





## Bonus-Legende

### Der Schatz des Leuchtturms



Diese Legende besteht aus 17 Karten:  
O1, O2, O3, P, V, Z, Die Silberzwerge,  
3 x Architeuthis, 3 x Kampf der Ahnen, Der  
Sturm, Die Ahnengeister, Der Schatz, Der  
alte Leuchtturm

Führt zuerst die **Start-Anweisungen** auf der Karte „**Checkliste Nord-Spielplan**“ aus.

- Legt die 3 **Oktohan-Plättchen** bereit
- Legt die 7 **Unwetterplättchen** bereit
- Legt **Sternchen** auf die Felder **P, V und Z**
- Stellt die Figur „**Vision**“ neben dem Spielbrett bereit.
- Legt die **besonderen Gegenstände** bereit: 2 Fässer, 1 Silbertruhe, 2 Eisen
- Legt ein **rotes X** auf das **Wrack-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes**. Es hat erst im Laufe der Legende eine Bedeutung und kann bis dahin ignoriert werden.
- Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Positionen von den **3 Gaben des Nordens** und von **2 verdeckten Heilkräutern**.

**Hinweis:** Der Leuchtturm wird in dieser Legende durch den **Dunklen Tempel** Aufsteller aus der Sternenschild-Erweiterung dargestellt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2 →





## Bonus-Legende

### Der Schatz des Leuchtturms



- Stellt die Aldebaran an den Steg von Werftheim.
- Legt ein **Sternchen** auf das **Feld 91**. Sobald die Helden dort eintreffen, lest die Karte „**Die Silberzwerge**“ vor.

*Nach ihren Abenteuern im Norden lauschten die Helden dem Barden Grenolin in der Taverne in Werftheim. Als dieser gerade die Legende vom Schatz des Leuchtturms vortrug, beugte sich ein Zwerg zu den Helden hinüber und flüsterte ihnen etwas zu: „Ich habe ihn gesehen, den Leuchtturm. Das alte Seefahrer-volk soll dort vor ihrem Niedergang etwas versteckt haben.“*

Erwürfelt mit einem schwarzen Würfel die Position des **Leuchtturms**.

Lest nun die Karte „**Der alte Leuchtturm**“ vor.

Den Leuchtturm vom Schiff aus zu betreten kostet eine Stunde auf der Zeittafel. Sobald ihr den Leuchtturm betretet, lest die Karte „**Die Ahnengeister**“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3. →





*Gerade als die Helden die Taverne verlassen wollten, rief der Zwerg ihnen noch etwas hinterher: „Seid wachsam. Die See ist rauer geworden.“*

Mischt die **10 Nord-Kreaturenplättchen** und erwürfelt mit einem weißen Würfel die Position von **5 Kreaturenplättchen**, wobei das Feld **P** die **1** darstellt.

Stellt die Helden jetzt auf **Feld 100**.

#### Aufgaben:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. ihr müsst herausfinden, was im **alten Leuchtturm** verborgen liegt.

#### Ausrüstung:

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

*Weiß schimmernd im Mondschein ragte der Leuchtturm bedrohlich am Horizont empor. Als die Helden durch die Gassen von Werftheim gingen, spürten sie bereits, dass in den Tiefen des Meeres etwas lauerte.*

**Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.**



*Die Suche nach dem Leuchtturm hatte das Meer für viele Abenteurer in ein nasses Grab verwandelt. Schon von weitem sah man die vielen Schiffsteile auf der Wasseroberfläche treiben.*

- Erwürfelt nun mit einem schwarzen Würfel die Position eines **Wrackplättchens**.
- Entfernt jetzt das rote X vom Sonnenaufgang-Feld.

**Hinweis:** Generell gilt, sollte ein Feld bereits durch ein anderes Wrackplättchen oder den Leuchtturm besetzt sein, würfelt ihr mit dem schwarzen Würfel solange, bis ihr ein freies Feld erwürfelt habt.

*Die Fischer berichteten, dass in der Nähe des alten Leuchtturms schreckliche Kreaturen aus dem Meer hervortraten und Richtung Küste schwammen.*

Stellt jeweils **einen Nerax** auf die beiden Felder, die dem Leuchtturm am nächsten sind.

*Beispiel: Steht der Leuchtturm auf dem Feld 8, stellt ihr einen Nerax auf das Feld III und das Feld IV.*





## ANDOR

### Bonus-Legende

Der Schatz des Leuchtturms



Nur wenn die Silbertruhe bereits auf Feld 107 gebracht wurde, ist die Legende nicht verloren.

*Eine beunruhigende Stille hatte sich über die See gelegt. Fische und selbst Meeresvögel schienen völlig verschwunden zu sein.*

*Am Horizont konnten die Helden erkennen, wie riesige Tentakeln aus den Wassermassen schossen. Das Ungeheuer war an die Oberfläche gelangt.*

Würfelt mit einem **schwarzen Würfel** und legt die 3 **Oktohan-Plättchen** auf das entsprechende Feld. Zieht nun eine der drei Karten „Architeuthis“ und lest diese vor. Die anderen beiden kommen aus dem Spiel.

#### Legendenziele:

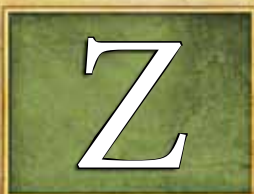
1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. ihr müsst den Architeuthis besiegen, bevor der Erzähler „Z“ auf der Legendenleiste erreicht.



## ANDOR

### Bonus-Legende

Der Schatz des Leuchtturms



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

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

*Wild zuckend versanken die letzten Tentakeln des Ungeheuers im Wasser. Die stürmischen Wellen ließen nach und die Helden sehnten sich nach ruhigen Momenten in der Taverne von Werftheim. Eine solche Schatzsuche wollten sie nicht wieder so schnell unternehmen.*

Die Tentakeln des Ungeheuers schlossen sich um die Aldebarn und zogen das Schiff langsam unter die Meeresoberfläche. Einzig die zerbrochenen Schiffsteile, die nun lose auf dem Wasser trieben, zeugten von den Geschehnissen an diesem Ort.

3. der Kraken **nicht** besiegt wurde.  
 bevor der Erzähler „V“ erreicht hat oder...  
 2. die Truhe **nicht** auf Feld 107 gebracht wurde,  
 1. der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist oder...  
 Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...





## ANDOR

### Bonus-Legende

#### Der Schatz des Leuchtturms



Der alte Leuchtturm

Zur Zeit des alten Seefahrervolkes wies der alte Leuchtturm den vielen Handelsschiffen den Weg in die Hafenstädte des Nordens. Als der große Mahlstrom im 2. Zeitalter die Häfen völlig zerstörte und die Handelsrouten unbefahren blieben, starb das alte Volk fast völlig aus und der alte Leuchtturm verlor an Bedeutung und erlosch schließlich völlig. Doch noch immer trägt die Meeresluft das Gerücht heran, dass die alten Fürsten ihre Reliquien dort verbargen.

Um den **Leuchtturm** betreten zu können, benötigt ihr eine **Fackel**. Diese könnt ihr bei jedem Händler für 2 Goldstücke kaufen.

**Hinweis:** Verwendet die Fackel aus der Sternenschild-Erweiterung.

Der Legende nach wachen die Ahnengeister darüber, dass der Schatz nur denjenigen in die Hände fällt, die die Stärke und den Mut ihrer Vorfahren besitzen.



## ANDOR

### Bonus-Legende

#### Der Schatz des Leuchtturms



Die Ahnengeister

Diese Karte wird aktiviert, wenn ihr den Leuchtturm betretet und ihr eine Fackel bei euch tragt

Als die Helden den Leuchtturm betraten, schien es fast, als barg er die Kälte der letzten Jahrhunderte in sich. Im schwachen Fackellicht bemerkten die Eindringlinge die Schemen von drei Wesen, die sich langsam vor Ihnen erhoben. Hinter ihnen konnten die Helden eine silberne Truhe ausmachen. Die Geister blickten abschätzend auf die Helden herab. „Das Meer singt von euren Taten. Das Erbe unseres Volkes soll euch gehören, wenn ihr euch als würdig erweist.“ Mit erhobenen Waffen schritten die drei Ahnen auf die Helden zu. Die Wellen, die auf die Aussenmauer des Leuchtturms trafen, trugen die Gischt in das Gemäuer hinein. Die Helden spürten, dass das Meer unruhiger wurde.

Zieht nun eine der drei Karten „**Kampf der Ahnen**“ und lest diese vor. Die anderen beiden werden aus dem Spiel genommen. ➡





## ANDOR

### Bonus-Legende

Der Schatz des Leuchtturms



Kampf der Ahnen

#### ► Werte der Ahnengeister:

**Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 16, 3 Spieler = 22, 4 Spieler = 28

2 **Weißer Würfel** (gleiche Würfelwerte werden addiert)

Im Kampf gegen die Ahnengeister wird euer **Ruhm** zu eurem Würfelwurf addiert, anstatt eurer **Stärkepunkte**. Der **Kampf endet**, sobald ihr einen höheren Kampfwert als die Ahnengeister erreicht. Unterliegt ihr, verlieren die Helden Willenspunkte in Höhe der Differenz der Kampfwerte.

Nehmt euch nun das entsprechende **Truhe-Plättchen**. Stellt ausserdem die Figur „**Vision**“ auf das Feld 107.

*Ein Flüstern erfüllte die Mauern des Turmes.*

*„Bringt die Truhe zur alten Ruine. Im Mondschein wird sie euch ihr Inneres offenbaren.“*

*Als die Stimme erlosch, entzündete sich das Feuer des Leuchtturms.*

Wenn die Helden das Schiff mit **Überstunden** bewegen möchten, müssen sie ab sofort für diese Aktion **keine Willenspunkte** mehr aufbringen. Alle **anderen Aktionen** kostet allerdings weiterhin **Willenspunkte**.

Lest nun weiter auf der Karte „**Der Sturm**“.



## ANDOR

### Bonus-Legende

Der Schatz des Leuchtturms



Kampf der Ahnen

#### ► Werte der Ahnengeister:

**Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 6, 3 Spieler = 12, 4 Spieler = 18

1 **großer roter Würfel**

Der **Kampf endet**, sobald ihr einen höheren Kampfwert als die Ahnengeister erreicht. Unterliegt ihr, verlieren die Helden Willenspunkte in Höhe der Differenz der Kampfwerte.

Nehmt euch nun das entsprechende **Truhe-Plättchen**. Stellt ausserdem die Figur „**Vision**“ auf das Feld 107.

*Ein Flüstern erfüllte die Mauern des Turmes.*

*„Bringt die Truhe zur alten Ruine. Im Mondschein wird sie euch ihr Inneres offenbaren.“*

*Als die Stimme erlosch, entzündete sich das Feuer des Leuchtturms.*

Wenn die Helden das Schiff mit **Überstunden** bewegen möchten, müssen sie ab sofort für diese Aktion **keine Willenspunkte** mehr aufbringen. Alle **anderen Aktionen** kostet allerdings weiterhin **Willenspunkte**.

Lest nun weiter auf der Karte „**Der Sturm**“.







## ANDOR

### Bonus-Legende

Der Schatz des Leuchtturms



Kampf der Ahnen

#### ► Werte der Ahnengeister:

**Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 10, 3 Spieler = 14, 4 Spieler = 18

1 Weißer Würfel

Im Kampf gegen die Ahnengeister gelten nur die Würfel, welche die gleiche Augenzahl des Würfels der Ahnengeister haben.

Der **Kampf endet**, sobald ihr einen höheren Kampf-wert als die Ahnengeister erreicht. Unterliegt ihr, verlieren die Helden Willenspunkte in Höhe der Differenz der Kampfwerte.

Nehmt euch nun das entsprechende **Truhe-Plättchen**. Stellt ausserdem die Figur „**Vision**“ auf das Feld 107.

*Ein Flüstern erfüllte die Mauern des Turmes.*

*„Bringt die Truhe zur alten Ruine. Im Mondschein wird sie euch ihr Inneres offenbaren.“*

*Als die Stimme erlosch, entzündete sich das Feuer des Leuchtturms.*

Wenn die Helden das Schiff mit **Überstunden** bewegen möchten, müssen sie ab sofort für diese Aktion **keine Willenspunkte** mehr aufbringen. Alle **anderen Aktionen** kostet allerdings weiterhin **Willenspunkte**.

Lest nun weiter auf der Karte „Der Sturm“. ➔



## ANDOR

### Bonus-Legende

Der Schatz des Leuchtturms



Der Sturm

*Dunkle Wolken breiteten sich über das Meer aus. Die Aldberan schaukelte in den immer stärker werdenden Wellen und die Helden wussten, dass sie auf einen verheerenden Sturm zusteuerten.*

Würfelt mit dem **blau-grünen Würfel** und legt auf die nächsten Felder der Legendenleiste, die der erwürfelten Zahl entsprechen, jeweils ein **Unwetterplättchen**.

*Mit dem Schatz der Ahnen an Bord mussten die Helden nun die alte Ruinenstadt erreichen, um zu erfahren, was die Fürsten des alten Seefahrervolkes in der Truhe aufbewahrten.*

#### Aufgaben:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. ihr müsst die **silberne Truhe** zur **10. Stunde** auf der Zeitleiste auf **Feld 107** bringen, bevor der Erzähler „V“ auf der Legendenleiste erreicht.







## Bonus-Legende

### Der Schatz des Leuchtturms



Architeuthis

► Werte des Architeuthis:

**Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):

**2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40**

Er würfelt (zu Anfang) mit **3 weißen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert).

Zusätzlich zu den **Stärkepunkten** wird ausserdem euer **Ruhm** zu dem Würfelwert des Architeuthis addiert.

Nur wenn ihr einen höheren Kampfwert als der Architeuthis erreicht, verliert er das oberste Plättchen. Der Architeuthis ist besiegt, wenn das dritte Plättchen entfernt wurde.

Wenn ihr nur einen **Gleichstand oder einen kleineren Kampfwert** erreicht, **verliert die Heldengruppe:**

beim ersten Plättchen = 1 Ruhm

beim zweiten Plättchen = 1 Stärkepunkt

beim dritten Plättchen = 1 beliebiger Schiffsausbau

Würfelt anschließend mit einem **schwarzen Würfel** und legt den Architeuthis mit den verbliebenen Plättchen auf das **entsprechende Feld** auf der Karte. Der Kampf endet damit und muss erneut begonnen werden.

Habt ihr den Architeuthis besiegt, wird der Erzähler sofort auf Feld „Z“ versetzt.





## Bonus-Legende

### Der Schatz des Leuchtturms



Architeuthis

► Werte des Architeuthis:

**Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):

**2 Spieler = 24, 3 Spieler = 34, 4 Spieler = 44**

Er würfelt (zu Anfang) mit **3 weißen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert).

Die höchste Stundenzahl eines Heldensteins auf der Zeitleiste wird zusätzlich zu der Stärke des Architeuthis addiert.

Nur wenn ihr einen höheren Kampfwert als der Architeuthis erreicht, verliert er das oberste Plättchen. Der Architeuthis ist besiegt, wenn das dritte Plättchen entfernt wurde.

Wenn ihr nur einen **Gleichstand oder einen kleineren Kampfwert** erreicht, **verliert die Heldengruppe:**

beim ersten Plättchen = 1 Ruhm

beim zweiten Plättchen = 1 Stärkepunkt

beim dritten Plättchen = 1 beliebiger Schiffsausbau

Würfelt anschließend mit einem **schwarzen Würfel** und legt den Architeuthis mit den verbliebenen Plättchen auf das **entsprechende Feld** auf der Karte. Der Kampf endet damit und muss erneut begonnen werden.

Habt ihr den Architeuthis besiegt, wird der Erzähler sofort auf Feld „Z“ versetzt.







## Bonus-Legende

### Der Schatz des Leuchtturms



Architeuthis

► **Werte des Architeuthis:**

**Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):

**2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40**

Er würfelt (zu Anfang) mit **3 weißen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert).

Der Architeuthis erhält zusätzlich 2 Stärke für jede Kreatur auf dem Land.

Nur wenn ihr einen höheren Kampfwert als der Architeuthis erreicht, verliert er das oberste Plättchen. Der Architeuthis ist besiegt, wenn das dritte Plättchen entfernt wurde.

Wenn ihr nur einen **Gleichstand oder einen kleineren Kampfwert** erreicht, **verliert die Heldengruppe:**

beim ersten Plättchen = 1 Ruhm

beim zweiten Plättchen = 1 Stärkepunkt

beim dritten Plättchen = 1 beliebiger Schiffsausbau

Würfelt anschließend mit einem **schwarzen Würfel**

und legt den Architeuthis mit den verbliebenen

Plättchen auf das **entsprechende Feld** auf der Karte.

Der Kampf endet damit und muss erneut begonnen werden.

Habt ihr den Architeuthis besiegt, wird der Erzähler sofort auf Feld „Z“ versetzt.





## Bonus-Legende

### Der Schatz des Leuchtturms



Der Schatz

Diese Karte wird aktiviert, wenn ihr die Truhe zur 10. Stunde auf Feld 107 ablegt.

*Schimmernd spiegelte sich das Mondlicht in der Oberfläche der Truhe. Widerstandslos ließ sie sich von den Helden öffnen und diese beschlich das seltsame Gefühl, dass sie ohnehin nicht verschlossen war.*

*„Sie war es nie.“, ertönte eine Stimme aus den Gemäuern der verlassenen Stadt.*

*Eine geisterhafte Gestalt trat aus den Ruinen. „Doch jetzt wird das, was ihr in ihr findet, mit Kraft gesegnet sein.“*

Würfelt nun mit einem weißen Würfel und nehmt euch die entsprechende magische Waffe.



Varlion das Flammenschwert



Varatans Helm der Macht



Orweyns Hammer der Stärke

*„Etwas wird aus der Tiefe steigen und diese Waffe wird euch helfen, wenn es euch erreicht.“*

*Mit diesen Worten verschwand das Wesen wieder in den Ruinen.*

Entfernt jetzt die Figur „Vision“ aus dem Spiel.





## ANDOR

### Bonus-Legende

#### Der Schatz des Leuchtturms



#### Die Silberzwerge

Diese Karte wird aktiviert,  
sobald ein held auf Feld 91 steht.

*Eine Explosion erschütterte den Berg, als der Held Silberhall betrat und aus den nordöstlichen Korridoren wehte eine Staubwolke dem Neuankömmling entgegen. Kurz darauf traten zwei rußbedeckte Zwerge in die große Vorhalle und blickten den Held breit grin- send an. „Schwarzpulver“, erwiderten sie nur.*

*Einer von Ihnen blickte an dem Besucher vorbei und trat dann an ihn heran. „Wisst ihr...“, sagte er, wäh- rend er mir dem Finger auf die weit entfernte Aldeba- ran zeigte. „...wenn ihr die Seekreaturen vom Meer aus bekämpfen wollt, können wir euch helfen. Schickt sie mit unseren Feuerfässern zurück auf den Meeres- grund.“*

Legt nun jeweils **1 Eisenplättchen** auf die Felder **105** und **111**.

Die Helden können in Silberhall **1 Holz** und **1 Eisen** gegen **1 Schwarzpulverfass** eintauschen.

Das Fass wird auf das Feld für große Gegenstände auf dem Heldentableau abgelegt.

Der Held kann das Fass vom Schiff aus im Kampf gegen eine Kreatur einsetzen.

Tut er dies, würfelt er mit einem seiner **Heldenwürfel** und dem **großen roten Würfel** und summiert diese. Seine Stärke wird **nicht** zum Würfelwurf addiert. Er erhält auch **keinen** Schiffsbonus. Anschließend wird das Fass abgelegt.