



Diese Legende Spielt auf dem Nord-Spielplan  
**Wichtig:** Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Vorbereitung** aus.

Führt jetzt noch diese Vorbereitungen aus:  
 Mischt die Bereitgelegten Diamanten,  
 Legt den Sturmschild bereit,  
 Legt Portale auf die Felder 57, 100, 107 und 114,  
 Mischt die Nord Kreaturenplättchen. Stellt auf den Alten Wehrturm das Ewige Feuer. Stellt diese Konstruktion auf das Feld 110.  
 Legt Sternchen auf P, Q, S, T, W und N.

*Die Helden von Andor hatten gerade ein Goldversteck der Kreaturen niedergemacht. im Inneren dieses Goldverstecks fanden sie einen prächtigen Schild. Dieser war Zwerghandwerk. Doch bald darauf Wurden im Norden ein Wikingerschiff gesichtet. Und so machten sie sich auf um die Wikinger zu besiegen. Aber den Schild nahmen sie mit.*

Stellt alle Helden auf Feld 57.

**Wichtig:** Ihr Könnt die Portale noch nicht benutzen!

**Das Schiff:** in dieser Legende können die Helden das Schiff nicht nutzen. Meereskreaturen die auf einem Meerfeld stehen dass an ein Landfeld grenzt können problemlos angegriffen werden. Meereskreaturen die auf einem Meerfeld stehen das nicht direkt angrenzt, z.b. Feld II können mit dem Bogen angegriffen werden. Der Bogenschütze kann das auch ohne. Das Schiff benutzen später die Wikinger.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2



Deckt das Barden Symbol vom Sonnenaufgangsfeld mit einem Roten X ab. Beim nächsten Sonnenaufgang entfernt ihr einfach nur das rote X. Erst beim darauffolgenden Sonnenaufgang führt ihr es aus.

*Die Helden hatten gehört dass an der Küste von Sturmtal ein Leuchtturm errichtet wurde. Vielleicht konnte ihnen der Leuchtturmwärter auskluft geben.*

Stellt Melkart auf das Feld 110. Er ist der Leuchtturmwärter.

---

**Aufgabe:** Alle Helden müssen auf dem Feld 110 Stehen. bevor der Erzähler P erreicht. Sobald alle Helden auf dem Feld 110 stehen, ist der Tag zu ende und Die Zeitsteine der Helden werden auf das Sonnenaufgangs Feld gelegt.

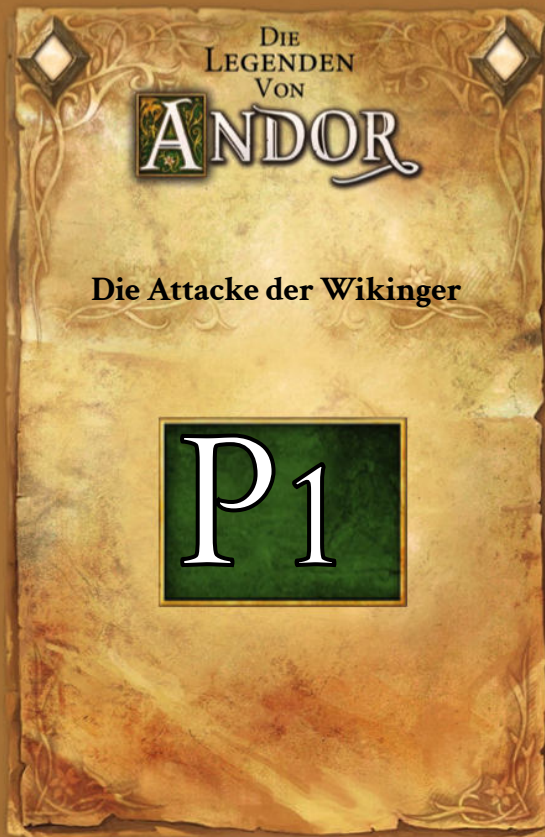
---

Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von 1 Gor. Stellt einen Arrog auf Feld IV.

**Ausrüstung:** Jeder Held Startet mit 2 Stärkepunkten und 10 Willenspunkten. Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte, 4 Gold und ein Fernrohr. Ein Held erhält den Sturmschild. Dieser kann dieses mal nur wie ein gewöhnlicher Schild eingesetzt werden. Allerdings bekommt der Sturmschild im lauf des Spiel noch eine Andere Verwendung. Deshalb würde ich ihn sparen.

**Ein beliebiger Held beginnt.**





#### Deckt 2 Kreaturenplättchen auf

*Die Helden standen vor einem großen Turm. Ein schlanker Mann stand vor der Tür. Er begrüßte die Helden freundlich. Doch als sie die Wikinger erwähnten wurde er blass. Mit zitteriger Stimme sprach er: "Also..o i.ihr könnt g, g, gerne auf den T, Turm und sch, schauen ob ihr seht." Die Helden Standen nun auf dem Turm. Und tatsächlich! Sie sahen die Wikinger. Doch als sie wieder unten waren, war der Wärter weg.*

Entfernt den Wärter vom Feld 110.  
Stellt das Schiff auf das Meerfeld mit dem schwarzen Würfel Symbol 6. Stellt 2 Barbaren Krieger und 1 Häuptling auf die Schiffstafel. Barbaren symbolisieren die Wikinger.

#### Wikinger:

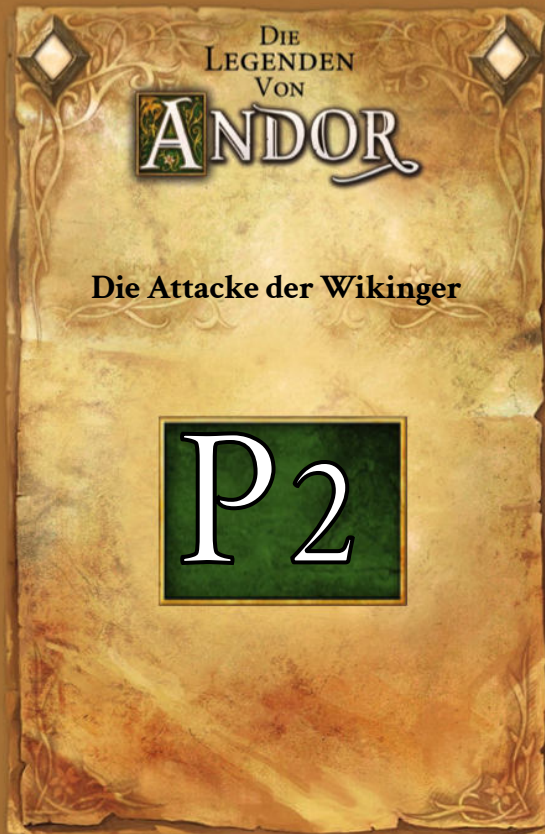
Die Wikinger stehen auf dem Schiff. Noch gibt es keine Möglichkeiten sie anzugreifen. Sie bewegen sich auch noch nicht. Sobald sich jedoch bewegen, bewegen sie sich nach den Meerestrollen. Sobald man die Wikinger bekämpfen kann haben sie folgende Kampfwerte:

**Krieger:** 3 SP, 4 WP, 2 orangefarbene Würfel

**Häuptling:** Immer vor einem Kampf deckt ihr ein Pergament auf. Der Darauf abgebildete Wert ergibt die SP des Häuptlings. Willenspunkte: 2 Spieler:4, 3 Spieler: 7, 4 Spieler: 10. Würfel: 3 orange Würfel, unter sieben WP sind es nur noch 2 Würfel.

Legt an alle Buchstaben von Q-W ein Kreaturenplättchen und auf R ein zweites.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P2



**Wrackplättchen:** Da die Helden das Schiff nicht nutzen können kann man Wrackplättchen auf andere Art aufdecken:

Ein beliebiger Held mit einem Fernrohr kann wenn er an der Küste Steht, ein Wrackplättchen aufdecken das nicht mehr als 5 Meerfelder von dem Landfeld entfernt ist.

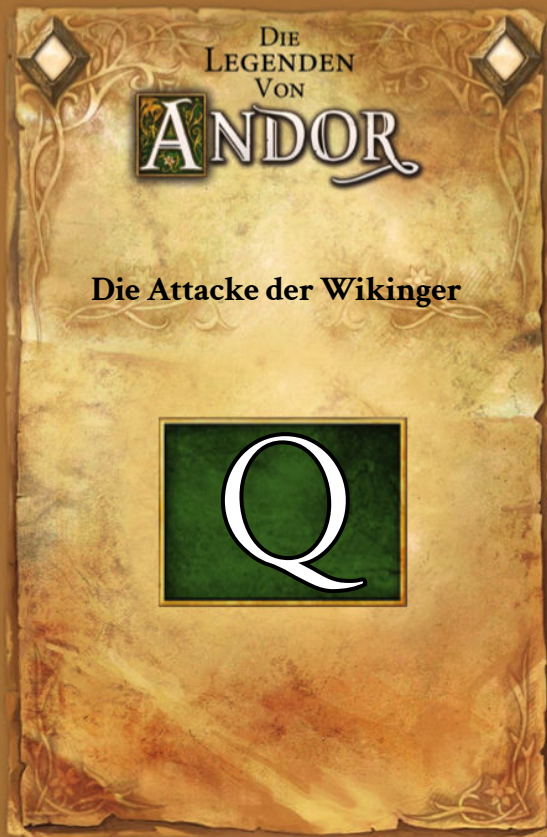
#### Legendziele:

1. Alle Häuptlinge müssen besiegt werden
2. Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken

*Noch konnten die Helden nicht gegen die Wikinger kämpfen. Vielleicht Konnten sie ja Hilfe oder Informationen finden.*

Wenn einer der Helden die Felder 100, 91 oder 114 erreicht wird die entsprechende Karte "Werftheim", "Silberhall" oder "Sturmtal".





**Wichtig:** Lest diese Karte nur wenn ihr noch nicht in Sturmtal wart. Ist dies der Fall, entfernt ihr jetzt die Karte "Sturmtal". Von nun an kann man nicht mehr in Sturmtal suchen

*Die Helden erfuhren von einem reisenden Zauberer, wie man Portale benutzen konnte.*

**Portale:** Portale können genutzt werden um sich zu bewegen. Ein Held der auf einem Feld mit einem Portal steht darf für eine Stunde auf der tagesleiste sich auf ein anderes Feld versetzen auf dem ebenfalls ein Portal liegt. Das kostet die Heldengruppe Willenspunkte.

2 Spieler: 3 Willenspunkte

3 Spieler: 5 Willenspunkte

4 Spieler: 6 Willenspunkte

Es kann nur 1 mal pro tag gemacht werden.

*Der Zauberer rief "Viel Glück" bevor er in den kalten Nebeln verschwand.*



*Die Helden kannten die Schwäche aller Wikinger. Gold, Silber und alles andere was in irgendeiner weise wertvoll war. Vielleicht hatten sie so einen vorteil im Kampf*

Die Heldengruppe erhält jetzt die Truhe und die Schmuckkette. Wenn ein Held einen dieser Gegenstände auf einem Feld ablegt fangen die Wikinger an sich zu bewegen. Und zwar immer nach den Meerestrollen auf dem kürzesten und direktesten Weg zu diesem Gegenstand. Das Schiff bewegt sich so viele Felder wie die aktuelle Windkarte in der Zielrichtung anzeigt **es sein denn**, ein anderer Gegenstand ist näher oder sie kommen dadurch von ihrem Ziel ab. erreicht das Schiff ein Landfeld und es kann nicht mehr weiter zum Zielgegenstand, geht bei den folgenden Sonnenaufgängen eine Truppe aus 2 Wikingern an Land. Sie bewegen sich immer nach den **Gors** auf dem kürzesten und direktesten Weg Richtung Zielgegenstand. Erreicht ein Wikinger einen Zielgegenstand kommt dieser aus dem Spiel. **Wichtig:** Es gehen nie Häuptlinge holen. Solange Wikinger an Land stehen bewegt sich das Schiff nicht. Wikinger die an Land stehen können angegriffen werden. Kampfwerte stehen auf der Karte P1. Belohnung: Krieger : 3 Gold oder 3 Willenspunkte oder 2 Ruhm. Häuptling: 6 Gold oder 6 Willenspunkte oder 6 Ruhm. das Schiff kann betreten (und die Häuptlinge darauf angegriffen) werden, wenn kein Krieger mehr an Bord steht. Krieger die den Zielgegenstand haben laufen wieder zum Schiff zurück. Sollte sich dann noch ein anderer Zielgegenstand auf dem Spielplan befinden, fährt dass Schiff weiter. Es fährt jedoch nicht weiter wenn die Krieger die Ausgestiegen sind besiegt sind.





Sollten Krieger besiegt sein (das Schiff steht weiterhin da) und es liegt noch ein Zielgegenstand an der Insel geht eine neue Truppe los. wird nur einer der 2 Krieger besiegt, läuft der 2te weiter Richtung Schiff. Sollten Helden an Bord stehen bewegt das Schiff sich nicht. Krieger können nur an Land angegriffen werden. Häuptlinge können nur auf dem Schiff angegriffen werden.

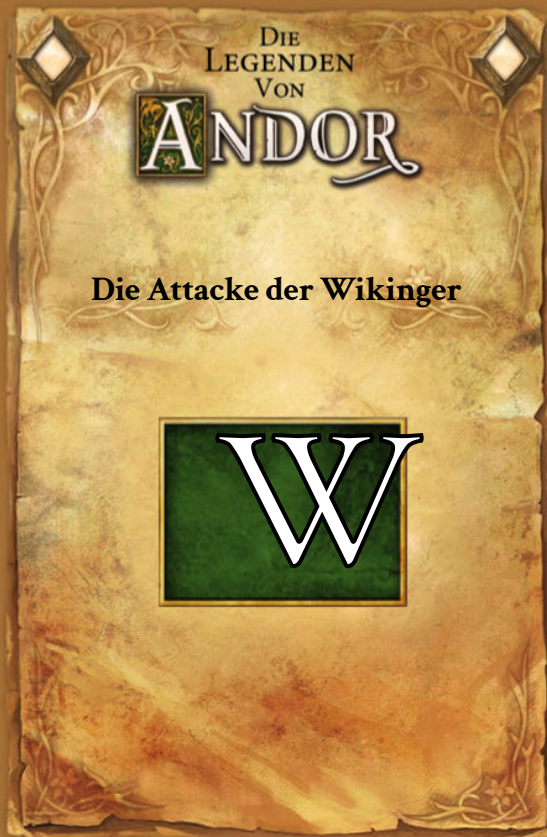
Stellt jetzt 1 **Häuptling** und 2 **Krieger** an Bord.



*Es wurden immer mehr Wikinger! Die Helden mussten sich ranhalten. der ganze Norden und sogar ein Teil von Hadria vertraute nur noch ihnen. Grenolin der Barde stärkte sie mit Liedern.*

Stellt 1 **Krieger** und 1 **Häuptling** auf das Schiff.  
Ihr erhaltet 3 Ruhm.





*Einer der Helden betrachtete den glänzenden Schild. Er sah so schön aus. Schön... moment mal! vielleicht hatte er einen neuen Weg gefunden!*

Von nun an kann der Sturmschild auch eingesetzt werden um die Wikinger zu locken. Das funktioniert genau so wie mit den anderen Zielgegenständen.



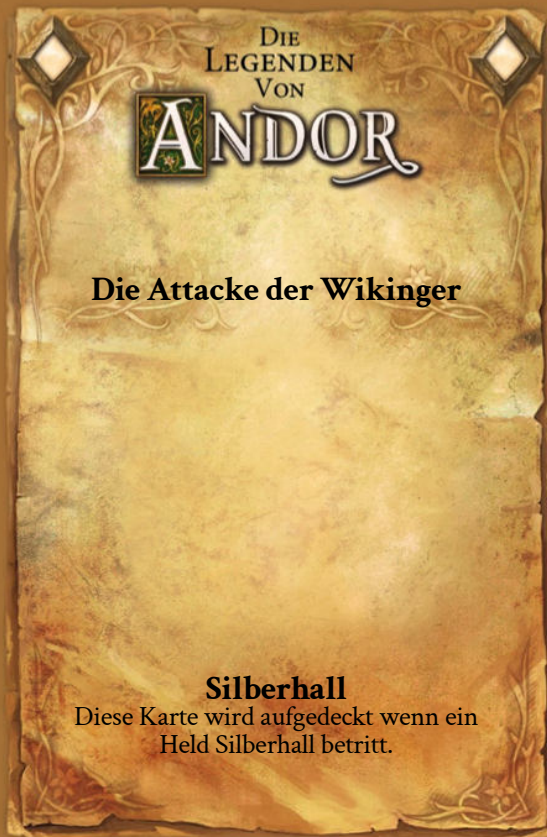
Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn...  
Der Barde nicht auf 0 Ruhm ist und...  
Alle Häuptlinge besiegt wurden.

*Der letzte Häuptling keuchte. Doch da hörten die Helden ein böses lachen. Sie drehten sich um und sahen... Den Leuchtturmwärter! Er war der wahre Bösewicht!*

Fortsetzung folgt...

Die Legende nahm ein **böses Ende** wenn...  
Der Barde auf 0 Ruhm ist oder...  
Nicht alle Häuptlinge besiegt sind.





Suchst du

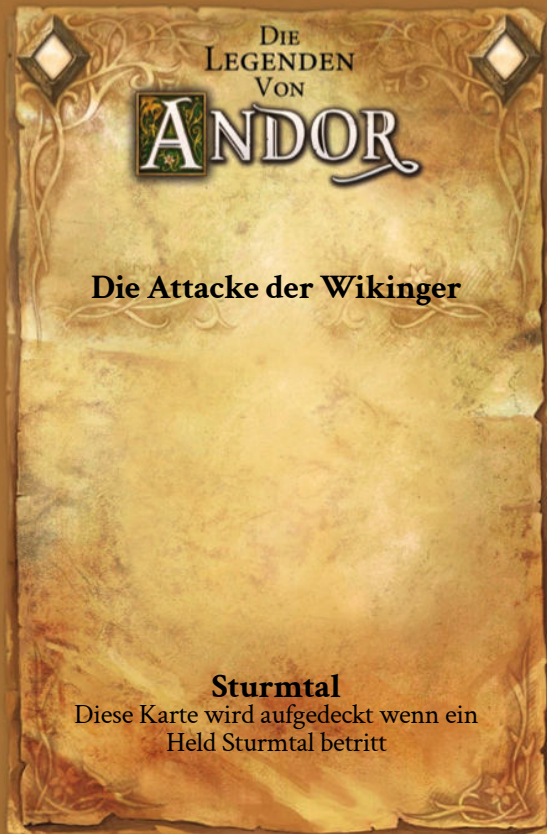
- A) Unterstützung**  
**B) Information**

A) *Der Held sah sich um. Er sah einen freundlichen Zwerg. "Hallo ich heiße Barko und bin der Bruder von Mart. Er sagt ich kann euch vertrauen. Was willst du?" der Held sagte: "Ich danke dir. Komm mit mir und hilf mir die Wikinger zu besiegen." "Gut" Sagte Barko.*

Du erhältst 1 Schild, 1 Stärkepunkt und 2 Willenspunkte.

B) *Du blickst dich um und siehst einen kräftigen Zwerg. "Hallo, ich kenne dich. Du hast mich schon oft gerettet. Nimm meine Geschenke. Ich hoffe sie helfen dir Weiter." Dankbar ging der Held. Auch wenn er nicht die Information erhalten konnte war es doch nicht sinnlos.*

Du erhältst 2 Gold und 2 beliebige Gegenstände von der Ausrüstungstafel.



*Die Taren erzählten den Helden davon wie man Portale benutzen konnte.*

Portale kann man benutzen um sich von einem Portal zum anderen zu bewegen. Das Kostet die Gruppe Willenspunkte:

2 Spieler: 3 Willenspunkte

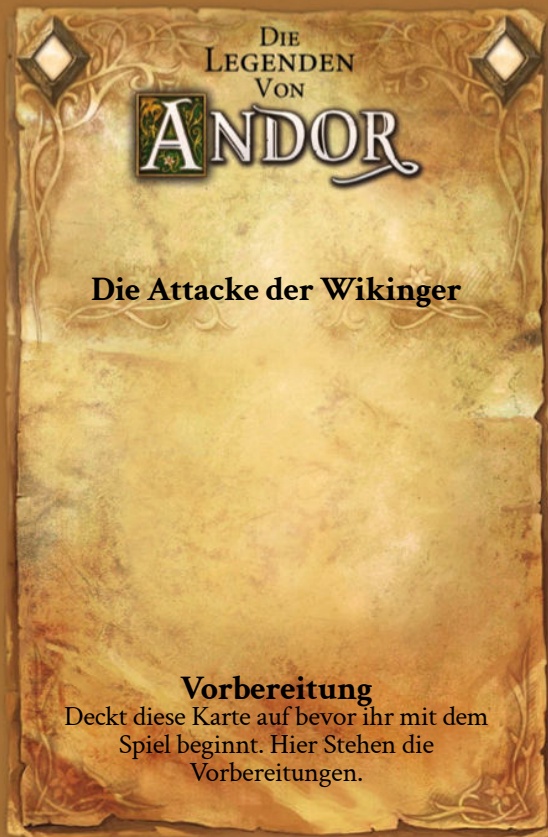
3 Spieler: 4 Willenspunkte

4 Spieler: 5 Willenspunkte

Und es kann nur 1 mal pro tag gemacht werden.

*Die Taren riefen noch: "Viel Glück"*





1. Führt die Anweisungen auf der Checkliste "**Nord-Spielplan**" mit folgenden Änderungen aus: Ihr müsst die Heldenwappen nicht verdeckt bereitlegen. Würfelt die Gaben des Nordens nicht ein. Von den Figuren braucht ihr nur Garz und eventuell auch Grenolin. Sortiert alle Sturmkarten aus bevor ihr die Windkarten mischt.

2. Legt Anschließend folgendes Material bereit:  
 Aus "**Die Bonus-Box**": Alle Barbaren (außer König) und Figur "Melkart".  
 Aus "**Die Reise in den Norden**": 10 Nord-Kreaturenplättchen, 1 Ewiges Feuer, 5 Portale, Schmuckkette, Truhe, Schwarzer Kristall.  
 Aus dem **Grundspiel**: 6 Pergamente und den Alten Wehrturm.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **O 1**



*\*"Vara Centinum Abares" stand auf dem Schild eines Ladens in dem ein dicker Händler stand. "Guten Tag" sagte der Held. "Dominum Althadrish?" Der Held konnte kein Althadrish. Er drehte dem Händler den Rücken zu und Lief weiter. Auf dem Boden erblickte er eine Axt. "Na immerhin"*