



Vorbereitung

Die 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, 106 und 111 frei.

Führt nun, ohne Veränderungen, die Anweisungen
 auf der **Checkliste** aus. Haltet auch die **neuen**
Materialien bereit. Erwürfelt die Positionen der **3**
Gaben des Nordens und die, von **2 Heilkräutern**.
 Legt **Sternchen** auf die Felder **P, T, V und Z** der
 Legendenleiste.

Lest nun weiter auf der Karte 01



*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 verschrecken
 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?...*

Nun geht es weiter mit dem 2 Teil der
 Trilogie

Der Schatz

O2

Am nächsten Morgen saßen die Helden bei einer großen Fischspeise und einem traditionellen, nordischen Tee, in Werftheim. Die letzten Tage waren hart und anstrengend gewesen, aber der Gedanke um den Schatz, ging den Helden nicht aus dem Kopf. Doch selbst wussten sie ja fast nichts über ihn.

Was ist der Schatz überhaupt?

Wie würden sie ihn finden?

Wo ist er?

Doch die Helden erinnerten sich, dass einst die Fischer eine lange Freundschaft mit den Schildzwergen hatten. Vielleicht wüssten diese ja mehr über den Schatz des Nargon.

Stellt alle **Helden** auf **Feld 100**, und die **Aldebaran** auf das Feld mit dem **Steg** vor Werftheim.

Stellt folgende **Kreaturen** auf:

Ein **Gor** auf Feld **103**

Nerax auf **II, III und IV**

Ein **Meerestroll** auf **I**

Jeder **Held** startet mit **2 Stärkepunkten** und **10 Willenspunkten**. Zusätzlich werden **2 Stärkepunkte** auf die Gruppe aufgeteilt.

Lest nun weiter auf der Karte O3

Der Schatz

O3

Aufgaben:

- Bevor der Erzähler der Buchstaben **P** erreicht, muss ein Held **Feld 91** erreicht haben. Lest dann die Karte "**Die Schildzwerge**" vor.
- Der **Barde** darf **nicht** auf **0 Ruhm** sinken.

Viel Spaß

ANDOR

Der Schatz

P

Wenn jetzt noch kein Held Feld 91 erreicht hat,
ist die Legende nun verloren.

Ein riesiger Meerestroll wankte durch das Nordmeer.

Stellt einen Meerestroll auf Feld I

ANDOR

Der Schatz

T

*Eine kleine, aber starke Kreatur schwamm durch das
dunkle Wasser*

Stellt einen **Neerax** auf Feld II

Stellt außerdem einen **Gor** auf Feld X der
Legendenleiste.

Wenn der **Erzähler** diesen Buchstaben erreicht,
wird der Gor **erwürfelt**.



Wenn jetzt noch nicht 4, 5 oder 6
Wächteraufgaben erfüllt wurden, ist die
Legende nun verloren.

Einer der Helden schöpfte neue Kraft.

Einer der Helden enthält jetzt 3 Willenspunkte



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...

- **Alle** Aufgabe erledigt wurden,
- Der Barde **nicht** auf 0 Ruhm gesunken ist,
- Und nun **alle** evakuiert wurden (sich auf dem Schiff befinden).

Lest nun weiter auf der Karte Z2

Die Legende nahm ein böses Ende wenn...

- **Nicht** alle Aufgaben erledigt wurden,
- Der Barde auf 0 Ruhm **gesunken ist**,
- **Nicht** alle evakuiert wurden (sich nicht auf dem Schiff befinden).

ANDOR

Der Schatz



Die Schildzwerg 1

Als der Held in Silberhall eintraf wurde er sofort herzlich empfangen. Langsam erzählte er einem alten Zwerg die Geschichte, um den Schatz des Nargon. "Aber natürlich kenne ich diesen Schatz". Antwortete der alte Zwerg, dessen weißer Bart war so lang, dass er fast den Boden berührte.

"Vor vielen, vielen Jahren bin ich einst selbst aufgebrochen, um den Schatz zu finden. Ich hatte es allerdings nie geschafft, denn der Schatz ist auf einer, der unzähligen Felsklippen im Ozean versteckt. Und er wird bewacht. Und zwar von einem Wächter des Nargon. Immer wenn es Sturm ist, sitzt auf jedem der Felsklippen einer dieser Wächter, und starrt mit seinen roten, glühenden Augen in die schäumende See. Er stellt Fragen und Aufgaben, und nur wenn man tapfer genug ist, sie zu bestehen, kann man den Schatz finden...

Ich könnte euch bei der Suche helfen. Doch seid vorsichtig. Wenn wir es nicht schaffen sollten, die Anforderungen der Wächter zu bestehen, könnte es uns schlimm ergehen. Ich bin vor vielen Jahren daran gescheitert.

Aber es gibt sicherlich auch noch viele starke Zwerge in der Mine, die euch im Kampf gegen die Kreaturen helfen könnten. Wir können Unterstützung gut gebrauchen.

Lest nun weiter auf der Karte
Die Schildzwerg 2

ANDOR

Der Schatz



Die Schildzwerg 2

Stellt nun die Figur **Schildzwerg** auf Feld **91**. Sie können mit einer **Heldenfigur mitbewegt** werden.

Sie unterstützen an **Land**, die Helden mit **2 Stärkepunkten** gegen die Kreaturen. Sie können mit auf das Schiff genommen werden, können dort aber **nicht** kämpfen.

Legt jetzt auf jedes **Klippenfeld** einen **Wächter**.

Aufgabe:

Die Helden müssen, bevor der Erzähler den Buchstaben **V** erreicht...

Bei 2 Spielern 4,

Bei 3 Spielern 5,

Bei 4 Spielern 6

Wächteraufgaben erfüllen.

Wächter:

Wenn das Schiff mit **1 oder mehr Helden**, UND den **Schildzwergen** auf ein **Klippenfeld mit einem Wächter** segelt, wird eine der **Wächter Karten** gelesen. Nachdem seine Aufgabe erfüllt wurde, kommt das Wächtersymbol aus dem Spiel, und diese Klippe muss wieder **umsegelt** werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte Die
Schildzwerg 3

Der Schatz



Die Schildzwerge 3

Die Aldebaran kann in dieser Legende **auf** die **Klippenfelder** segeln, allerdings nur, wenn die Helden vorhaben auch diese Wächeraufgabe zu **aktivieren**. Die Klippenfelder können also **nicht** einfach so **passiert/übersegelt** werden.

Wenn die letzte der **4,5** oder **6** Aufgaben erfüllt wurde, lest die Karte: Die letzte Aufgabe vor

Viel Glück
(Sprecht euch gut ab)

Der Schatz



Wächter

Langsam näherte sich die Aldebran der Felsklippe. Tatsächlich saß auf dem Felsen eine kleine Gestalt. Eine Art Neerax mit Bart, aber mit Feuerroten Augen. Es tat nichts, doch starrte in die weite, schwarze See. Leise erzählte es seine Aufgabe...

Wächeraufgabe:

1 Held muss **5** oder mehr **Stärkepunkte** besitzen.

Wenn das geschafft ist, entfernt das **Wächtersymbol**. Ihr erhaltet **2 Gold**, und die Klippe muss wieder **umsegelt** werden.

(Es spielt keine Rolle, wo der Held auf dem Spielplan die Aufgabe erfüllt).

ANDOR

Der Schatz



Wächter

In dem leichten Nebel fuhr die Aldebaran näher an den Wächter heran. Es hatte glühend rote Augen. Flüsternd erzählte es dem Helden seine Aufgabe.

Wächteraufgabe:

1 Held muss **16** oder mehr **Willenspunkte** besitzen.

Wenn das geschafft ist, entfernt das Wächtersymbol. Ihr erhaltet **2 Gold**, und die Klippe muss wieder **umsegelt** werden.

(Es spielt keine Rolle, wo der Held auf dem Spielplan diese Aufgabe erfüllt)

ANDOR

Der Schatz



Wächter

Die Aldebaran fuhr näher an den Wächter heran. Er machte geradezu einen gespenstischen Eindruck. Mit einer gruseligen Stimme erzählte er dem Helden seine Aufgabe

Wächteraufgabe:

1 Held muss bei **Garz** einen **Gegenstand** kaufen.

Wenn das geschafft ist, entfernt das Wächtersymbol. Ihr erhaltet **2 Gold** und die Klippe muss wieder **umsegelt** werden.

(Das Geschenk von Garz zählt auch)

ANDOR

Der Schatz



Wächter

Mystisch und unheimlich saß der Wächter auf der Klippe. Mit einer säuselnden Stimme, verriet er dem Helden seine Aufgabe.

Wächteraufgabe:

1 Held muss **5** oder mehr **Gold** besitzen.

Wenn das geschafft ist, entfernt das Wächtersymbol. Ihr erhaltet **2 Gold**, und die Klippe muss wieder **umsegelt** werden.

(Es spielt keine Rolle, wo der Held auf dem Spielplan diese Aufgabe erfüllt)

ANDOR

Der Schatz



Wächter

Es war eine mulmige Stimmung, als die Aldebaran bei der Klippe ankam. Der Wächter starrte auf die schäumende See. Schließlich sagte er dem Helden seine Aufgabe.

Wächteraufgabe:

Die Heldengruppe muss bei
2 Spielern 20 Willenspunkte,
3 Spielern 30 Willenspunkte,
4 Spielern 40 Willenspunkte
abgeben

Wenn das geschehen ist, entfernt das Wächtersymbol. Ihr erhaltet **2 Gold**, und die Klippe muss wieder **umsegelt** werden

(Es spielt keine Rolle, wo die Helden auf dem Spielplan diese Aufgabe erfüllen)

ANDOR

Der Schatz



Wächter

Auf dem Felsen saß ein Wächter mit Augen so rot, dass man sie schon weit aus der Ferne sah. Dem Helden lief ein Schauer über den Rücken, als der Wächter, ihm seine Aufgabe verriet.

Wächteraufgabe:

1 Held muss **allein** einen **Neerax** besiegen (Schiffsausbauten, Schildzwerge etc. zählen nicht. Nur kein anderer Held)

Wenn das geschafft ist, entfernt das Wächtersymbol. Ihr erhaltet **2 Gold** und die Klippe muss wieder **umsegelt** werden.

(Es spielt keine Rolle, wo auf dem Spielplan der Held diese Aufgabe erledigt)

ANDOR

Der Schatz



Wächter

Die bösen Augen des Wächters durchleuchteten den aufziehenden Nebel. Mit einer dunklen Stimme verriet der Wächter dem Helden die Aufgabe.

Wächteraufgabe:

Es muss ein **Meerestroll besiegt** werden.

Wenn das geschafft ist, entfernt das Wächtersymbol. Ihr erhaltet 2 Gold und die Klippe muss wieder umsegelt werden.

Es spielt keine Rolle, wo die Helden auf dem Spielplan diese Aufgabe erledigen)

ANDOR

Der Schatz



Wächter

Der Wächter saß auf der bemoosten Felsklippe, und starrte in die See. Schließlich erzählte er dem Helden seine Aufgabe

Wächteraufgabe:

Es muss eine **Gabe des Nordens** auf Feld **107** gebracht werden. Wenn das geschafft ist, entfernt das Wächtersymbol. Ihr erhaltet **2 Gold**, und die Klippe muss wieder **umsegelt** werden.

ANDOR

Der Schatz



Wächter

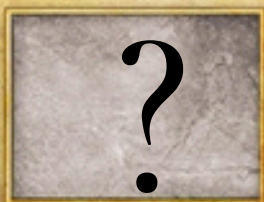
Dem Helden lief ein eiskalter Schauer über den Rücken, als der den Wächter sah. Was er wohl für eine Aufgabe hatte?

Wächteraufgabe:

Das Schiff muss **2** oder mehr **Schiffsausbauten** besitzen. Wenn das geschehen ist, entfernt das Wächtersymbol. Ihr erhaltet **2 Gold**, und die Klippe muss wieder **umsegelt** werden.

(Es spielt keine Rolle, wo auf dem Spielplan die Helden diese Aufgabe erledigen)

Der Schatz



Die letzte Aufgabe

Erleichtert saßen sich die Helden hin, als sie die letzte Aufgabe der Wächter erledigt hatten. Sicherlich würden sie schon bald erfahren, wo sich der Schatz befinden würde...

Legt ein Sternchen **1 Buchstaben weiter**, als der **Erzähler** aktuell steht. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, lest hier weiter

"Der Schatz befindet sich auf dem Rattenzahn!" riefen die Schildzwerge. "Ihr habt es geschafft alle Aufgaben der Wächter zu erfüllen..."

Wenn sich **alle Helden** UND die **Schildzwerge** auf dem **Rattenzahn**

(Der Felsklippe schräg unter II)

finden, lest weiter auf der Karte

Der Schatz

(Diese Felsklippe kann jetzt natürlich befahren werden)

Der Schatz



Der Schatz 1

Als die Helden und die Schildzwerge schließlich bei der Klippe eintrafen, sahen sie auch schon, wie ein Wächter des Nargon, eine große Goldene Truhe in der Hand hielt. Ohne ein Wort zu verlieren, überreichte er den Helden die Truhe und schwamm davon...

"Wir haben es nun endlich geschafft!" Sprachten die Schildzwerge. "Na los! Öffnet sie..."

Doch gerade als die Helden die Truhe öffnen wollten, sahen sie, wie plötzlich ein kleiner Schatten der Truhe entwich...

Doch das war wohl nur eine Einbildung... Mit großer Aufregung klappten die Helden den Deckel der Truhe auf und...

Eine riesige Fontäne aus Schatten schoss den Helden entgegen! Sofort wurde die Aldebaran von der schwarzen Masse weggeschleudert. Die Schatten breiteten sich rasend schnell über dem kompletten Meer aus. "Wir müssen schnell weg!" schrien die Zwerge.

"Wir müssen alles evakuieren! Wenn diese Fontäne das Land erreicht, wird man es nicht mehr retten können!

Die Fischer aus Werftheim werden sich selbst retten können, wahrscheinlich werden sie nach Andor fliehen. Doch wir Zwerge und Tauren besitzen keine Schiffe...

Wir sind auf euch und die Aldebaran angewiesen.

Schnell! Wir müssen schleunigst von hier weg!"...

Der Schatz



Der Schatz 2

**Jeder Held sinkt jetzt auf
1 Willenspunkt !**

Stellt die **3 Tauren** auf Feld **114** und die beiden
übrigen **Schildzwerge** auf Feld **91**.

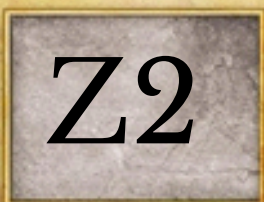
Legendenziel:

Bevor der Erzähler den Buchstaben **Z** erreicht,
müssen sich **alle Helden**, die **3 Tauren** und die **3
Schildzwerge** auf dem **Schiff** befinden. Wenn das
geschehen ist, stellt den Erzähler auf den
Buchstaben **Z** der Legendenleiste.

Die Figuren können **nur** mit den Helden mit
bewegt werden. 1 Held kann immer nur **1 Figur**
bewegen. Jedes Feld, dass ein Held mit einer
dieser Figuren passiert, kosten ihn:

**Bei 2 Helden 2 Willenspunkte,
Bei 3 Helden 3 Willenspunkte,
Bei 4 Helden 4 Willenspunkte.**

Der Schatz



*In Eile, hatten es die Helden gerade noch geschafft, alle
Bewohner des Nordens auf das Schiff zu bringen. Mit
einem Fernglas, beobachteten die Helden, wie die
Fischer Werftheims, nun in Andor angekommen sind.
Doch die mysteriösen Schatten hatten nun auch schon
fast das komplette Land verschlungen. Doch wo sollten
sie nun hin?*

*Nach Andor zumindest erstmal nicht. Somit war die
einzige Möglichkeit gen Norden: Hadria!
Nach einer langen, und immer kälter werdenden Fahrt,
erreichten sie schließlich die Nordstadt. Eisig blies ihnen
der Wind entgegen. Zum Glück hatten die Schatten
dieses Land noch nicht erreicht. Nun mussten sie
erstmal alle Bewohner vom Schiff an das Land bringen,
und das Land wappnen, denn wenn die Schatten
Hadria ebenfalls erreichen würden, müssten sie gut
vorbereitet sein. Doch plötzlich sahen sie wie in dem
eisigen und dunklen Wasser eine allzu bekannte Kreatur
schwamm...*

Der Nargon!

Dies war der 2 Teil der Trilogie. Vielen
Dank fürs Spielen