



Diese Legende spielt auf der Spielplan-Vorderseite der Reise in den Norden, direkt nach der Legende 10.

Wichtig: Die Mini-Erweiterung „Nixe Irja“ und der Fanheld „Unbekannter Krieger“ können nicht eingesetzt werden.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste Nord-Spielplan** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Figuren **Nixe Irja** und **Unbekannter Krieger**, **3 Fässer**, **2 Eisen** und einen beliebigen **Runenstein**
- verdeckt und gemischt: **6 Federplättchen** und **9 Auftragskarten**

Weitere Vorbereitungen:

- Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Positionen für die **Gaben des Nordens**
- Legt **jeweils ein Fass** auf die Felder **91**, **100** und **114**
- Legt **jeweils ein Eisen** auf die Felder **91** und **114**.
- Legt **1 Sternchen** auf die Buchstaben **Q**, **S**, **U** und **Z**

Nach den grausamen Enthüllungen Varkurs wollten die Helden sofort die Rückreise nach Andor antreten, als ein bisher unbemerktes Ordensmitglied die Helden zur Seite rief: „Es gibt da etwas, was ich euch mitteilen sollte: Eine Legende, vielleicht sogar nur ein Mythos“, sagte der Mann. Die Helden tauschten irritierte Blicke. „Es gibt Hinweise auf eine vierte magische Waffe aus Orweyns Hand!“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.



Schon hatte der Zauberer die volle Aufmerksamkeit der Helden. „Varatans Wächter, eine gewaltige Maschine!“ Gewichtiges Raunen brach die zwischenzeitlich eingetretene Stille. „Doch vermutlich weiß nur noch ein Wesen von der Wahrheit - Varatans Geliebte: Irja.“ Hektisch schaute sich der Zauberer um und entfernte sich dann schnell, ohne ein weiteres Wort zu verlieren.

Die Helden waren sich sofort einig, dass sie die Suche nach Varatans Wächter antreten wollten, aber dafür mussten sie erst mal mehr über diese geheimnisvolle Irja herausfinden, denn sie konnten nicht glauben, dass es sich hier um eine noch lebende Person handeln sollte. Und so segelten sie auf ein weiteres Abenteuer durch die hadrische See.

Doch kaum hatten die Helden Hadria verlassen, gerieten sie in einen verheerenden Sturm, der das Schiff beschädigte und die Helden im weiten hadrischen Meer verstreute...

Ermittelt mit einem roten Würfel den Standort der Aldebaran. Anschließend zieht ihr nacheinander ein **Heldenwappen** für die Startpositionen der Helden:

1. Held auf die Schiffstafel, 2. Held auf Feld 108,
3. Held auf Feld 107, 4. Held auf Feld 60, 5. Held auf Feld 102 und der 6. Held auf Feld 110

Solange die Aldebaran beschädigt ist, hat sie einen Bewegungsmalus **von -1**, der vom Wert der aktuellen Windkarte abgezogen wird. Dabei kann der Segelwert jedoch **nicht unter 1 sinken!**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.



Wird der Schiffsmast ausgebaut, wird zunächst der Malus abgezogen, bevor der Wert verdoppelt wird. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf die Windkarte.

Klippen können zunächst nicht befahren werden.

Zu allem Überfluss strömten einige Kreaturen dem Festland entgegen und bedrohten die Bevölkerung.

Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Position von **2 Gors**, indem ihr die Werte mit 100 addiert und mit einem schwarzen Würfel die Position von **3 Neraxe**. Meereskreaturen werden entlang der gestrichelten Linie auf das Meeresfeld mit römischer Zahl gestellt.

Hinweis:

Kreaturen, die in diese Legende eingewürfelt werden, dürfen **nicht** auf ein bereits besetztes Feld gestellt werden und sie werden **nicht** entlang der Pfeile weitergerückt. Stattdessen wird erneut gewürfelt, bis ein freies Feld erwürfelt wurde.

Aufgaben:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und ...
2. Die Helden müssen die Aldebaran reparieren. Das kann nur am **Steg bei Werftheim** erfolgen und kostet soviel **Gold**, wie **Helden** an der Legende teilnehmen. Außerdem wird folgendes Material benötigt:
 Bei 2 Helden: 1 Fass, 1 Eisen und 1 Holz
 Bei 3 Helden: 2 Fässer, 1 Eisen und 2 Holz
 Bei 4-6 Helden: 3 Fässer, 2 Eisen und 2 Holz

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4



Ist das Schiff repariert, wird sofort die Legendenkarte „**Werftheim 1**“ vorgelesen.

Hinweis:

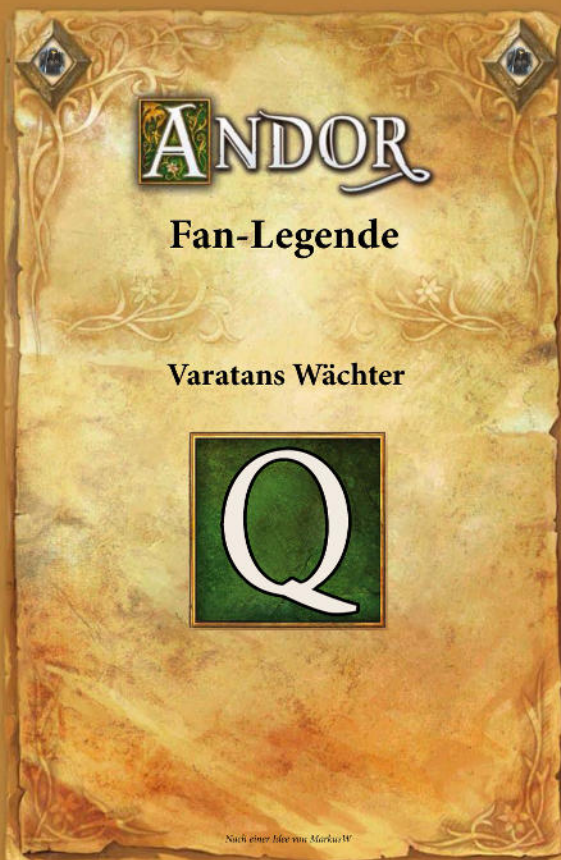
Ein Held kann ein **Fass**, einen **Holzstamm** oder ein **Eisen** einsammeln, wenn er auf dem Feld mit dem Plättchen **steht**. Das Fass wird auf der Heldentafel auf den Bereich für große Gegenstände gelegt. Holz und Eisen hingegen werden auf die Stärkepunkteanzeige der Heldentafel gelegt, und zwar so, dass sie links neben den Holzstein passen, der die Stärkepunkte anzeigt. Wenn ein Held genug Platz links von seinem Holzstein hat, kann er auch mehrere Holzstämme und Eisen gleichzeitig tragen. Außerdem können die Helden bereits gesammeltes Material am **Steg bei Werftheim** ablegen und später wieder einsammeln, ohne das Schiff zu verlassen.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte** und **3 Gold**.

Der Held auf dem Schiff beginnt!





Weitere Kreaturen strömten dem Land entgegen.

Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von:

2 Gors

und mit einem schwarzen Würfel die Position von:

1 Nerax

1 Meerestroll

Meereskreaturen werden entlang der gestrichelten Linie auf das Meeresfeld mit römischer Zahl gestellt. Sollte **kein** Feld mit römischer Zahl frei sein, bleibt die neue Meereskreatur auf dem erwürfelten Feld und wird erst beim nächsten Sonnenaugang versetzt.

Verteilt die **6 Federplättchen** auf die Meeresfelder mit einem Federsymbol. Wenn ein Held mit dem Schiff auf einem Federplättchen **steht**, wird es aktiviert und die Helden erhalten die entsprechende Belohnung.

Sobald so viele Federplättchen aktiviert wurden, wie Helden an der Legende **teilnehmen**, können die Helden das Schiff auch auf bzw. über Klippenfelder hinweg bewegen.



Immer größere Kreaturen wollten an Land gelangen.

Erwürfelt mit einem schwarzen Würfel die Positionen von:

1 Nerax

1 Meerestroll

1 Arrog

Meereskreaturen werden entlang der gestrichelten Linie auf das Meeresfeld mit römischer Zahl gestellt. Sollte **kein** Feld mit römischer Zahl frei sein, bleibt die neue Meereskreatur auf dem erwürfelten Feld und wird erst beim nächsten Sonnenaugang versetzt.

Die Aldebaran plätscherte gemütlich vor sich hin. Einer der Helden gönnte sich eine kurze Verschnaufpause, als er draußen auf See etwas funkeln sah. Es dauerte eine Weile, bis das Schiff nah genug war und der Gegenstand aus dem Meer geborgen werden konnte. Reflektierendes Sonnenlicht blendete die Helden. Es dauerte eine Weile, bis sie den ungeheuren Schatz erkannten.

Einer der Helden auf dem Schiff erhält jetzt den **Sturmschild**. Ist kein Held an Bord, wird der Schild auf das Meeresfeld gelegt, auf dem das Schiff **steht**.





ANDOR

Fan-Legende

Varatans Wächter

U

Nach einer Idee von Markus W.

Noch mächtigere Kreaturen strömten an Land.

Erwürfelt mit einem schwarzen Würfel die Positionen von:

2 Meerestrolche

2 Arrogas

Meereskreaturen werden entlang der gestrichelten Linie auf das Meeresfeld mit römischer Zahl gestellt. Sollte **kein** Feld mit römischer Zahl frei sein, bleibt die neue Meereskreatur auf dem erwürfelten Feld und wird erst beim nächsten Sonnenaugang versetzt.



ANDOR

Fan-Legende

Varatans Wächter

Z

Nach einer Idee von Markus W.

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

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und ...
2. Varatans Wächter besiegt wurde.

Erneut ertönte die blecherne Stimme des Wächters:

„Ihr seid wahrlich heldenhafte Krieger und ich bin geehrt, von euch bezwungen worden zu sein. Von nun an bin ich euch treu ergeben und werde euch und euer Land mit meinem Leben beschützen.“

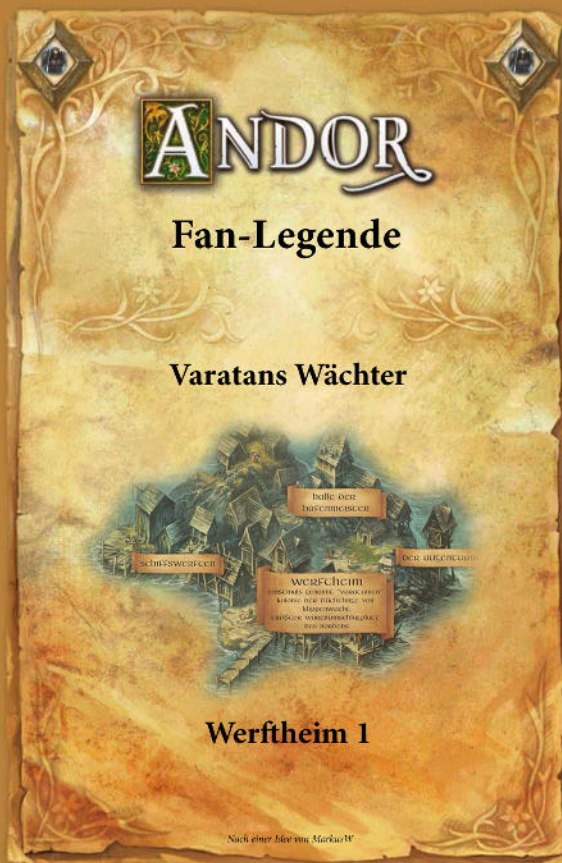
Die Helden freuten sich sehr solch eine mächtige Unterstützung gewonnen zu haben und sahen dem kommenden Schrecken in Andor etwas positiver gestimmt entgegen.

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

1. der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder ...
2. Varatans Wächter euch besiegt hat.

Mit einem gewaltigen Hieb schlugerte Varatans Wächter die Helden samt Schiff zurück in die Weiten der hadrischen See.

Die Helden waren gezwungen ihre Suche erneut zu beginnen oder ohne weitere Unterstützung die Rettung Andors anzutreten.



Endlich hatten die Helden die benötigten Mittel und Waren zusammen, um das Schiff reparieren zu lassen. Während die fleißigen Werftheimer ihrer Arbeit nachgingen, schlenderten die Helden durch die Gassen.

Alle Helden versetzen ihren Zeitstein nun auf die nächste Stunde. Kommt ein Held dadurch in den Überstundenbereich, verliert er keine Willenspunkte.

In einem versteckten Winkel von Werftheim vernahmen die Helden ein Gespräch, indem der Name „Irja“ fiel. Sogleich wollten sich die Helden nach Irja erkundigen, doch leider wusste der Gassenjunge nicht mehr über diese geheimnisvolle Person. Stattdessen schickte er die Helden zu seinem Onkel, einem gestandenen Händler. Der Händler aber jammerte nur über die reichlichen Aufträge, die er zu erfüllen hätte und die vielen Schiffe, die er im letzten Sturm verlor. Er bat die Helden, ihn zu entlasten und einen seiner Aufträge zu übernehmen. Im Gegenzug würde er sich genauer über Irja erkundigen.

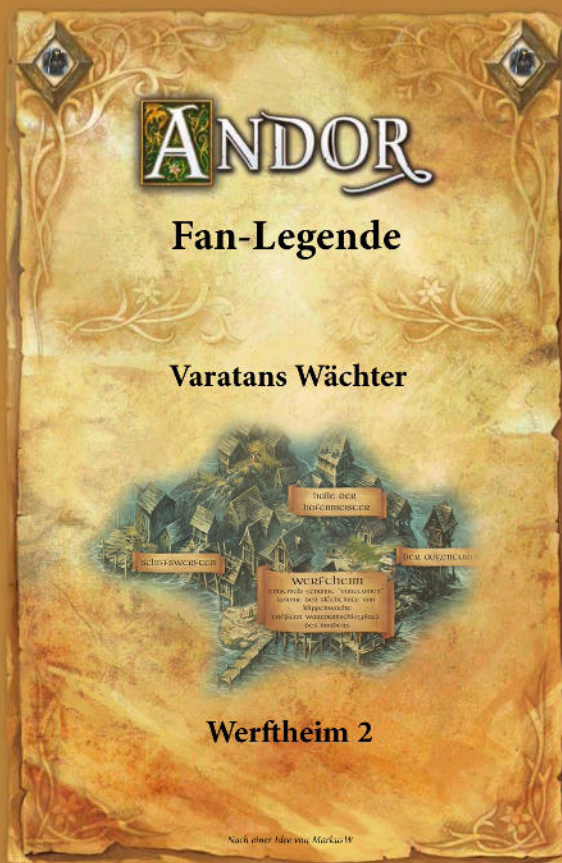
Zieht nun zufällig eine der 9 Auftragskarten.

Aufgabe:

Ihr müsst den Auftrag des Händlers erfüllen. (Sollte hierfür kein Holzplättchen mehr auf dem Spielplan sein, wird eins aus dem Vorrat auf Feld 59 gelegt) Erst dann wird die Legendenkarte **Werftheim 2** vorgelesen. Ihr müsst dafür **nicht** am Steg stehen!

Hinweis:

Die Aldebaran segelt nun wieder wie gewohnt, ihr könnt das Sternchen auf der Windkarte entfernen.



Endlich. Die Helden hatten den Auftrag des Händlers erfüllt und erholten sich an der Reling der Aldebaran. Da erreichte sie ein Klippenfalke mit einer Nachricht des Händlers. Er war den Helden sehr dankbar und so berichtete er den Helden, was er über die geheimnisvolle Geliebte heraus gefunden hatte.

Die Helden erfuhren, dass Irja eine Nixe mit sehr hohem Alter war. Außerdem sollte sie sich bevorzugt in der Nähe von gestrandeten Schiffen aufhalten, vermutlich auf der Suche nach Schätzen.

Verteilt zufällig 4 Wrackplättchen auf die Felder, die einen schwarzen Würfel zeigen. Das 5. Plättchen legt ihr auf das Feld rechts neben der Klippe „Rattenzahn“. Das ist die Klippe unterhalb von Silberhall.

Aufgabe:

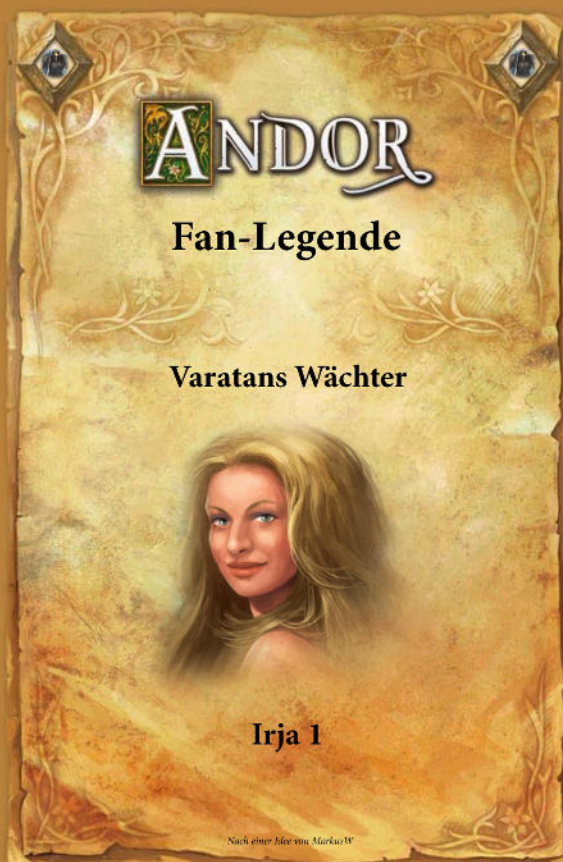
Die Helden müssen die **Nixe Irja** finden. Sie versteckt sich unter dem Wrackplättchen, welches 2 Gold zeigt. Wurde **Irja** gefunden, wird die **Figur Irja** auf das entsprechende Meeresfeld gestellt und die Legendenkarte **Irja 1** vorgelesen. Die übrigen Wrackplättchen kommen dann aus dem Spiel.

Wichtig:

Die Wrackplättchen werden **nicht** bei Sonnenaufgang aktiviert, das Symbol auf dem Sonnenaufgangfeld wird ignoriert.

Bei der Aktivierung der Wrackplättchen passiert **ansonsten nichts**.

Irja hat die Neraxe verscheucht und die Belohnung für sich selbst beansprucht...



Endlich hatte einer der Helden die Nixe an einem Schiffswrack gefunden. Singend und lachend schwamm sie um das Wrack herum und tauchte ein ums andere Mal unter. Eine Weile schaute der Held ihr verzaubert zu, bis er sich erinnerte, warum er hier war.

„Hey du, bist du die Nixe Irja?“

Die Nixe drehte sich um und schwamm interessiert auf den Helden zu und sprach:

„Was kann ich für dich tun, mein schöner Held?“

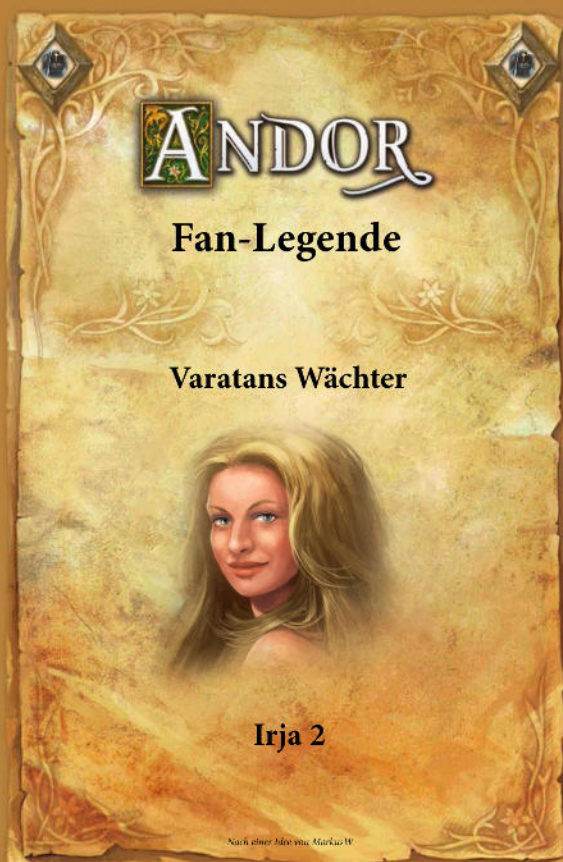
Der Held erzählte Irja von Varatans Wächter. Daraufhin schwelgte Irja eine ganze Weile in Erinnerung. Doch endlich sprach sie: „Ich kann euch einiges sagen, doch was werdet ihr mir dafür geben?“

Einer der Helden auf dem Schiff muss Irja **entweder** 5 Willenspunkte, 1 Stärkepunkt, 2 Gold, 1 großen **oder** einen kleinen Gegenstand übergeben.

Irja erzählte den Helden, dass Orweyn einst eine vierte magische Waffe für Varatan schuf. Diese Waffe war so gewaltig, dass Varatan sie zum Schutz seiner Feste Burg Klippenwacht einsetzte, weshalb diese Waffe den Namen „Varatans Wächter“ erhielt.

Als aber die Mächte des Meeres die Burg zerstörten, verbannten sie Varatans Wächter in das tiefste Verließ der Burgruine Klippenwacht und versiegelten es mit einem magischen Bann, der nur mit einem speziellen magischen Stein gebrochen werden kann.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Irja 2



Den magischen Stein jedoch versteckten sie auf einer der Klippen in den Weiten der hadrischen See.

Ein Held erwürfelt mit **zwei weißen Würfeln** die Position des Runensteins:

- 2 oder 12: Rattenzahn (unterhalb von Silberhall)
- 3 oder 11: Skralklaue (unterhalb von Werftheim)
- 4: Wolfstatze (oberhalb der schwarzen 10)
- 5: Nixenschwanz (südwestlich der römischen II)
- 6: Falkenkralle (oberhalb der Wolfstatze)
- 7: Drachenpranke (südwestlich der Ruinenstadt)
- 8: Echsenfinger (nordöstlich von Werftheim)
- 9: Hirschhuf (oberhalb des Stegs von Feld 55)
- 10: Adlerschnabel (oberhalb des Echsenfingers)

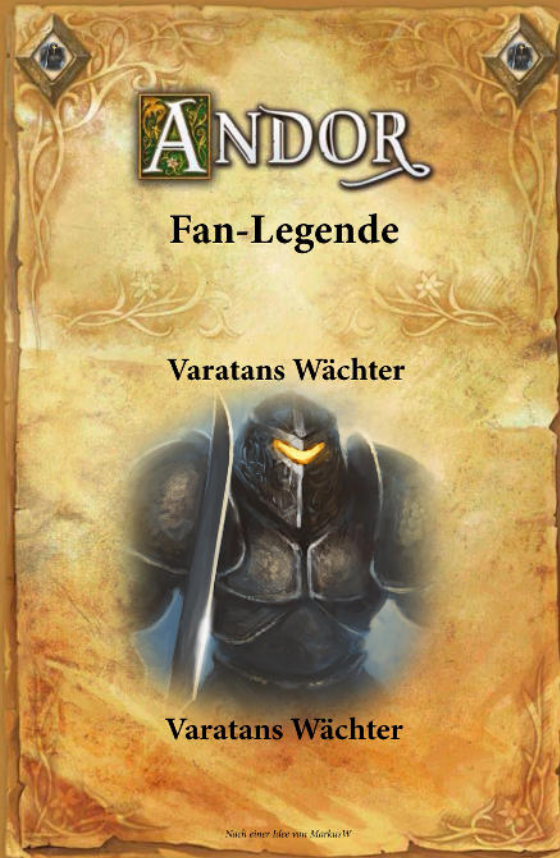
Wichtig:

Die Klippen könnt ihr erst mit dem Schiff betreten, wenn genügend Federplättchen aktiviert wurden.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Runenstein finden und auf **Feld 107** ablegen. Ist das geschehen, wird die Legendenkarte „**Varatans Wächter**“ vorgelesen.

Die Helden konnten sich gerade noch bedanken als sich die erstaunlich agile Irja entfernte um weiter ums Wrack zu schwimmen.



Kaum befand sich der magische Stein auf der Ruine der Burg Klippenwacht, erstrahlte der Ort nach und nach in allen Regenbogenfarben bis die Helden zuletzt von grellem Weiß geblendet wurden. Endlich, als sich das strahlende Licht verflüchtigte, erkannten die Helden die Silhouette eines gewaltigen Kriegers: „Varatans Wächter“ ward erwacht.

Stell jetzt die Figur **unbekannter Krieger** auf das Feld 107

Eine beeindruckende, blecherne Stimme ertönte:

„Jeden Fremden, der dieses Land betritt, befördere ich ins Meer zurück. Stück für Stück!“

Varatans Wächter hat folgende Werte:

Stärkepunkte: Spieleranzahl x 6

Willenspunkte: 13

Würfel: 2 schwarze Würfel, gleiche Würfelwerte werden addiert.

Sinken seine Willenspunkte auf 0, ist er besiegt. Maximal 2 Helden können Varatans Wächter vom Schiff aus angreifen, die anderen Helden müssen auf Feld 107 stehen.

Legendenziele:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. **Varatans Wächter muss besiegt** werden.

Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler sofort auf Feld „Z“ versetzt.