



## Der Fluch des Häuptlings

Prolog



Nachdem die Helden die Flüchtlinge aus dem großen Sturm sicher überbracht hatten, wurde ihnen der Sturmschild übergeben. Und alle feierten ein großes Fest.

Wein wurde gereicht und die Kinder lachten, sangen und tanzten ausgelassen durch die Gegend. Man schlug sich die Bäuche voll, man entspannte. So wie auch unsere Helden...

"Wer will etwas zu trinken?", fragte ein extravagant gekleideter Zwerg. Doch bevor die Helden antworten konnten, schrie jemand auf. Die Helden konnten sehen, wie der Häuptling der Taren schwankte. Sein Metkrug fiel zu Boden und die goldene Flüssigkeit ergoss sich über den Boden. Der Häuptling stürzte. Schreie brachen aus, die fröhliche Stimmung verflog. Die Helden berieten, was zu tun sei: "Was war das? Ein Fluch? Vielleicht weiß die alte Reka, wie man hier helfen kann. Wenn sie es nicht weiß, dann auch kein anderer."

Die Helden nickten und gingen.

In ihrem Rücken türmten sich dunkle Wolken auf, als sie sich auf die Suche nach Antworten machten.



## Der Fluch des Häuptlings



Diese Legende besteht aus folgenden Karten:  
Prolog, O1, O2, Z, Die Hexe, Der Sieg über Warx, An Varatans Festung 1, Leicht, Schwer, An Varatans Festung 2

Vorbereitung:

- Führt die Nord-Checkliste aus
- Legt ein Sternchen auf Z
- Stellt eure Heldenfiguren auf Feld 91
- Stellt das Schiff an den Steg von Feld 73
- Stellt Merrik an Bord
- Stellt Warx und Qurun bereit
- Stellt die Hexe bereit
- Legt den Schlüssel aus Sternenschild bereit
- Legt den Sturmschild bereit
- Legt das Hadriscche Stundenglas und einen 4-er Edelstein bereit
- Erwürfelt die Positionen von den 3 Gaben des Nordens, 2 Heilkräutern und einem Gor.
- Stellt Meerestrolche auf I und IV und Nerax auf III und 79
- Verteilt je 1 Nord-Kreaturenplättchen auf P,Q,R, U, V und X und zwei weitere an T

Lest jetzt auf "O2" weiter.





## Aufgabe:

Ihr müsst Reka eine Botschaft schicken. Dazu müsst ihr auf Feld 57 gelangen und 7 Ruhm abgeben. Zwei Buchstaben später wird die Hexe dort erscheinen. Ein Held muss sich auf ihr Feld begeben. Lest dann "Die Hexe" vor.

## Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Heldengruppe erhält zusätzlich 3 Gold und 2 Stärkepunkte. Einer der Helden erhält den Sturmschild.

Zieht ein Heldenwappen. Der Held, der gezogen wurde, beginnt.

Viel Glück!



*Eine gebeugte Gestalt stand am Waldrand. Reka war gekommen! Erleichtert lief der Held auf sie zu. Und erklärte ihr die Situation. Doch Reka schüttelte nur den Kopf und erklärte: "Ihr müsst den Urheb-" Sie wurde von einem Boten unterbrochen. "Ein Monster bedroht Werfiheim! Helft uns, bitte!"*

Der Held auf Feld 57 erhält einen Trank der Hexe. Die Hexe wird auf Feld 57 gestellt. Sie kann mit einem Helden bewegt werden. Wenn sie im Kampf auf eurem Feld steht, könnt ihr 1-er zu 2-ern und eure 3-er zu 4-ern drehen. Stellt Warx auf Feld 6 des roten Würfels.

## Aufgabe:

Besiegt Warx. Er hat bei 2 Spielern 10, bei 3 Spielern 20 und bei 4 Spielern 30 Stärke und 7 Willenspunkte. Er hat immer 3 weiße Würfel. Gleiche Wehrte werden addiert. Der Nixenstaub kann nicht gegen ihn eingesetzt werden. Warx wird nicht auf Feld 90 gestellt. Lest, wenn er besiegt ist, "Der Sieg über Warx" vor.

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn sich ein Held auf dem Feld der Hexe befindet.







## Der Fluch des Häuptlings

Der Sieg über Warx



Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Warx besiegt wurde.


*Warx sackte getroffen zusammen, und noch während er in die Fluten glitt, fiel einem der Helden ein Schlüssel in die Hand. Was war das? Ein kalter Wind zog auf, und die Helden fröstelten. Ein Schatten fiel auf ihre Gesichter. Sie hatten einen Sieg errungen, doch waren sie ihrem wahren Ziel nicht näher gekommen.*

*Als einer der Helden Reka um Rat fragte, erwiderte sie, dass der Held sie zu Varatans Festung begleiten solle; sie kenne den Schlüssel. Und wisse vielleicht, wer den Häuptling verflucht hatte.*

Einer der Helden, die gegen Warx gekämpft erhält den Schlüssel. Dieser wird in der Goldablage abgelegt und kann auch mit dem Falken verschickt werden.


**Aufgabe:**  
Mindestens ein Held muss mit Reka zu Feld 107 gehen. Den Schlüssel muss er dabei haben. Lest dann "An Varatans Festung" vor.





## Der Fluch des Häuptlings

An Varatans Festung



Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held mit dem Schlüssel und Reka auf Feld 107 steht.

*Als der Held in der Festungsrüine ankam, war der Himmel über und über mit schwarzen Wolken bedeckt. Eine gespenstische Stille lag in der Luft. "Unser Feind ist gierig. Er wird sich zeigen." Reka lief geradewegs zu einem Schrein und öffnete diesen mit dem Schlüssel.*

Ihr könnt euch jetzt zwischen einer leichten und einer schweren Version entscheiden. Deckt die jeweilige Karte auf und befolgt, was dort steht.

Lest jetzt auf "Leicht" **oder** auf "Schwer" weiter.





## ANDOR

### Der Fluch des Häuptlings

Leicht



*Im Schrein lag ein unscheinbares Stundenglas. Reka streckte die Hand danach aus und gab es dem Helden. "So, nun wird sich der Feind bald zeigen. Er wird ein so mächtiges Artefakt sicher besitzen wollen."*

Der Held auf Feld 107 erhält das Hadrische Stundenglas. Es kann einmal am Tag benutzt werden, um einen Zeitstein um drei Felder auf der Tagesleiste zurück zu setzen (s. Sternenschild).

Lest jetzt "Qurun est ir!" vor.



## ANDOR

### Der Fluch des Häuptlings

Schwer



*Im Schrein lag ein kleiner schwarzer Edelstein. Reka streckte die Hand danach aus und gab ihn dem Helden. "So, nun wird sich der Feind bald zeigen. Er wird ein so mächtiges Artefakt sicher besitzen wollen."*

Der Held auf Feld 107 erhält das Drachenaugen. Es wird in der Goldablage transportiert. Der Held, der es besitzt, erhält +2 auf sein endgültiges Kampfergebnis. Der Bonus verfällt jedoch wieder wenn der Held es weitergibt.

Lest jetzt "Qurun est ir!" vor.





*Es donnerte. Eine Stimme kreischte: "Varatans Schatz gehört mir!" Und plötzlich stieß eine der schwarzen Wolken auf das Meer herab. Bald würde sie es berühren.*

Wenn der Erzähler schon X erreicht hat, dann stellt Qurun auf Feld 107.

Wenn nicht, dann stellt ihn erst auf 107, wenn der Erzähler X erreicht.

#### Aufgabe:

Besiegt Qurun bevor der Erzähler Z erreicht. Er hat bei 2 Spielern 15, bei 3 Spielern 25 und bei 4 Spielern 35 Stärke, 10 Willensp. und 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Streifenmarder und Nixenstaub können nicht angewandt werden.

#### Wichtig:

Wenn Qurun besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf Z versetzt und ihr habt gewonnen.



Diese Legende ist gewonnen, wenn...

- Qurun besiegt wurde und...
- Ihr nie auf 0 Ruhm gekommen seid

*Die Schattenkreatur zischte und Spuckte. Aber sie war besiegt. Ein letzter hasserfüllter Blick und dann floh sie. Der Häuptling wurde wieder gesund. Die Wolken verschwanden und die Sonne kam hervor. Es sah so aus, als ob sie jetzt besonders Kräftig scheinen würde.*

Eine Legende von  
To(a)st

Diese Legende ist verloren, wenn...

- Der Erzähler jetzt auf N steht und
- Qurun noch nicht besiegt wurde oder...
- Ihr auf 0 Ruhm gekommen seid

*"Stopp, stopp! Das stimmt nicht. Am besten ich erzähle nochmal von vorne."*