euch von Nutzen machen könnt. Doch solltet ihr diese natürlich nicht benutzen, wenn sie zum Schatz gehören. Solltet ihr dies tun, ist die Legende damit quasi sofort verloren (nur wisst ihr das zu diesem Zeitpunkt noch nicht).

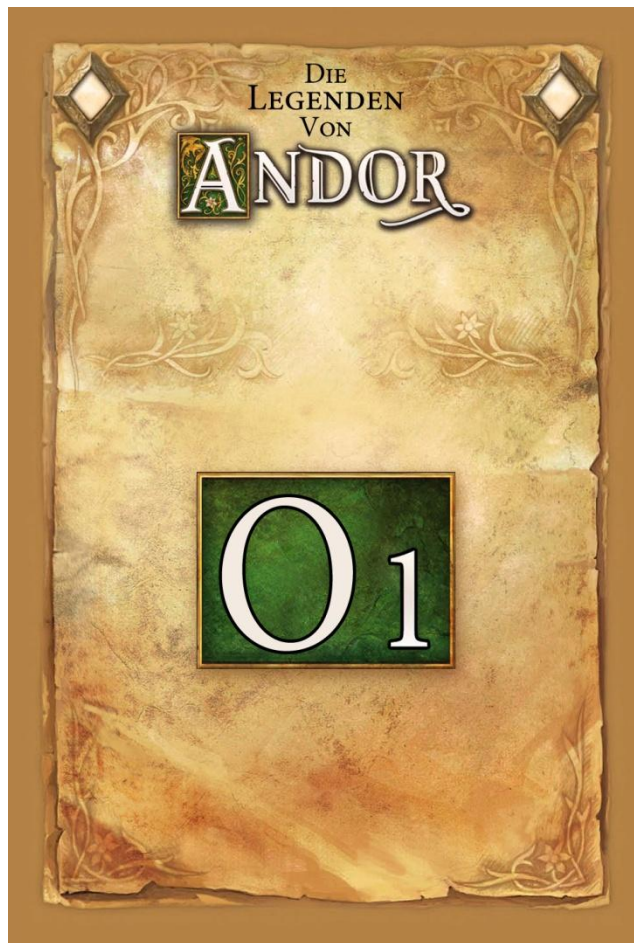
Damit ihr nicht vollkommen Ratlos seid, werden im Spielverlauf 3 Karten namens „Altes Gedicht“ vorgelesen, welche Hinweise enthalten. Im Gegensatz zu üblichen Andor-Legenden wird euch hier aber nicht eindeutig gesagt, was ihr nun benötigt. Die Gedichte sind jeweils ein Rätsel, welches euch einen Gegenstand nennt, der zum Schatz gehört und einen, der nicht dazu gehört. Von den 6 Gegenständen, die „Gerüchteweise“ zum Schatz gehören, gehören also nur 3 wirklich zum Schatz.

Wenn ihr die Rätsel lösen könnt, wisst ihr, welche Gegenstände ihr einsammeln müsst und auf welche ihr verzichten könnt oder welche ihr benutzen könnt. Wenn ihr euch nicht sicher seid, weil ihr eines der Rätsel nicht lösen könnt, dann könnt ihr auch 4 Gegenstände zum Schatz legen (oder auch alle 6). Sofern am Ende dort alle 3 richtigen Gegenstände liegen, ist das kein Problem.

In dem .pdf „des Rätsels Lösung“ werden die Rätsel erklärt, was sie bedeuten und wie man drauf kommen kann. Manches wird euch einfach fallen, manches Schwer. Doch mit dieser Erklärung sollte jeder verstehen, warum die Lösung genau so aussieht.

Und jetzt viel Spass mit meiner Legende
Leuler

WICHTIG: Diese Legende ist nur mit 4 (oder mehr) Helden spielbar!



Führt zunächst die Start-Anweisungen auf der Karte „**Checkliste Nord-Spielplan**“ (mit folgenden Änderungen) aus:

Sortiert aus den **Windkarten** alle Sturmkarten heraus und bildet mit ihnen einen separaten, verdeckten Stapel. Im Folgenden wird zwischen **Windkarten** und **Sturmkarten** unterschieden. Nachts wird immer eine neue **Windkarte** aufgedeckt.

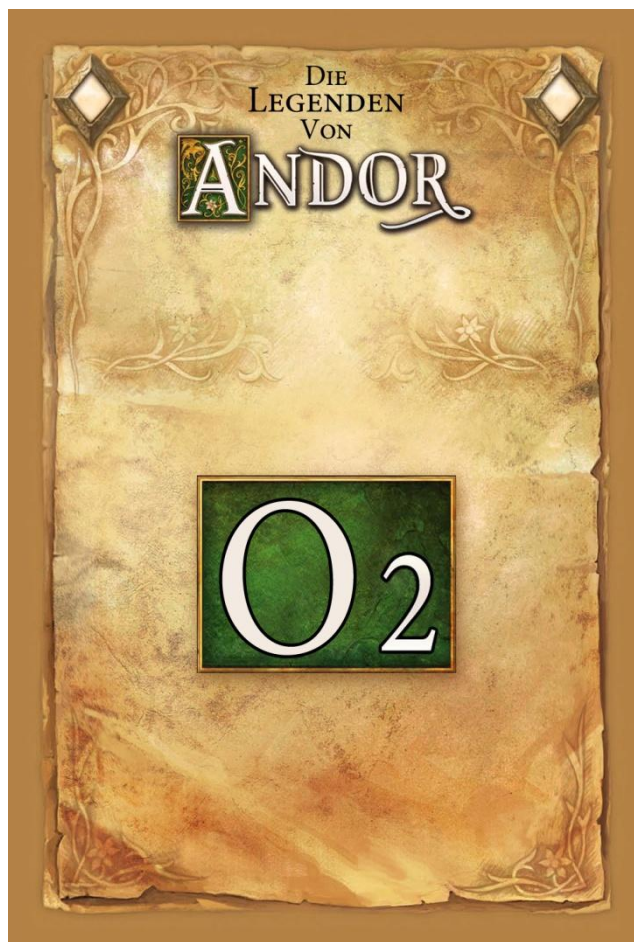
Sortiert aus den **Nebelplättchen** einen Gor und „-2 Willenspunkte“ aus. Beim Verteilen bleiben die Felder 52 und 55 frei.

Legt zusätzlich folgendes Spielmaterial bereit:

Das **Giftplättchen**, die **Truhe**, die **Schmuckkette**, 7 **Edelsteine** (aus dem Grundspiel, darunter den 6-er Edelstein), den **schwarzen Kristall**, die 3 **Fässer**, den **Sturmschild**, die 3 **Nord-Brunnen**, die **Nord-Kreaturenplättchen**, einen **Markierungsring** sowie die Spielfiguren **Unbekannter Krieger** und die **Nixe Irja**.

Legt **Sternchen** auf die Felder S, X und Z.

Lest nun weiter auf Legendenkarte O2 →



Stellt die Figur **Merrick** auf das Schiff. Solange ihr ihn an Bord habt, dürft ihr auf bzw. über die Klippenfelder fahren.

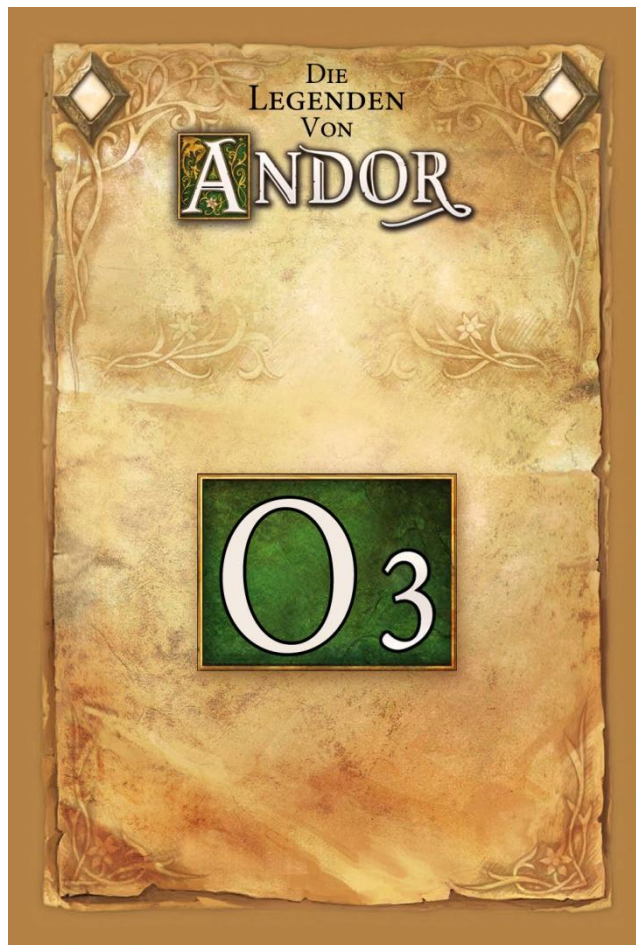
Legt die **Nord-Kreaturenplättchen** gemischt bereit. Legt den Markierungsring auf das Wrack-Symbol auf dem Sonnenaufgangsfeld. Bei jedem Sonnenaufgang wird an dieser Stelle ein Kreaturenplättchen aufgedeckt und ausgeführt.

Anweisungen zu Wrackplättchen werden in dieser Legende ignoriert (nehmt die Wrackplättchen aus dem Spiel.)

Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von 3 **Gaben des Nordens** und von 2 verdeckten **Heilkräutern**. Legt verdeckt je einen **Runenstein** auf die Felder 74, 103, 107, 76 und 55.

Sortiert aus den **Nebelplättchen** des Grundspiels die Hexe und das Gold aus. Wählt 4 zufällige, verdeckte **Nebelplättchen** und mischt unter diese eines der **Gold-Nebelplättchen**. Legt diese 5 **Nebelplättchen** verdeckt auf die Felder des wachsamten Waldes. (Felder 52, 55, 57, 59, 60)

Lest nun weiter auf Legendenkarte O3 →

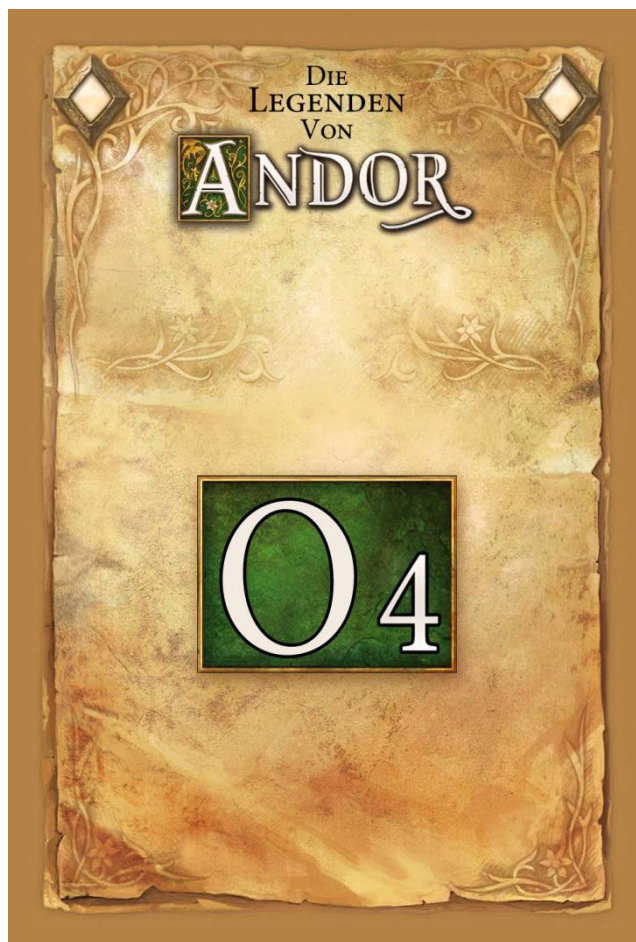


In ruhigeren Zeiten, bevor die Helden aus dem Norden zurückkehrten, erreichte sie eine Nachricht ihres Freundes Kram, des neuen Herrn von Cavern: „Meine Freunde. Seit dem ich Zugang zu allen Geheimnissen von Cavern habe, habe ich so manche Schrift gelesen. Es heißt, in alter Zeit, habe es nur einen Schatz gegeben, der dem des Zwergenreiches gleich kam. Dies war der Schatz von Varatan oder besser bekannt als „der Schatz des Nordens“. Er soll unglaubliche Macht besitzen, mit dessen Macht wir Cavern, Andor, Hadria und alle freien Völker für lange Zeit beschützen könnten. Laut den Aufzeichnungen muss man den Schatz, der sich nach dem Niedergang Varatans Reichs im gesamten Norden verteilt haben soll, in seine alte Festung bringen und dort jene alten Worte sprechen, die auf diesem Pergament stehen. Doch nennen die Schriften nicht genau, was zum Schatz gehört. Doch solltet ihr es Wagen diese Macht zu nutzen – zum Wohle für die ganze Welt.

Herzlichst

Kram, Fürst von Cavern

Lest nun weiter auf Legendenkarte O4 →

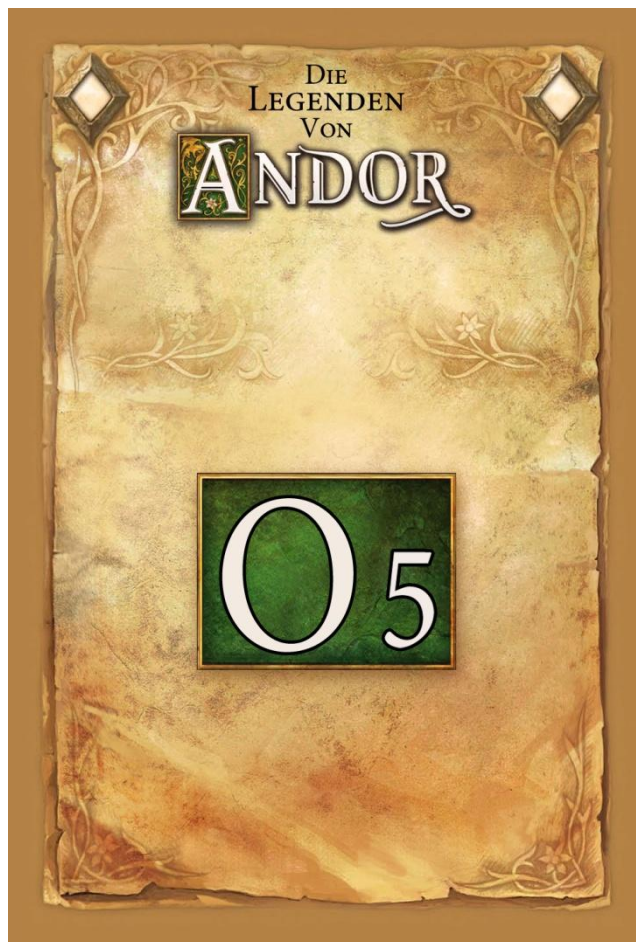


Ein Held bekommt ein **Pergament**.

„Von dieser Legende habe ich schon man etwas gehört“ sagte Merrik, der im Norden schon weit herumgekommen war. „Laut dem, was ich gehört habe, soll ein roter Edelstein und eine alte Goldmünze zu diesem Schatz gehören. Doch ob dies Stimmt, kann ich euch leider nicht sagen... Aber die Leute von Werftheim und mein Freund Grenolin wissen eine Menge darüber. Zumindest die Gerüchte... von dem Gold und dem Edelstein aber kann ich euch berichten: Von dem Gold behauptet man, dass es an der Küste im wachsam Wald versteckt sei und der Edelstein soll sich im Gebirge um Sturmtal, der Heimat der Taren befinden.“

Legt verdeckt die 7 **Edelsteine** auf alle Felder der Taren-Insel im Osten außer 114, 104 und 76. Wenn ein Edelstein aufgedeckt wird (egal ob durch betreten des Feldes oder mit dem Fernrohr) kommt er aus dem Spiel, wenn es nicht der 6-er Edelstein ist.

Lest nun weitere auf Legendenkarte O5 →



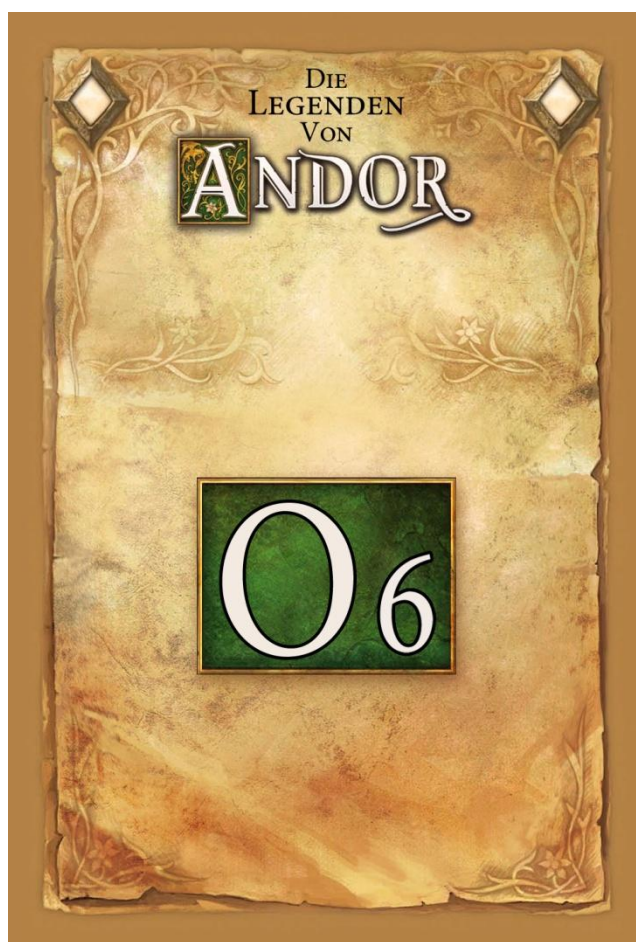
Ist es der 6er-Edelstein kommen alle anderen Edelsteine aus dem Spiel und der 6er-Edelstein bleibt auf dem Feld liegen und kann von einem Helden eingesammelt werden. (Sollte eine Kreatur auf einem Feld mit Edelstein stehen, so kommt der Edelstein NICHT aus dem Spiel.)

Nehmt alle (bis auf eine) 5er-Goldmünze aus dem Spiel. Wenn im Nebel im Wachsamen Wald die Goldmünze gefunden wird, legt die 5er Goldmünze auf dieses Feld (für „normales Gold“ stehen euch in dieser Legende also nur 1er und 2er Münzen zur Verfügung.) Verlang ein Nebelplättchen, dass man eine Ereignisskarte aufdeckt, so zieht eine **Sturmkarte** und führt die Anweisungen aus.

„Auch mit den Muscheln soll es irgendwas auf sich haben. Doch das habe ich nur so nebenbei gehört...“ fügte Merrik noch hinzu.

Solltet ihr es noch nicht getan haben, lest nun die Hinweise zu dieser Legende (1. Seite des .pde-files mit diesen Legendenkarten.)

Lest nun weiter auf Legendenkarte O6 →



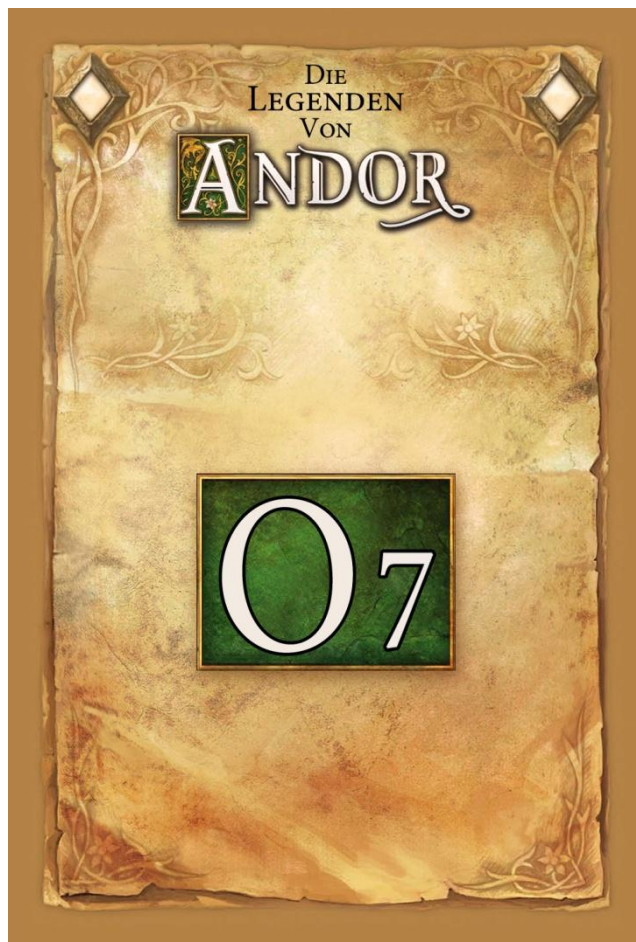
Der Edelstein und die Münze können mit dem aufgedrucktem Wert als Geld benutzt werden. Dies ist aber nur ratsam, wenn sie nicht zum Schatz gehören, da diese Legende sonst nicht mehr zu gewinnen wäre. Auch alle weiteren Gegenstände die zum Schatz gehören könnten haben eine Fähigkeit, die man benutzen kann. Aber auch diese sollte man nur verwenden, wenn man sich sicher ist, dass man den Gegenstand nicht für den Schatz benötigt!

Stellt **Grenolin** auf Feld 102. Sobald ein Held ihn erreicht lest die Karte „**Die Geschichte des Barden**“ vor. Nehmt Grenolin anschließend vom Spielplan. Sobald ein Held **Werftheim** (Feld 100) erreicht, lest die Karte „**Die Geschichte des Schiffsbauers**“ vor. Legt jeweils ein Sternchen zur Erinnerung dazu.

Aufgaben:

- 1) Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.
- 2) Ihr müsst herausfinden, welche Gegenstände zum „Schatz des Nordens“ gehören und mind. ein Held muss zusammen mit dem Schatz und dem Pergament auf Feld 107 stehen, bevor der Erzähler das X-Feld erreicht.

Lest nun weitere auf Legendenkarte O7 →



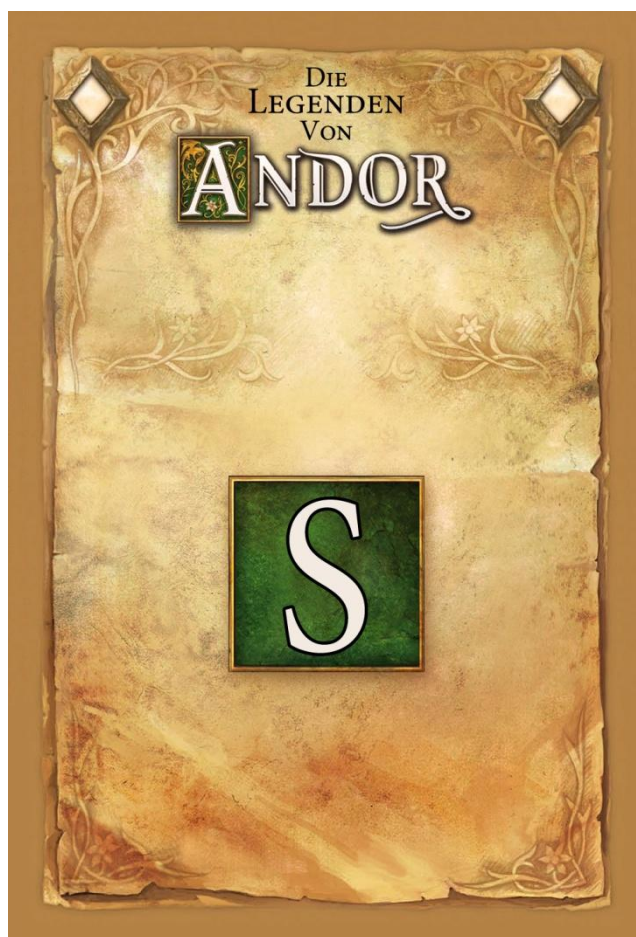
Sobald ein Held auf Feld 107 steht und alle zum Schatz gehörenden Gegenstände (incl. Pergament) auf dem Feld abgelegt wurden, lest die Karte „**der Schatz des Nordens**“. Sollten zu diesem Zeitpunkt nicht die Richtigen Gegenstände (d.h. es fehlt eines) auf dem Feld liegen, so ist die Legende verloren. Im Inventar dürfen sich zu diesem Zeitpunkt nur Gegenstände befinden, die nicht zum Schatz gehören. Während die Karte vorgelesen wird, ist das ablegen und aufnehmen von Gegenständen verboten.

Stellt je einen **Nerax** auf I und IV, sowie einen **Gor** auf Feld 74.

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten. Stellt alle Heldenfiguren auf das Schiffstableau. Würfelt mit einem schwarzen Würfel und stellt das Schiff auf das Feld, wo der entsprechende Würfel abgebildet ist.

Die Heldengruppe erhält 3 Stärkepunkte, den Sturmschild, 5Gold und einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel.

Bestimmt mit den Heldenwappen einen zufälligen Helden, der das Spiel beginnt.



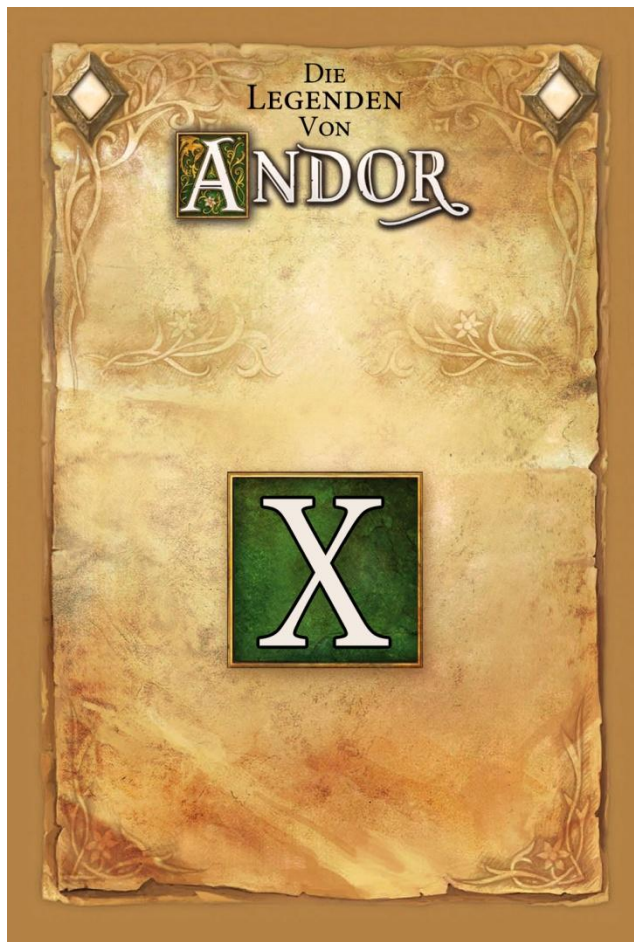
„Meine Freunde“ sagte Merrik „Ich habe eine Bitte: Ich bin einst in den Norden gefahren um hier alles

zu kartographieren. Doch diese Aufgabe habe ich längst erledigt. Nun bin ich nur noch hier um die Gerüchte zu überprüfen und mich mit eigenen Augen von der Existenz der Nixen zu überzeugen – könnt ihr mir helfen? Und wenn die Gerüchte wirklich stimmen, kann Sie auch euch behilflich sein.“

Erwürfelt mit einem schwarzen Würfel auf welches Feld die Nixe Irja gestellt wird. Wenn ihr mit Merrik an Bord diese Stelle erreicht, lest die Karte „Die Nixe Irja“ vor.

Aufgabe:

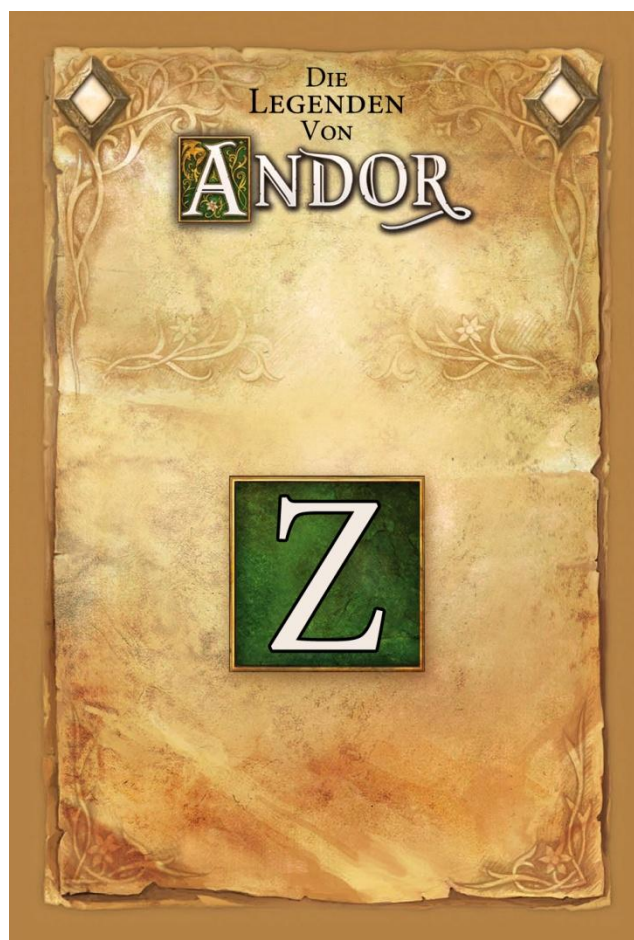
Die Karte „Die Nixe Irja“ muss aufgedeckt worden sein, bevor der Erzähler das Z-Feld erreicht.



Spätestens jetzt muss der Schatz des Nordens auf Feld 107 liegen. Wenn dem nicht so ist, ist die Legende nun verloren!

Andernfalls lest nun die Karte „**Der Schatz des Nordens**“ vor.

(Wurde die Karte „**Der Schatz des Nordens**“ schon vorgelesen, könnt ihr diese Karte ignorieren.)



Die Legende ist gewonnen, wenn...

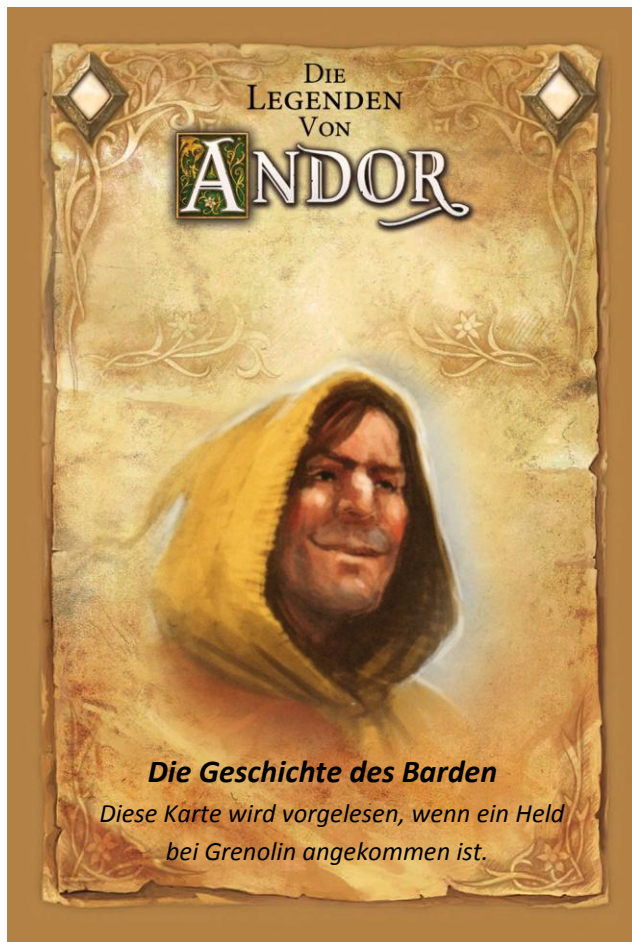
... Der Barde nicht auf Null Ruhm gesunken ist,

... **Merrik** zur Nixe Irja gebracht wurde,

und

... der **unbekannte Krieger** besiegt wurde.

Obwohl die Helden auf Varkurs List hereingefallen waren, konnten sie doch die gesamte Region des hadrischen Meeres vor dem unbekannten Krieger schützen. Und auch das Geheimnis des „Schatz des Nordens“ war gelüftet und konnte fortan in Liedern besungen werden.



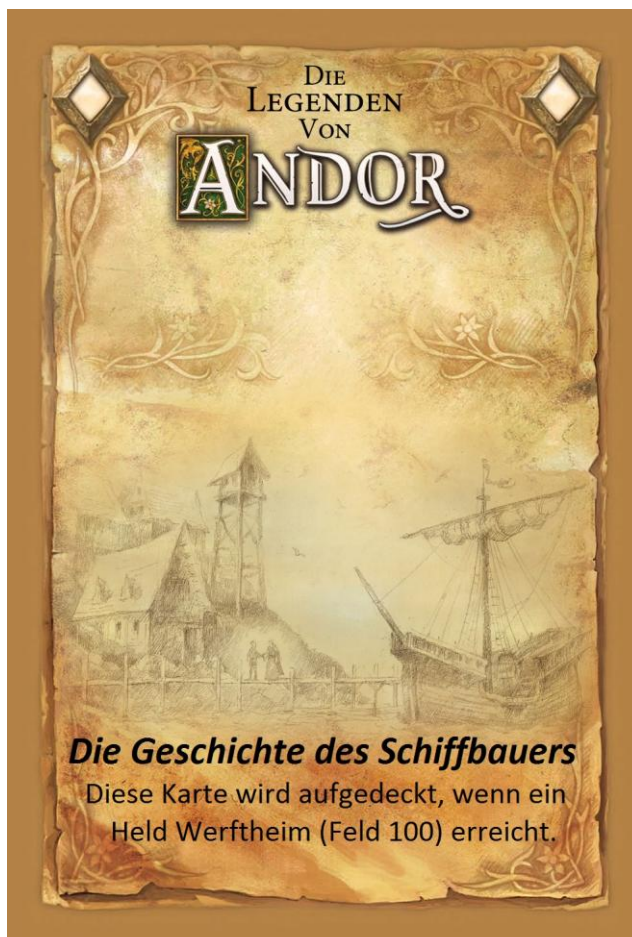
„Natürlich kann ich euch etwas über diesen Schatz erzählen. Doch sind dies allenfalls Gerüchte... Wenn ihr genaueres erfahren wollt, müsst ihr zum Baum der Lieder. Die Gelehrten dort kennen eines jener alten Gedichte, die keiner so Recht versteht. Eines dieser Gedichte kann ich selbst und meine Geschichten will ich euch natürlich auch erzählen...“

Legt ein Stern und ein Kreaturenplättchen auf den Baum der Lieder (Feld 57). Sobald ein Held dort ankommt führt ihr das Kreaturenplättchen aus. Lest anschließend **eine** der drei Karten „**Altes Gedicht**“ vor.

Stellt einen **Nerax** auf II und deckt ein Kreaturenplättchen auf.

Lest 2 der 4 Karten „**Gerüchte um den Schatz**“ vor.

Lest nun eine der 3 Karten „**Altes Gedicht**“ vor.

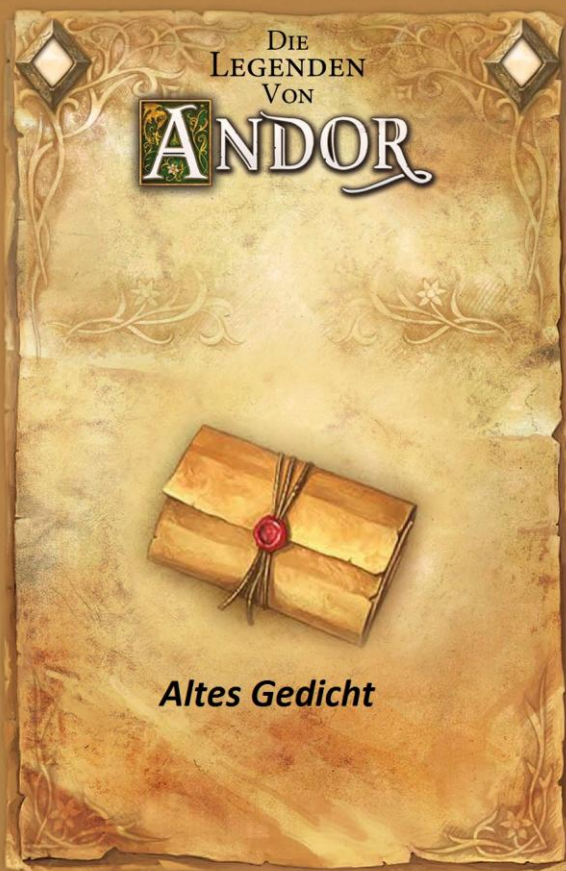


„Ich habe einige Gerüchte um diesen Schatz gehört. Hier kommen schließlich allerhand Leute vorbei. Doch kann ich euch auch nicht genau sagen, was nun der Wahrheit entspricht und was nur Seemannsgarn ist. Doch habe ich gehört, es gäbe eine Inschrift in den Ruinen der Festung von Klippenbach. Vielleicht hilft euch das ja weiter.“

Legt einen Stern und ein Kreaturenplättchen auf die Ruinenstadt (Feld 107). Sobald ein Held auf diesem Feld steht führt ihr das Kreaturenplättchen aus. Lest anschließend **eine** der drei Karten „**Altes Gedicht**“ vor.

Stellt einen **Meerestroll** auf III und deckt anschließend ein Kreaturenplättchen auf.

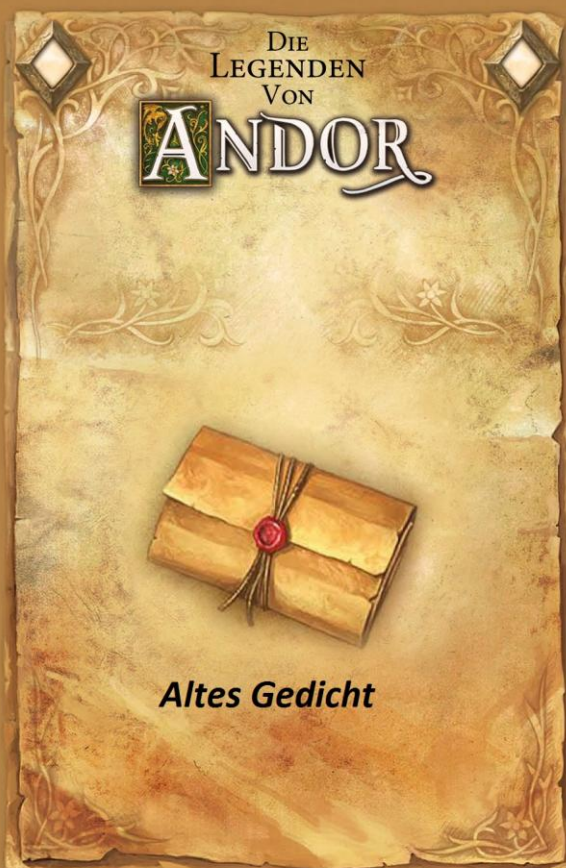
Lest nun 2 der 4 Karten „**Gerüchte um den Schatz**“ vor.



*Der Ort, wo es gewonnen ward,
Vom Gegner jener bösen Art,
Des alten Königs größter Feind,
Um dessen Leben man noch heute weint.*

*Nicht Bein, nicht Fuß ist dieser Ort,
Doch ähnlich ist das 'suchte Wort.
Die Schwäche dieses Feindes ist
Ein Teil des Schatzes, mit Gewiss!*

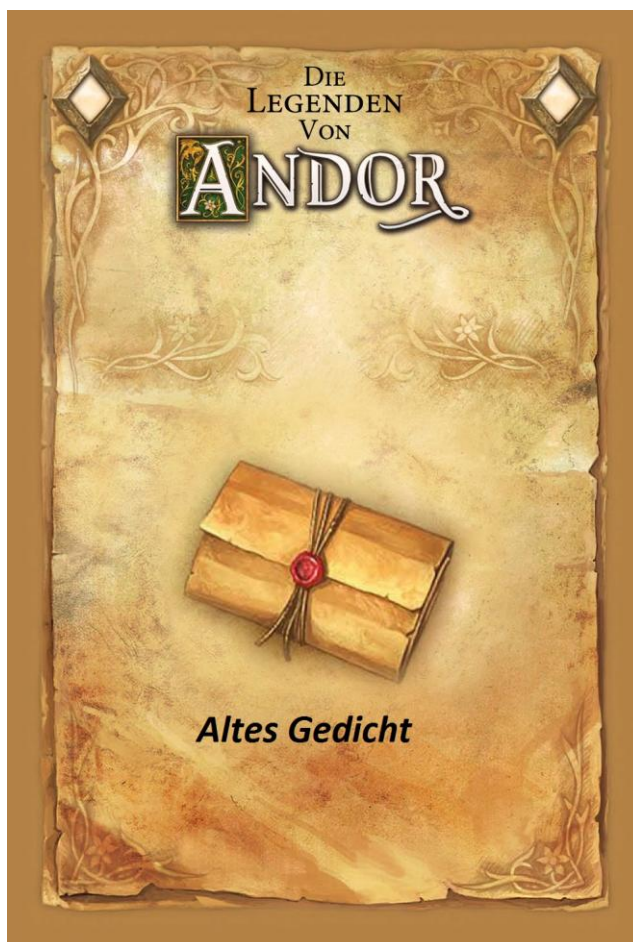
*Der schnöde Mammon misst den Wert,
von Allem was man einst begehrt.
beim Schatz des Nordens nicht dabei,
doch sonst an Schätzen allerlei!*



*Über die Narne Weit,
Zu Höhlen tief aus alter Zeit.
Da ziehn wir hin
da lockt Gewinn.*

*Des neuen Fürstens Reich,
mit einem einst geheimen Teich.
Hier suchten wir des Schatzes Part,
einen Zwilling gleicher Art.*

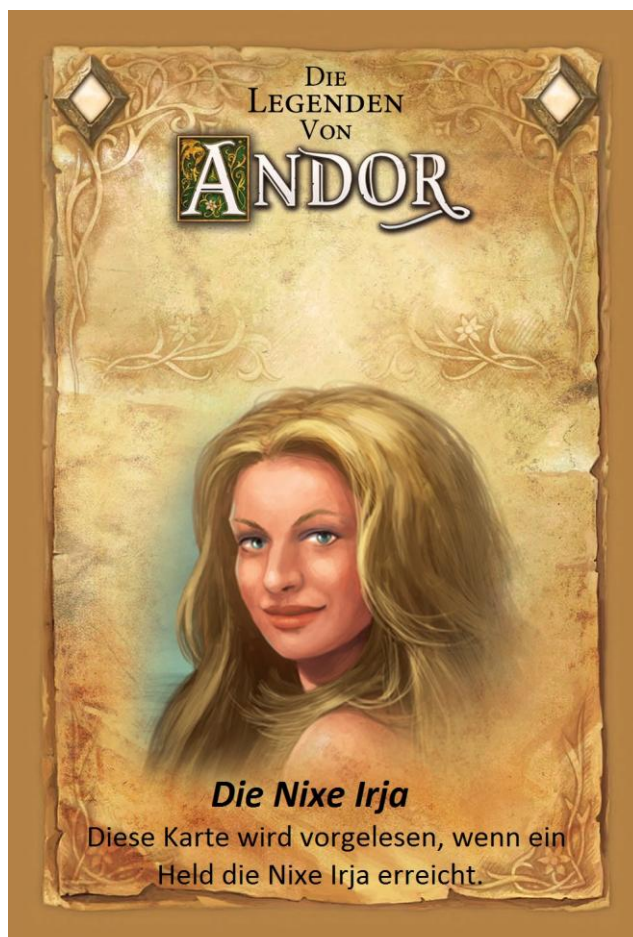
*Die gleichen Leute, aus dem Weste,
An einem Schmuckstück kein Int'resse
Mithril ward es nicht gewesen
der Händler es nur aufgelesen.*



Das eine hübsche Ding,
die kleinen Leute oft besing'
Seit langem sie es aufbewahren
bekommen einst vom Volk der Taren.

An seine Frau einst als Präsent
Varatan es um sie hängt
Nach ihrem Tod er sich nicht konnt' trennen
„Mein Schatz“ er wollt es fortan nennen.

Ihren Tod er nicht verkraftet hat
bei ihr sein mit aller Macht
Die Taren ihn davor bewahrten
das Zeug ihm niemals gaben.

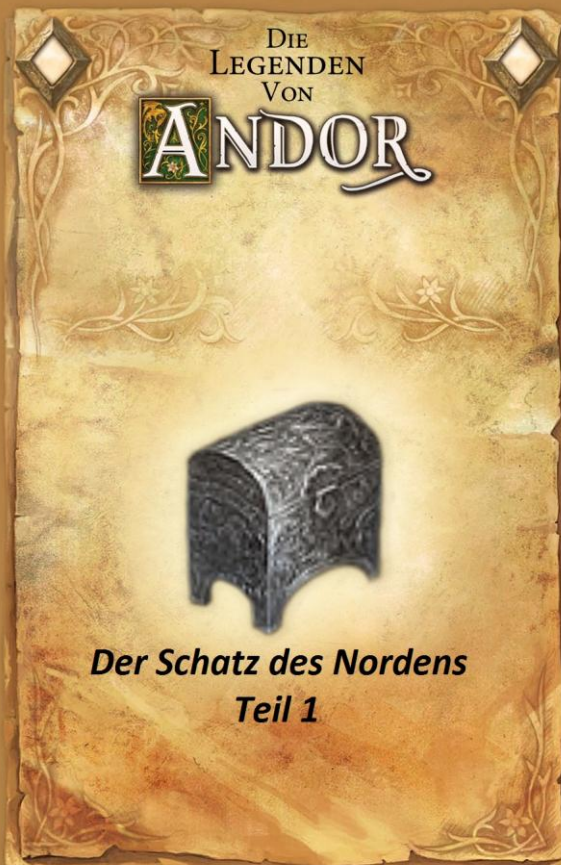


„Vielen Dank meine Freunde. Mein größter Wunsch ist in Erfüllung gegangen! Ich werde bei Irja bleiben, doch es sieht so aus, als ob sie euch wirklich helfen kann!“

Entfernt den Markierungsring von dem Sonnenaufgangsfeld. Am Morgen wird nun kein Kreaturenplättchen mehr aufgedeckt. Wenn der Erzähler das Feld V noch nicht erreicht hat, legt dort ein Kreaturenplättchen ab. Sobald der Erzähler dieses Feld erreicht, wird es aufgedeckt und ausgeführt.

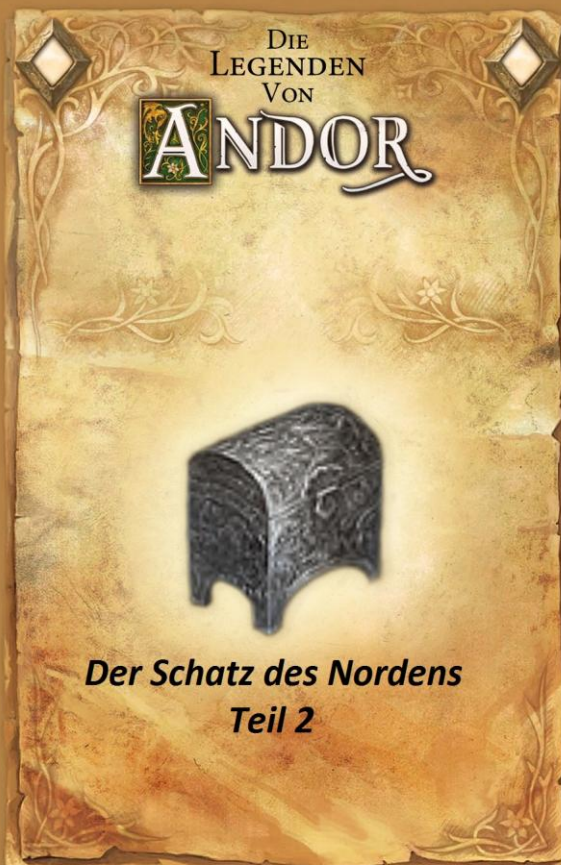
Nehmt Merrik vom Schiff. Von nun an könnt ihr nicht mehr über die Klippen fahren. Stellt Merrik auf der Legendenleiste 2 Felder weiter als der Erzähler. Sobald der Erzähler dieses Feld erreicht erwürfelt mit 2 weißen Würfeln auf welches Feld Merrik gestellt wird.

Wenn ein Held Merrik erreicht, lest die Karte „Merrik der Kartograph“ vor.
(Dies ist kein notwendiges Legendenziel)



ACHTUNG: Dies ist eure letzte Chance die Richtigen Gegenstände auf Feld 107 abzulegen. Die Helden, die nun auf dem Feld sind dürfen noch ein letztes Mal Gegenstände auf oder ablegen. Sobald ihr die 2. Karte „**Der Schatz des Nordens**“ aufdeckt ist dies nicht mehr möglich!

Wenn ihr fertig seid, lest den 2. Teil der Karte „**Der Schatz des Nordens**“.

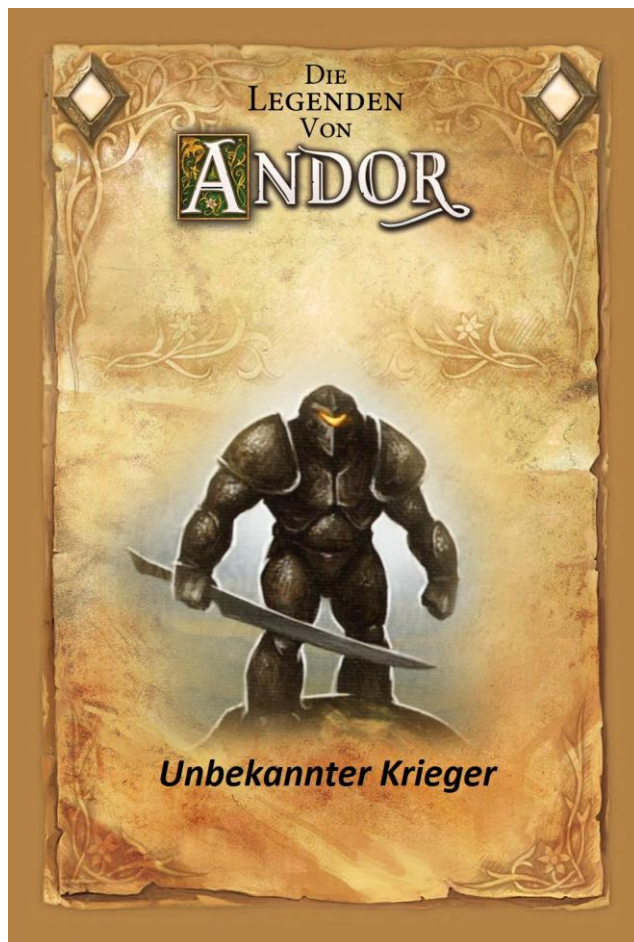


Auf Feld 107 müssen nun mindestens folgende Gegenstände liegen: der **schwarze Kristall**, der **6er-Edelstein**, die **Schmuckkette** und das **Pergament**. Sollte mind. einer dieser Gegenstände fehlen ist die Legende verloren.

Die Erde bebte, als einer der Helden den Spruch auf dem Pergament vorlas. Der Schatz begann aufzuleuchten... Das Licht wurde immer heller und als es wieder nachließ, war der Schatz verschwunden und vor ihnen stand ein ihnen unbekannter Krieger in dunkler Rüstung. Seine Augen funkelten finster und er erhob sein Schwert.

Ihr seid so leicht hinter's Licht zu führen.“ Sagte eine Stimme. Die Helden kannten Sie, doch konnten sie ihren Urheber nicht sehen. Sie erkannten was passiert war: Sie waren auf eine List Varkurs hereingefallen! Der Schatz hatte eine große Macht – aber keine, die das Land schützen würde!

Lest nun die Karte „unbekannter Krieger“ vor →



Entfernt alle Gegenstände von Feld 107 (auch jene, die nicht zum Schatz gehörten!) und stellt dafür die Figur „unbekannter Krieger“ auf das Feld.

Aufgabe: Die Helden müssen den unbekannten Krieger besiegen bevor der Erzähler das Feld Z erreicht.

Der unbekannte Krieger besitzt 40 Stärkepunkte. Der unbekannte Krieger hat 5 Willenspunkte und würfelt mit einem weißen Würfel pro Held, der ihn Angreift (maximal 5). Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Aufgrund seiner Starken Rüstung verliert der unbekannte Krieger nur ein Zehntel (aufgerundet) der eigentlichen Willenspunkte, wenn er in einer Kampfrunde unterliegt. (d.h. bei einer Differenz von 1 bis 10 würde er einen WP verlieren, bei 11-20 2 WP usw...)

Sobald der unbekannte Krieger besiegt wurde, wird der Erzähler auf das Z-Feld vorgerückt.



„Es heißt die Silberzwerge haben eine Wertvolle Kette in ihren Besitz gebracht, die zum Schatz gehören soll. Von den Bewohnern Sturmtals haben sie es damals bekommen, als sie ihnen nach der großen Flut, geholfen hatten das Dorf wieder aufzubauen. Doch werden sie diese nicht freiwillig abgeben. Außer ihr helft ihnen, den letztes ist eines ihrer Schiffe gekentert und die Waren sind im Meer verteilt.“

Würfelt mit einem **Schwarzen Würfel**. Legt auf alle NICHT erwürfelten Meeresfelder ein **Fass**. Diese könnt ihr einsammeln, wenn ein Held auf dem Schiff auf diesen Feldern steht. Wenn die **3 Fässer** nach **Silberhall** (Feld 91) gebracht wurden, bekommt ihr zum Dank die **Schmuckkette**.

Die **Schmuckkette** kann in einer beliebigen Kampfrunde eines Helden eingesetzt werden. In dieser Runde dürfen die Helden NACH der Kreatur würfeln. Die Schmuckkette kommt dann aus dem Spiel (nicht gegen Endgegner).



„Dem Gerücht nach, soll der Zwerg Garz einst eine Wertvolle Truhe gefunden habe. Er wollte sie einst bei den Silberzwergen gegen andere Waren eintauschen, doch die Zwerge hatten kein Interesse und niemand konnte Garz bisher zufrieden stellen. Doch wenn ihr ihm jene Muscheln bringt, welche für die Zwerge immer interessant waren, so könntet ihr eine Chance haben.“

Findet den **Handelszwerg Garz** und bringt ihm 3 **Muscheln** (der Wert ist egal). Im Gegenzug erhaltet ihr die **Truhe**.

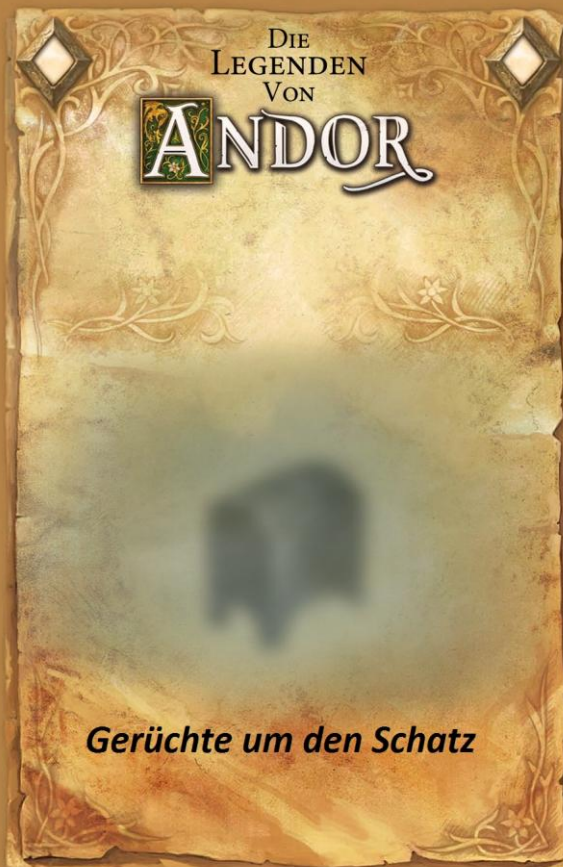
Die Truhe kann einmal Eingesetzt werden (nicht während eines Kampfes). Würfelt **mit 2 Schwarzen würfeln**. Der Held, der die Truhe hat bekommt nun entsprechend der Summe **Willenspunkte**. Diese Willenspunkte können unter allen Helden auf dem gleichen Feld aufgeteilt werden. Der Zauberer darf seine Fähigkeit benutzen.



„Die Taren besitzen seit jeher eine Phiole mit Gift, die sie gut verwahren und mit der sie sich verteidigen wollen, wenn ihnen eine Übermacht gegenüberstehen sollte. Doch dies war bisher nicht der Fall. Sie wollen nichts haben, da sie alles haben, was sie Wünschen. Doch einem Helden mit reinem Herzen und viel Mut werden sie diese Phiole bestimmt anvertrauen, wenn er einen edlen Grund hat, wie der eure.“

Ein Held der 16 oder mehr Willenspunkte besitzt und in **Sturmtal** (Feld 114) steht erhält von den Taren das **Gift**.

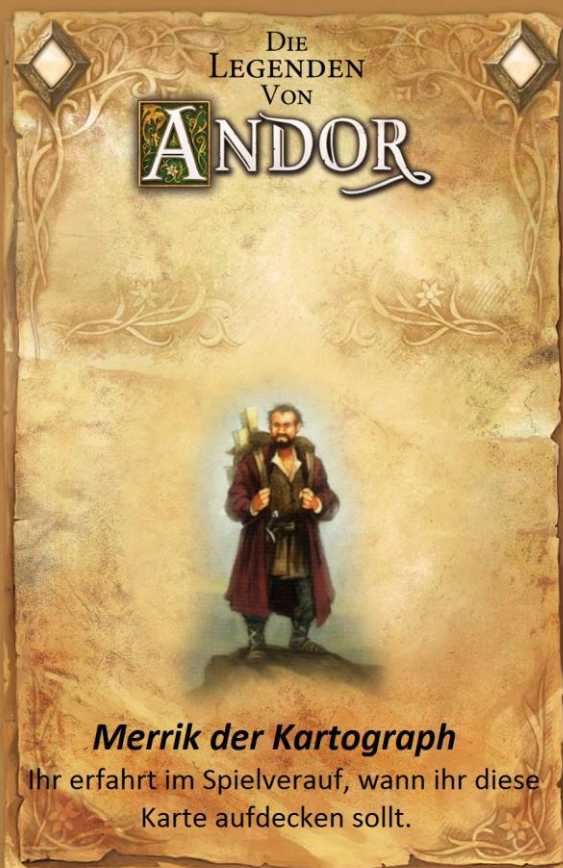
Das **Gift** kann 2 Mal im Kampf (vor der Reaktion der Kreatur) eingesetzt werden. Wenn die Helden stärker sind als die Kreatur verliert die Kreatur nicht die Differenz an Willenspunkten, sondern diese fallen sofort auf null. Die Kreatur wird nicht auf **Feld 90** gestellt (sie kommt aus dem Spiel) und es gibt auch keine Belohnung. Das Gift wirkt nicht gegen Endgegner. *Hinweis: Sofern das Gift zum Schatz gehört, muss es eine volle Flasche sein! Mit einer einmal benutzten Flasche wäre die Legende verloren.*



„Ich habe mal von einem schwarzen Kristall gehört. Doch ein Meerestroll soll das sogenannte „Drachenaugen“ aus der Ruinenstadt geklaut haben. Ob er ihn immer noch hat?“

Stellt einen **Meerestroll** auf die Drachenpranke (die Klippe im Süd-Westen der **Ruinenstadt** (Feld 107)) und legt den schwarzen Kristall hinzu. Der Meerestroll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Sobald er besiegt wurde, erhält ein Held den **schwarzen Kristall** (und die übliche Belohnung).

Der **schwarze Kristall** kann von einem Helden in einer Kampfrunde eingesetzt werden. Er darf dann für diese Runde jeden seiner Würfel gegen jeweils einen **Schwarzen Würfel** eintauschen (Beim Bogenschützen verfällt der 5. Würfel ggf.) und mit ihnen diese Kampfrunde bestreiten.



„Hallo, meine Freunde. Schön, dass wir uns wieder sehen. Ich habe euch eine Menge zu berichten.“

Ein Held kann Merrik mit auf das Schiff nehmen. Sobald er dort angekommen ist, könnt ihr wieder über Klippen-Felder segeln.

Irja hat Merrik eine Menge gezeigt. Er kennt nun auch die geheimen Quellen des Nordens.

Nehmt nun die 3 Nord-Brunnen und legt sie (zufällig verteilt) auf die Felder 110, 74 und 103. Ab diesem Zeitpunkt gibt es 6 Brunnen auf der Karte!