



Vorbereitung

Diese Legende spielt auf dem **Nord - Spielplan**. Sortiert aus den **Nebelplättchen** die **4 Gors** aus. Mischt die übrigen **Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die **Nebelplättchen-Symbole**. Lasst dabei die Felder **52, 55, 78, 79** frei. Haltet alle anderen Spielelemente bereit die man für diese Spielplanseite benötigt. Haltet zusätzlich alle **neuen Materialien** bereit. Erwürfelt die Positionen der **3 Gaben des Nordens** und die von **2 Heilkräutern**. Führt nun die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Erwürfelt aber **NICHT** die Positionen der **4 Muscheln** und legt die **2 Holzstämme nicht** auf Feld 59. Sortiert aus den **5 Wrackplättchen** die Plättchen **Gold**, und einmal **Seemann** aus, sodass es jetzt nur noch **3 Wrackplättchen** gibt. Legt **Sternchen** auf die Felder **P,R,S,V, und Z** der Legendenleiste

Lest jetzt weiter auf der Karte O1



Ein Feuer brannte, und die Helden saßen gemütlich bei einem Krug Bier in der Taverne von Gilda. Eine lange Zeit war vergangen, als die Helden das letzte mal in der Taverne saßen. Vor etlichen Jahren hatten sie noch Tarok den Drachen besiegt, dann waren sie mit einem Schiff nach Hadria gefahren, haben in Krahd die verschleppten Andori gerettet, das Land der Steppe erkundet, und als letztes sogar in ein noch viel ferneres Land vorgedrungen...

Doch an diesem Abend konnten die Helden sich einfach mal entspannen und die Zeit des Friedens in Andor genießen. In der hintersten Ecke der Taverne saß ein Mann. Uralt mit einem langen, gekräuselten Bart, wahrscheinlich ein Seemann. Leise erzählte er einem anderen Fischer altes Seemannsgarn. Doch ein paar Wörter ließen die Helden aufhorchen. "Ich hab ihn nie gefunden, solange ich auch danach gesucht hab..."

"Die Legenden besagten doch, dass man ihn bei Sturm finden könnte. Doch das habe ich nie..." Neugierig gingen die Helden zu dem Seemann und fragten:

"Wo war er nicht? Was denn?"

"Ach die Helden von Andor!" Antwortete der Mann mit einer alten, leicht zerbrechlichen Stimme. "Der Schatz des Nargons..."

Lest jetzt weiter auf der Karte O2

Rückkehr in den Norden

O2

Nargon ist eine uralte Kreatur, die laut Legenden irgendwo im Nordmeer einen Schatz auf einem Stein versteckt hat. Der Schatz soll der größte sein den es jemals gab, und jeder Seemann wünscht sich ihn zu besitzen. Doch bis jetzt hat es keiner geschafft... Doch habt ihr nicht ein großes Schiff? Die Aldebaran von König Thorald? Versucht es doch..."

Langsam gingen die Helden davon und setzten sich vor das langsam ausgehende Feuer. Knackend fingen die letzten Holzscheite an zu brennen. Doch der Gedanke ging den Helden nicht aus dem Kopf, und schon am nächsten Morgen stachen sie mit der Aldebaran in See. Bereit den Schatz des Nargons zu finden...

Doch als sie bei Sonnenaufgang das Schiff weiter ins Meer fuhren, sahen sie plötzlich einen Anblick, der ihren Plan komplett vergessen ließen. Denn ein großes Feuer brannte in Werftheim, Silberhall war komplett unter Wasser, und über Sturmtal war eine große Aschewolke. Und als wäre das nicht genug, sahen die Helden auch noch, wie überall im Wasser Schiffwracks umhertrieben. Auf einen Schlag hatte sich alles verändert. Jetzt mussten sie erstmal die Überlebenden des Angriffs retten.

Lest jetzt weiter auf der Karte O3

Rückkehr in den Norden

O3

Doch wer oder was hatte überhaupt den Norden so extrem beschädigt?...

Die Legende um Nargon hatte Zeit. Jetzt mussten sie erstmal die Schiffbrüchigen finden, und dann den 3 Völkern helfen. Die Zeit drängte!

Stellt alle **Helden** auf die **Schiffstafel** und stellt das **Schiff** auf die **Windrose**. Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Die Helden enthalten zusätzlich **3 Stärkepunkte**, **5 Willenspunkte** und **1 Gold**. Legt die **3 Zerstörungsplättchen** auf die **3 Hauptstädte**. (Feuer auf 100, Flut auf 91, Zerstörung auf 114.)

Lest jetzt auf der Karte "Zerstörungsplättchen" weiter, und danach hier weiter.

Legt die **3 Wrackplättchen** umgedreht auf Feld **12, 6, 8**, mit dem schwarzen Würfelsymbol.

Lest jetzt weiter auf der Karte O4



Stellt folgende **Kreaturen** auf:

Gor auf Feld 74,

Neerax auf Feld I

Meerestroll auf Feld IV

Ersetzt bei **2 Spielern** den **Meerestroll** durch einen **Neerax**.

Aufgaben:

-Der **Seemann** muss unter einem **Wrackplättchen** gefunden werden bevor der Erzähler den Buchstaben **P** erreicht.

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

Wenn der Seemann gefunden wurde, lest die Karte "Der Seemann" vor.



Was war hier nur geschehen?

Was hatte das Land des Nordens angegriffen. Und wie hatte es geschafft alle 3 Völker zu vernichten?

Die Helden brauchten dringend Antworten.

War es vielleicht diese uralte Kreatur von der der Seemann gesprochen hatte?...



Wenn der Seemann jetzt noch nicht auf Feld 100 gebracht wurde, ist die Legende nun verloren.

Werftheim war gerettet, doch Silberhall und Sturmtal brauchten auch noch dringend Unterstützung. Und die Kreaturen machten es ihnen nicht gerade einfacher.

Stellt jetzt einen **Neerax** auf **Feld IV**



Ein großer Arrog bewegte sich langsam durch das tiefblaue, schäumende Nordmeer.

Stellt jetzt einen **Arrog** auf **Feld I**
Und wenn ihr zu **3** oder zu **4** spielt, stellt zusätzlich einen **Neerax** auf **Feld IV**



Wenn Silberhall bis jetzt noch nicht entflutet, und Sturmtal noch nicht wieder aufgebaut wurde, ist die Legende nun verloren.

Nach etlichen Mühen hatten die Helden es nun geschafft alle 3 Völker zu retten. Doch ein Gedanke ging den ihnen nicht aus dem Kopf: War Nargon, die Kreatur die den Schatz versteckt hatte, derjenige der den Norden angegriffen hatte?

Und wenn ja, warum?

Wollte es die Helden etwa von der Suche nach dem Schatz fernhalten?

Doch plötzlich sahen sie, wie in dem nun langsam graublauen Meer sich ein riesiger Schatten bewegte. Es sah aus wie Tarok aus dem Lande Andor, doch das war es nicht. Es war zweifellos der Nargon, dessen Ziel nun die Helden und die Aldebaran waren!

Lest jetzt auf der Karte V2 weiter



Erwürfelt nun mit einem **schwarzen Würfel** die Position des **Nargons**. (Nehmt dafür bitte die Figur von Kenvilar)

Wichtig: immer wenn sich der Erzähler bewegt, wird eine **neue Position**, mit einem **schwarzen Würfel** erwürfelt.

Legendenziel:

Der Nargon muss besiegt werden!
Wenn das geschehen ist, stellt den Erzähler auf den Buchstaben **Z** der Legendenleiste.

Der Nargon hat folgende Werte:

- **2 Spieler:** 10 Stärkepunkte, 10 Willenspunkte und 3 weiße Würfel
- **3 Spieler:** 20 Stärkepunkte, 10 Willenspunkte und 3 weiße Würfel
- **4 Spieler:** 30 Stärkepunkte, 10 Willenspunkte und 3 weiße Würfel

Gleiche Werte werden addiert!



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- Der Barde **nicht** auf 0 Ruhm gesunken ist
- **Alle Aufgaben** erledigt wurden,
- **Die Tauren oder Schildzwerge** sich jetzt auf Feld **100** befinden,
- **Der Nargon** besiegt wurde.

Lest nun weiter auf der Karte Z2

Die Legend nahm ein böses Ende, wenn...

- Der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist,
- Die Aufgaben **nicht** erledigt worden,
- **Die Schildzwerge oder Tauren** sich jetzt **nicht** auf Feld **100** befinden,
- Der Nargon **nicht** besiegt wurde...



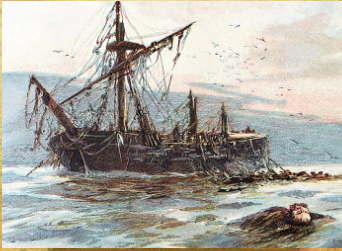
Schäumend versank das riesige Geschöpf in dem tiefdunklen Nordmeer. Und für einen kurzen Moment kam die Sonne aus dem bewölkten Himmel hervor, sodass die Wellen in ein goldenes Licht getaucht wurden. Plötzlich hörten die Helden eine Stimme, die ihnen allzu bekannt war: es war der Seemann aus der Taverne, der ihnen einst die Geschichte um Nargon erzählt hatte. "Sehr gut, dass ihr es verscheuchen konntet. Doch es wird wiederkommen und das stärker als je zuvor. Aber ihr habt nun sicherlich viele Fragen. Warum hatte es den Norden zum Beispiel so urplötzlich angegriffen? Die Antwort ist folgende: es wollte verhindern, dass ihr die Suche nach seinem Schatz beginnt. Doch nun ist der Nargon erstmal vertrieben. Somit könntet ihr jetzt aufbrechen..." Langsam verschwand der alte Seemann auch so schnell wie er gekommen war. Doch obwohl die Helden jetzt nach der alten Legende des Schatzes aufbrechen konnten, hatten sie dennoch ein mulmiges Gefühl.... Warum hatte ein solch mächtiges Monster ein ganzes Land zerstört, nur um die Helden loszuwerden? Wollte es sie vielleicht sogar vor dem Schatz warnen?...

Dies war der erste Teil der Trilogie.
Vielen Dank fürs Spielen (:





Rückkehr in den Norden



Der Seemann 1

Vor der Aldebaran dümpelte ein großes Schiffswrack. Sicherlich war es vor kurzer Zeit noch ein prachtvolles Schiff gewesen. Und tatsächlich sahen die Helden wie sich zwischen dem nassen Holz etwas rührte. Schnell konnten die Helden den schiffbrüchigen Seemann an Bord holen. Mit einer leisen, zerbrechlichen Stimme sprach er: "Vielen Dank, dass ihr mich gerettet habt. Nicht mehr lange, und es wäre mir schlimm ergangen." "Waren es die Kreaturen, die dein Schiff angegriffen hatten?" Fragte einer der Helden. "Nein die Kreaturen waren es nicht! Es war eine Gestalt, die ich noch nie gesehen hatte. Es sah aus wie eine riesige, dunkle Schlage..." Die Helden wussten das sie den Seemann schleunigst nach Werftheim bringen mussten, damit er dort wieder zu Kräften kommen würde. Doch Werftheim stand immer noch in Flammen. Sie mussten schnell eine Lösung finden.

Dreht nun alle übrigen Wrackplättchen um, und folgt deren Anweisungen.

Lest nun weiter auf der Karte
Seemann 2





Rückkehr in den Norden



Der Seemann 2

Aufgabe:

Bevor der Erzähler den Buchstaben **R** erreicht, muss der Seemann auf **Feld 100** gebracht werden. wenn das geschehen ist, lest die Karte "Gerettet" vor.

Das Wrackplättchen mit dem Seemann kann einfach mit einer **Heldenfigur** oder mit der **Schiffsfigur mitbewegt werden**. Der Seemann darf aber **nicht** auf das Feld einer **Kreatur** kommen.

Wichtig:

Feld 100 kann ja aktuell **nicht betreten** werden. Es sei denn es wurde **gelöscht**. Um das Feld zu löschen, muss sich ein Held mit einem **vollen Trinkschlauch** auf Feld 100 befinden. **Der Held darf sich nur mit einem Trinkschlauch auf Feld 100 bewegen**. Wenn das geschehen ist, lest die Karte "Gelöscht" vor

(Erst ab dann kann der Seemann auf Feld 100 gebracht werden)





Rückkehr in den Norden



Gerettet 1

Die letzten kleinen Flammen erloschen, als der Held mit dem schnaufenden Seemann Werftheim betrat. Er hatte das Gefühl, als würde es den Bewohnern schon wieder deutlich besser gehen, denn an manchen Stellen des Dorfes wurde schon wieder gelacht, getanzt und gefischt. Der Held war sich sicher, dass der Seemann hier in guten Händen war.

Doch sie durften Sturmtal und Silberhall nicht vergessen. Diese Völker brauchten sicherlich auch noch Hilfe und es würde bestimmt lange dauern, bis man die komplette Höhle der Schildzwerge entflutet hat....

Aufgabe:

Bevor der Erzähler den Buchstaben **V** erreicht, muss **Sturmtal** und **Silberhall** ebenfalls gerettet werden.

Legt jetzt die beiden Holzstämmе auf Feld 59.

Lest jetzt weiter auf der Karte Gerettet 2





Rückkehr in den Norden



Gerettet 2

- **Sturmtal wieder aufbauen:**

Um Sturmtal wieder aufzubauen, muss bei **2** oder **3 Spielern 1 Holzstamm** auf **Feld 114** gebracht werden. Bei **4 Spielern beide**.
Lest dann die Karte "Aufgebaut" vor

- **Silberhall entfluten:**

Um Silberhall zu entfluten, muss sich ein Held auf Feld 91 befinden, dann 5 Willenspunkte abgeben, und seinen Zeitstein folgende Stunden weiterbewegen:

2 Spieler: 5 Stunden

3 Spieler 6 Stunden

4 Spieler 7 Stunden

Lest dann die Karte "Entflutet" vor,

(Es kann das jeweilige Feld der zerstörten Hauptstädte nur betreten werden, wenn der Held auch vorhat, das Volk sofort zu retten.)

ANDOR

Rückkehr in den Norden



Gelöscht

Riesige Aschewolken schlugen dem Helden in das Gesicht, als er das brennende Werftheim betrat. Schnell machte er sich daran, mit einem grossen Eimer Wasser, und mit der Hilfe von anderen Fischern daran, Werftheim wieder zu löschen. Sofort bedankten sich die Fischer und die Bewohner Werftheims bei dem Helden. "Vielen Dank dass du Werftheim gerettet hast" sprach einer. "Es war eine riesige Schlange, die hier alles in Brand setzte. Wir haben leider nicht mehr viel, könnten die aber das hier als Geschenk überreichen."

Entfernt jetzt das **Zerstörungsplättchen** von Feld 100. Auch auf dem **Steg** kann jetzt die Aldebaran weiter **ausgebaut** werden. Der Held enthält jetzt ein **Fernrohr** und **2 Willenspunkte**

ANDOR

Rückkehr in den Norden



Entflutet

Als der Held die Höhle der Schildzwerge betrat, sah er wie etliche Zwerge versuchten mit großen Eimern das Meerwasser aus der Höhle zu befördern. Sofort half der Held mit und machte sich an die Arbeit.

Als es erledigt wurde, waren die Schildzwerge heilfroh, endlich wieder trocken in die Mienen zu gelangen. Zusätzlich wurde dem Held ein solider Schild als Zeichen des Dankes verliehen.

Der Held enthält jetzt ein **Schild**, und entfernt das **Zerstörungsplättchen**.

Lest ab hier nur weiter, wenn dies das letzte gerettete Volk ist

Ein alter Schildzwerg humpelte langsam auf den Helden zu. Ihn hatte der seltsame Angriff wohl hart getroffen. Er musste schleunigst geheilt werden. Vielleicht könnten die Fischer in Werftheim um ihn kümmern...

Stellt die Figur "Schildzwerge" auf Feld 91

Aufgabe:

Bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht, muss die Figur der **Schildzwerge** nach **Werftheim** gebracht werden. (Sie kann einfach mit der Figur bewegt werden)





Rückkehr in den Norden



Aufgebaut

Der Held erreichte das zerstörte Sturmtal. Rauch stieg empor und viele Gebäude waren zerstört. An einigen Ecken des Dorfes waren Tauren die Versuchten das Dorf aufzubauen. Sofort machte der Held sich an die Arbeit, und nach ein paar anstrengenden Stunden war das Dorf aber auch schon wieder aufgebaut. Und als Dank für die Taten des Helden, wurde ihm ein großer Langbogen geschenkt...

Der Held enthält jetzt ein **Bogen**, und entfernt das **Zerstörungsplättchen**.

Lest ab hier nur weiter, wenn es das letzte gerettete Volk ist

Ein alter Taur kam dem Helden humpelnd entgegen. Ihn hatte den seltsamen Angriff wohl hart getroffen. Er musste schleunigst geheilt werden. Vielleicht könnten sich die Fischer in Werftheim um ihn kümmern...

Stellt die Figur "Tauren" auf Feld **114**.

Aufgabe:

Bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht, muss die Figur Tauren auf **Feld 100** gebracht worden sein. (Sie kann einfach mit einer Heldenfigur mitbewegt werden)





Zerstörungs-
plättchen



Zerstörungsplättchen funktionieren wie folgt: Solange ein Zerstörungsplättchen auf einem Feld liegt, kann dieses Feld nicht betreten werden, es sei denn, die Legende sagt etwas anderes. Sollte eine Kreatur ein Zerstörungsplättchen betreten, wird sie vom Spielplan genommen. Die Helden verlieren dann sofort 2, 3, oder 4 Ruhm. (1, 2, oder 3 plus 1 wegen Hauptstadt.)

Sollten im Laufe der Legende die Zerstörungsplättchen entfernt werden, können sich die Kreaturen wie gewohnt dort "anstauen". solange sich das Zerstörungsplättchen auf Feld 100 befindet, kann an dem Steg das Schiff nicht ausgebaut werden.