

ANDOR

Der Schatz des Nordens

O₁

Diese Legende besteht aus 9 Karten.
O1, O2, P, R, T, Z
*Ankunft in der Halle der Hafenmeister,
Die „fast“ leere Muschel und
Kenvilar*

Diese Legende spielt auf dem Nordplan!

Führt zunächst die Anweisungen auf der Checkliste „Nord-Spielplan“ aus, wobei ihr die Silberzwerge und die Taren vernachlässigen könnt.

- Erwürfelt die Position von **2 Heilkräutern** und die der **3 Gaben des Nordens**.
- Erwürfelt mit einem schwarzen Würfel die Position eines **Wrackplättchens**.
- Legt die **Nord-Kreaturnplättchen** neben dem Spielplan bereit.
- Stellt die Figur **Kenvilar** bereit.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **P, R, T und Z** der Legendenleiste und auf **Feld 113**.
- Stellt die **Schiffsfigur** auf die Windrose und die Helden auf die **Schiffstafel**.
- Stellt **Nerax** auf die **Felder II und III** und einen **Gor** auf **Feld 108**.

Lest nun weiter auf Legendenkarte O2. →

ANDOR

Der Schatz des Nordens

O₂

Während ihrer Reise über das Meer erhielten unsere Helden eine Botschaft aus Werftheim. Sie sollten bitte sofort zur Halle der Hafenmeister kommen, denn eine seltsame Flaschenpost war an der Werft angespült worden.

Aufgabe:

Fahrt nach Werftheim und besucht die Halle der Hafenmeister.

Jeder Held startet mit 1 Stärkepunkt.
Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte, 3 Gold und einen Schild.

Deckt ein Heldenwappen auf. Der so ausgesuchte Held beginnt.

ANDOR

Der Schatz des Nordens

P

Ein schreckliches Unwetter zog auf und brachte unsere Helden in Bedrängnis, denn immer mehr Ungeheuer wetzten ihre Klauen.

- Führt sofort ein **Nord-Kreaturnplättchen** aus!
- Legt je zwei **Nord-Kreaturnplättchen** auf die Buchstaben **Q, S, T, und V**.
- Erwürfelt die Position von einem **Wrackplättchen**.
- Legt je ein **Wrackplättchen** auf die Buchstaben **R, T und U**. Sobald der Erzähler diesen Buchstaben erreicht erwürfelt ihr dessen Position.
- Stellt einen **Nerax** auf Feld **IV**, einen **Meerestroll** auf **I** und **Gors** auf die Felder **74, 78, 106 und 110**.

ANDOR

Der Schatz des Nordens

R

Auf ihrer langen Reise fanden unsere Helden einen weiteren Fetzen der Schatzkarte:





Ein Falke aus Silberhall erreichte unsere Helden. Ein weiterer Teil der Schatzkarte wurde von den Silberzwergen im Schatten des Berges gefunden.



Ist dies der letzte Teil der Karte, so lest bitte weiter, ansonsten ignoriert den unteren Teil!

Die Helden setzten alle Teile der Karte zusammen und erkannten den Felsen wieder.

Setzt nun Kenvilar auf die „Falkenkralle“ (schräg über I).



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

- ... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und
- ... Kenvilar besiegt wurde.

*Unsere Helden hatten es geschafft. Sie hatten den Schatz König Varatans geborgen. Doch was war in der Truhe?
Als unsere Helden sie öffneten, fanden sie nur einen kleinen Zettel auf dem stand:
„Mut, Zuversicht, Tapferkeit und Freundschaft. Dies sind die vier Säulen meines Reiches und mein größter Schatz. Bewahre dies in deinem Herzen mein Freund.“*

Autor: FamJu

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

- ... der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist und
- ... Kenvilar **nicht** besiegt wurde.

ANDOR

Der Schatz des Nordens



Ankunft in der Halle der Hafenmeister

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held Feld 113 betritt.

„Meine lieben Helden ich habe euch erwartet“, sprach der älteste der Hafenmeister. „Diese Flaschenpost wurde kürzlich in unserer Werft angespült. Ich glaube, dass es sich um einen Teil der Karte zum verloren geglaubten und sagenhaften Schatz des König Varatans handelt.“ Die Helden sahen sich den Inhalt der Flaschenpost an und kamen zum selben Schluss. Doch wie sollten sie den Schatz mit so wenig Informationen finden?



Aufgabe:

Sucht alle Teile der Schatzkarte und bergt den Schatz des Nordens!

ANDOR

Der Schatz des Nordens



Die „fast“ leere Muschel

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held die „Null-Muschel“ gefunden hat.

Auch wenn die Muschel die unser Held fand keine Perle enthielt, so war doch etwas sehr kostbares in ihr versteckt – ein Teil der Karte.



Ist dies der letzte Teil der Karte, so lest bitte weiter, ansonsten ignoriert den unteren Teil!

Die Helden setzten alle Teile der Karte zusammen und erkannten den Felsen wieder.

Setzt nun Kenvilar auf die „Falkenkralle“ (schräg über I).

ANDOR

Der Schatz des Nordens



Kenvilar

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Feld mit Kenvilar erreicht hat.

Die Helden hatten die Falkenkralle erreicht, doch nun stellte sich ihnen Kenvilar entgegen. Würden unsere Helden es schaffen sie zu bezwingen und den Schatz zu bergen?

Kenvilar:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern 25
bei 3 Spielern 30
bei 4 Spielern 35
bei 5 Spielern 40
bei 6 Spielern 45

Willenspunkte: **10 WP**

Aufgabe:

Besiegt Kenvilar um den Schatz zu bergen.

Sobald Kenvilar besiegt wurde wird der Erzähler auf Feld Z gesetzt.