




Das PDF wurde für den Download in 3 Teile geteilt. Für das Spiel werden alle 3 Teile benötigt. Dies ist Teil 2 von 3.





Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld Q erreicht hat, ist die Legende jetzt nicht verloren.

Der Nebel lichtete sich ein wenig. Irjas Gesang verstummte, und die Helden sahen die Nixe vor dem Schiff auftauchen. "Du hast nach uns gerufen?!", sprach einer der Helden. Irja tauchte in den Wellen unter. "Nun sag, warum", rief der Held in den Nebel. "Brauchst du unsere Hilfe?" Irja erschien neben dem Schiff. "Ich werde Euch helfen", sagte sie, "und allen, die auf den Nebelinseln leben." Dann verschwand sie wieder, und die Helden schauten einander ratlos an. "Folgt mir, Helden aus dem fernen Land der Drachen." Irja sprang vor dem Schiff aus dem Wasser. "Wir können hier nicht sprechen. Finstere Stimmen im Nebel..." Dann verschwand die Nixe erneut im Grau des Meeres. "Seht!" Einer der Helden zeigte nach Osten, wo Irja in einiger Entfernung zwischen den Wellen zu sehen war. Die Helden überlegten nur kurz. Dann drehten sie das Schiff in den immer noch schwachen Wind und folgten der Nixe.

Stellt die Figur Irja auf .

#### Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen die Nixe Irja erreichen, bevor der Erzähler auf "S" steht. Sobald das Schiff mit mindestens einem Helden an Bord auf dem Feld mit Irja steht, wird die Karte "Irjas Sorge 1" aufgedeckt und vorgelesen.

Die Bewohner der Nebelinseln hatten von der bevorstehenden Reise der Helden nach Hadria gehört. Bald würden sie also wieder auf sich gestellt sein, und das Leben im Norden war nicht leicht. Der ständige Kampf gegen die Kreaturen forderte seinen Tribut, und viele Aufgaben würden dann wieder unerledigt bleiben müssen.

Die Helden hatten in den letzten Wochen viel für die Bewohner der Nebelinseln getan, und nun wurden sie erneut um Hilfe gebeten.

#### Wichtig: Lest zuerst diese Karte bis zum Ende vor.

Erreicht der Erzähler einen Buchstaben, auf dem ein Federplättchen liegt, wird eine quadratische Karte "Heldenauftrag" aufgedeckt. Gibt es für diesen Buchstaben auch eine Legendenkarte, so hat diese Vorrang vor der Auftrags-Karte.

Die Helden können jeden Auftrag auch ablehnen, nachdem die Karte aufgedeckt wurde. Das bleibt jedoch nicht ohne Auswirkung.

Für jede kleine Auftrags-Karte gibt es eine große Legendenkarte, die erst aufgedeckt wird, wenn sich die Helden für die Annahme des Auftrags entschieden haben.

Die kleinen Karten werden auf die Ablagefelder der 3 Hauptstädte gelegt. Es dürfen auch mehrere Karten gleichzeitig auf einer Hauptstadt liegen. Ein neu hinzu kommender Auftrag wird dann **unter** eine bereits ausliegende Karte gelegt. Die passende große Legendenkarte wird dann aber erst aufgedeckt, wenn der oben liegende Auftrag erfüllt wurde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Die Aufträge 2".



**Endlich! Die Helden hatten Irja gefunden.**

Die Gruppe erhält sofort 1 Ruhm. Lest dann die Legendenkarte "Begegnung im Nebel" vor.



**Die Kälte kroch den Helden in alle Glieder.**

Der Held, der am Zug ist, verliert sofort 2 Willenspunkte.



**Der Held sah zwischen den Klippen einen leuchtenden Stein, doch es kostete große Mühe, ihn zu bergen.**

Der Held, der am Zug ist, verliert 3 Willenspunkte, erhält jedoch sofort 1 beliebigen Runenstein.



**Ein schwacher Sonnenstrahl brach durch den Nebel und gab den Helden neue Hoffnung.**

Ein Held an Bord erhält sofort 1 Stärkepunkt.



**Zwischen den Felsen war das Glänzen versunkener Schätze zu erkennen.**

Der Held, der am Zug ist, erhält sofort 1 Gold.



**Die Helden sahen im Nebel eine Kreatur. Doch als sie näher kamen, war sie wieder verschwunden.**

Die Gruppe verliert sofort 1 Ruhm.



**Auf den Überresten eines alten Bootes hockte ein dicker Zwerg. "Garz! Was ist dir denn geschehen?"**

Lest sofort die Karte "Der Handelszwerg Garz" vor.

Legt diese Karte zur Erinnerung neben den Spielplan.

"Dass ich mich einmal freue, Euch zu sehen", sagte Garz leise und schüttelte den Kopf.

Die Helden lachten und halfen dem Handelszwerg an Bord.

"Was ist passiert? Dein kleines Boot sieht ganz schön mitgenommen aus."

"Ich war unterwegs nach Silberhall und muss in diesem Nebel die Orientierung verloren haben. Plötzlich tauchte eine Klippe vor mir auf, und eine Nusschale ist nun mal kein Handelsschiff. Jetzt bin ich nass und durchgefroren, aber wenigstens konnte ich mich und die meisten meiner Sachen retten. Hier, für Euch. Ich hoffe, Ihr könnt mehr damit anfangen als ich", sagte Garz und warf den Helden ein kleines Päckchen zu.

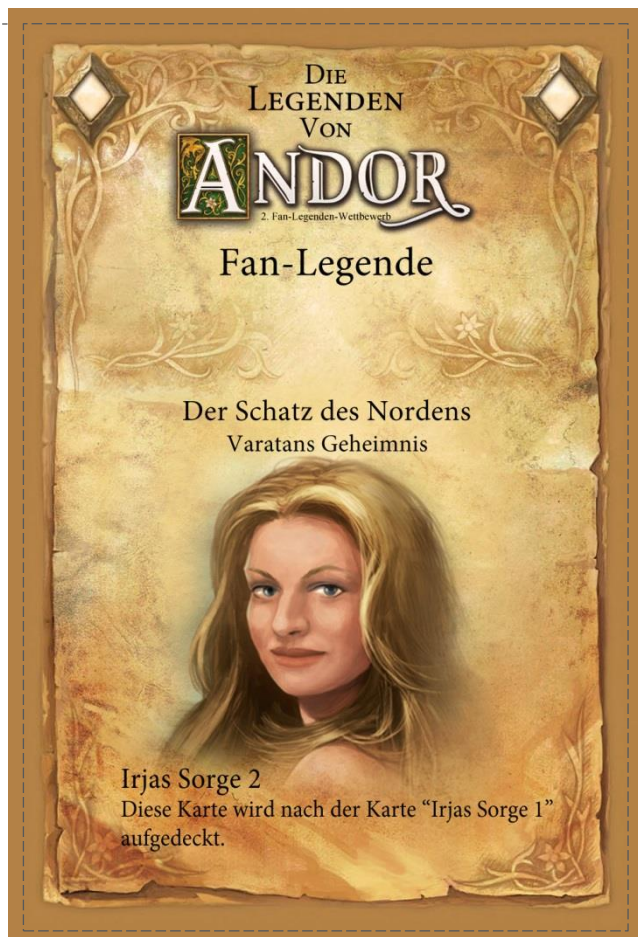
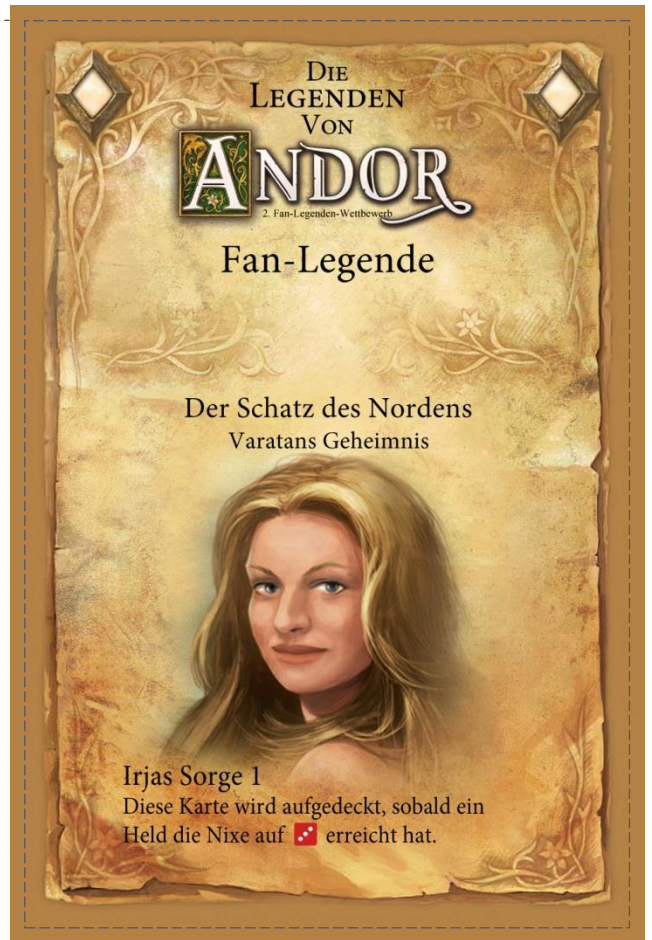
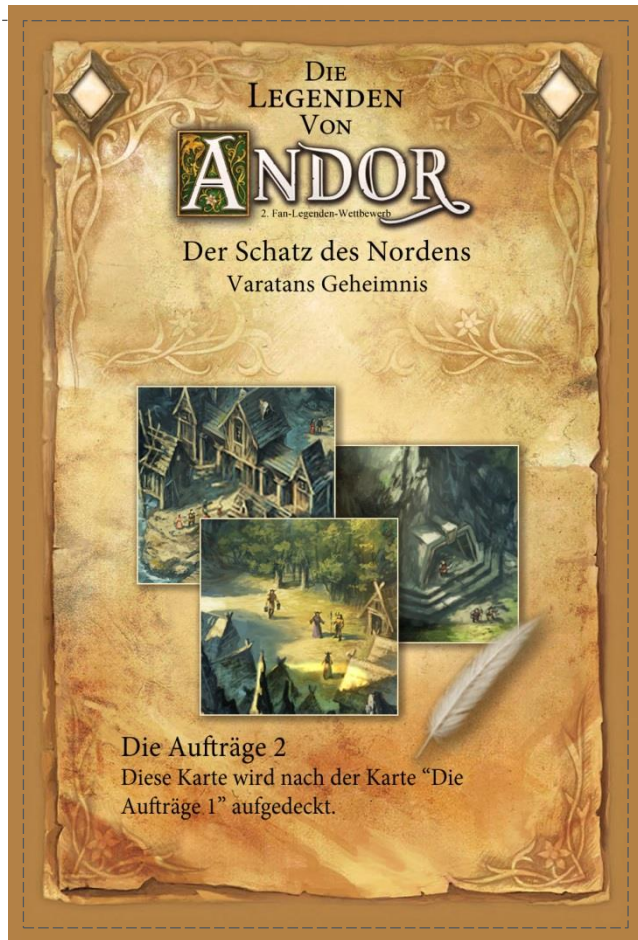
Ein Held an Bord erhält den **Hadriscen Kompass**.

**Hinweis:** Es wird **nicht** mit einem weißen Würfel gewürfelt, und die Helden erhalten **kein** weiteres Geschenk.

"Nehmt Ihr mich ein Stück mit und lasst mich irgendwo an Land?", fuhr Garz fort. "Wenn ich wieder festen Boden unter den Füßen habe, komme ich dann schon zurecht."

Stellt die Figur Garz auf die Schiffstafel. Sobald das Schiff das **nächste Mal** auf einem Meeresfeld steht, das an Land grenzt, verlässt Garz das Schiff. Stellt die Figur dann sofort auf eins der angrenzenden Landfelder. Dort bleibt Garz bis zum Ende der Legende stehen. Steht das Schiff jetzt an einem Landfeld, geht Garz dennoch an Bord des Schiffes und verlässt es erst, wenn das Schiff das **nächste Mal** ein Landfeld erreicht. Die Helden dürfen an Bord des Schiffes mit Garz handeln, solange er sie begleitet.







**Nur wenn der Erzähler noch nicht Feld S erreicht hat, ist die Legende jetzt nicht verloren.**

*Die Helden waren Irja gefolgt, und nach ihrer kurzen und rätselhaften Begegnung im Nebel trafen sie nun nahe der Sturmbucht erneut auf die Nixe.*

*Sie waren ihr während der Tage und Wochen im Norden noch nicht oft begegnet, hatten bislang nur wenig über sie erfahren, und gesprochen hatten sie noch nie mit ihr. Auch der Schiffsjunge wusste nicht viel mehr, aber es hieß, Irja wäre schon immer hier zu Hause gewesen. Seefahrer berichteten nur selten davon, dass sie die Nixe gesehen hatten. Ob aber tatsächlich Schiffe an verborgenen Klippen zerschellt waren und Seeleute - geblendet von der Schönheit der Nixe - im Meer ein kaltes Grab gefunden hatten, wie mancher im Norden behauptete, vermochte auch der Schiffsjunge nicht zu sagen. "Seid begrüßt, ihr tapferen Helden", sagte Irja, und obgleich ihre Erscheinung alles überstrahlte, was in den Geschichten über sie erzählt wurde, so schien sie ein eher scheues aber freundliches Wesen zu sein.*

*"Du sagtest, du willst uns helfen", antwortete einer der Helden. "Doch wissen wir nicht, welche Hilfe wir brauchen sollten."*

*"Es gibt nicht nur finstere Kreaturen im Norden, und viele gutmütige Geschöpfe leben bereits sehr lange im hadrischen Meer, viel länger als es Arrogs oder Meerestrolche gibt."*

*Irja wandte ihren Blick nach Norden, und ihr Gesicht erschien mit einem Mal sorgenvoll.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Irjas Sorge 2".**



Ist auf den großen Legendenkarten nichts Anderes angegeben, haben die Helden beliebig lange Zeit, einen Auftrag zu erfüllen, bevor der Erzähler den Buchstaben "Z" erreicht.

Allerdings muss die Gruppe bei Sonnenaufgang, wenn *Das Lied des Barden* an die Reihe kommt, für **jede** Auftragskarte auf einer Hauptstadt **je 1 Ruhm abgeben**. Das gilt auch für übereinander liegende Karten.

Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Barden-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes.

**Wichtig:** Kreaturen werden durch die ausliegenden Aufträge **nicht** beeinflusst und dürfen weiterhin auf den Hauptstädten stehen.

Wurde ein Auftrag erfüllt, wird die Karte von der Hauptstadt entfernt, und die Helden erhalten die Belohnung, die auf der großen Legendenkarte genannt wird.

Die Anweisungen auf der Rückseite der Federplättchen haben in dieser Legende **keine** Bedeutung.

**Hinweis:** Die Erfüllung der Aufträge ist **kein** Legendenziel. Die Helden erhalten aber für jeden erfüllten Auftrag eine Belohnung.

Deckt jetzt die oberste der quadratischen Karten **"Helden-auftrag"** auf und lest sie vor.

Stellt den **Seeriesen** und **2 Arrogs** auf die Ruinenstadt (Feld 107).

**Aufgabe** (Legendenziel):

Der Seeriese muss befreit werden bevor der Erzähler den Buchstaben "V" der Legendenleiste erreicht. Sobald die beiden Arrogs besiegt wurden, ist der Seeriese frei. Lest dann sofort die Legendenkarte "Ein sehr alter Riese 1" vor.

Die Arrogs können **nur vom Schiff aus** und nur nacheinander angegriffen werden. Ein besieger Arrog wird **nicht** auf Feld 90 gestellt, und die Helden erhalten **keine** Belohnung.

**Jeder** der beiden Arrogs hat bei **2 Helden 18**, bei **3 Helden 24** und **ab 4 Helden 30 Stärkepunkte**. Die Arrogs würfeln **immer** mit 5 weißen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Ein Arrog ist besiegt, wenn der Kampfwert der Helden **größer** ist als der Kampfwert des Arrog. Bei Gleichstand oder einem niedrigeren Kampfwert verliert jeder der am Kampf beteiligten Helden 3 Willenspunkte. Die Gabe des Nordens **"Streifenmarder"** darf gegen die Arrogs eingesetzt werden.

**Wichtig:** Wenn bei Sonnenaufgang *Das Lied des Barden* an die Reihe kommt, verlieren die Helden **keinen** Ruhm für die beiden Arrogs oder den Seeriesen in der Ruinenstadt.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Irjas Sorge 4".**



*"In der Ruinenstadt, jenseits von Sturmtal, wird der Seeriese gefangen gehalten", fuhr Irja fort.*

*"Der Seeriese?!" Die Helden schauten die Nixe ungläubig an. Irja nickte. "Ihr seid ihm schon einmal begegnet."*

*Die Helden konnten sich noch gut daran erinnern, denn auf der Suche nach Merrik hatten sie ihm gegenüber gestanden. Wer sollte eine so große Kreatur gefangen nehmen können?! "Das ist es, was mir Sorgen bereitet", sagte Irja, als hätte sie die Gedanken der Helden gelesen. "Ich kenne den Seeriesen solange ich lebe, und die Macht, die es vermag, ihn zu bändigen, bedroht uns alle."*

*"Was können wir tun?", fragten die Helden.*

*"Zwei Arrogs bewachen den Seeriesen in den Ruinen. Ihr müsst ihm helfen und ihn befreien. Er wird wissen, welche Gefahr uns allen droht."*

*Die Helden schwiegen. Obwohl sie wussten, dass der Seeriese nicht für den Untergang der Hardok verantwortlich war, so waren sie doch unentschlossen, ob man ihn jetzt befreien sollte. Was, wenn er selbst dahinter steckte und die Helden nur abzulenken versuchte?*

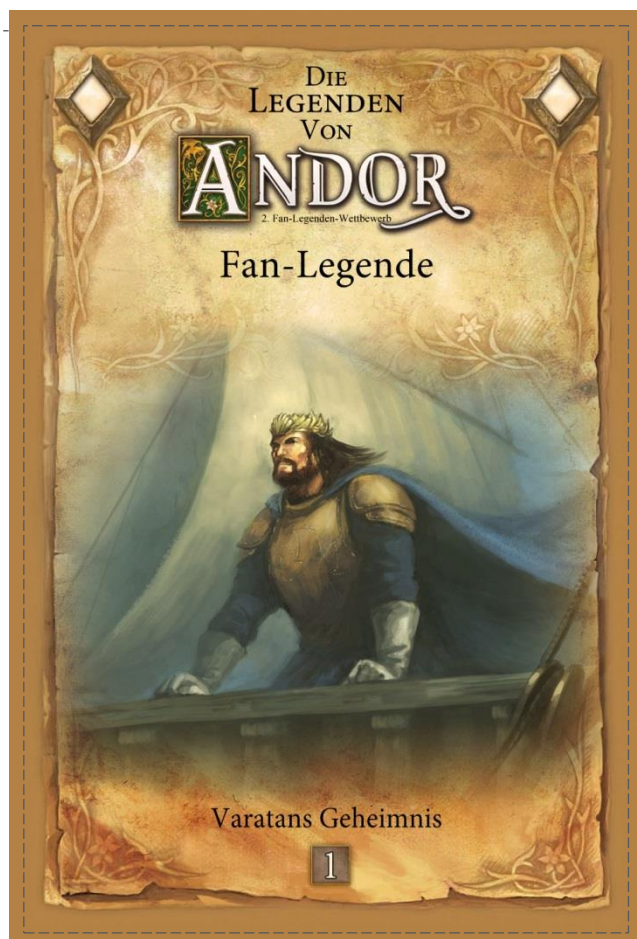
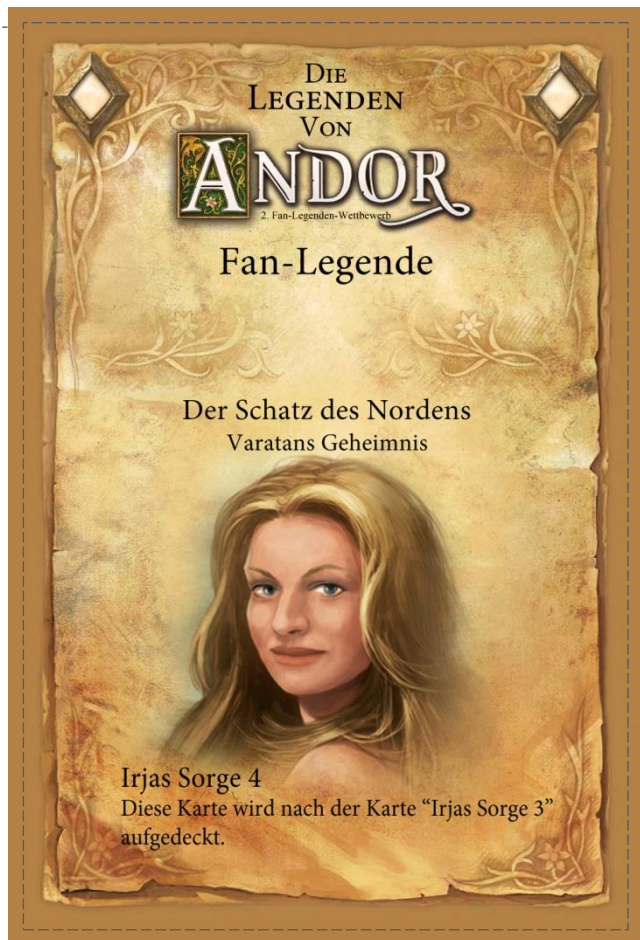
*"Er ist gutmütig und freundlich", sagte Irja, "und wäre ich gefangen, so würde er alles geben, mir zu helfen."*

*"Dann ist es beschlossen", sagte einer der Helden. "Wenn du ihm vertraust, dann werden auch wir ihm vertrauen." Der Held wandte sich von Irja ab, stellte sich ans Ruder und sagte leise: "Hoffen wir nur, dass er sich daran erinnert, falls wir eines Tages einmal seine Hilfe brauchen."*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Irjas Sorge 3".**









Der letzte Arrog war besiegt, und die Helden zerschlugen die Ketten, die den Seeriesen festhielten.  
*„Ich danke Euch“, sagte er bedächtig und mit tiefer Stimme. „Lange hätte ich es an Land nicht mehr ausgehalten.“ Dann tauchte er mit lautem Glucksen ins Meer.*

Die Gruppe **erhält sofort 4 Ruhm und 2 Stärkepunkte**. Stellt den Seeriesen auf das Feld mit dem Schiff.

Die dunkle Gestalt des Riesen zeichnete sich unter der Wasseroberfläche ab, und vorsichtig richtete er sich neben dem Schiff auf.

*„Irja hat uns zu deiner Rettung geschickt“, rief einer der Helden. „Kannst du uns sagen, wer dich eingesperrt hat und das hadrische Meer bedroht?“*

Ganz langsam neigte der Seeriese den Kopf und kam näher an das Schiff heran. *„Arkteron.“*

*„Der Herr der Stürme?! Wir haben gegen ihn gekämpft und ihn besiegt.“*

*„Niemand kann den Sturm besiegen“, lachte der Seeriese und setzte sich langsam in das flachere Wasser nahe der Küste.*

*„Ich bin schon sehr alt. Viele kamen und gingen seither. Geschöpfe des Meeres, Menschen, Zwerge. Arkteron war schon vor allen anderen hier, und er wird noch da sein, wenn niemand sonst mehr lebt. Er ist oft aufgebracht und unberechenbar, doch nun ist er geblendet vor Wut und richtet seinen Zorn gegen Euch und alle Bewohner des Nordens.“*


**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte  
 „Ein sehr alter Riese 2“.**



Mit einem Mal strafften sich die Segel. Ein kräftiger Wind kam auf, und die Helden waren froh, dass sie nun endlich schneller vorankommen würden.

*„Wir sehen uns wieder“, rief Irja. „Ich stehe in Eurer Schuld, und wenn wir uns das nächste Mal begegnen, werde ich mit einem wertvollen Geschenk vielleicht wenigstens einen Teil dieser Schuld begleichen können.“ Dann war sie im Meer verschwunden.*

*Dass ihr Gesicht mit dem aufkommenden Wind noch sorgenvoller geworden war, hatte keiner der Helden bemerkt...*

Stellt Irja auf  und legt den **Nixenstaub** dazu. Ein Held an Bord des Schiffes kann das Plättchen einsammeln, wenn das Schiff auf diesem Feld **steht**.

Die Helden **dürfen** den Nixenstaub auch gegen einen der beiden Arrog auf Feld 107 einsetzen. Dann darf **nach** dem Würfelwurf der Kreatur der weiße Würfel mit der höchsten Augenzahl ignoriert werden. Wurde für den Arrog ein Pasch gewürfelt, der für den Kampfwert zählt, darf davon nur **ein** Würfel ignoriert werden.

Gegen alle anderen Kreaturen kann der Nixenstaub nach den üblichen Regeln eingesetzt werden.

Entfernt das rote X vom Windkarten-Symbol des Sonnenaufgang-Feldes. Legt die **START-Windkarte** auf den Spielplan und würfelt mit einem weißen Würfel. Dreht die Karte so oft um 90° im Uhrzeigersinn, wie der Würfelwert angibt. Ab sofort kann ein Held das Schiff wieder nach den üblichen Regeln bewegen.

Varatan lebte vor langer Zeit im Norden. Der Meereskönig war ein stolzer Mann. Er galt als weise und gerecht, und die Bewohner der Nebelinseln sahen zu ihm auf.  
 Im Nordosten des hadrischen Meeres, jenseits von Sturmtal, hatte er eine Festung errichtet. Er gab ihr den Namen Klippenwacht, und viele der besten Seeleute gehörten zu Varatans Getreuen.



Schon bald jedoch begann er, zahllose Schiffe für eine große Flotte bauen zu lassen. Niemand wusste, was Varatan mit einer solchen Streitmacht im Sinn hatte. Aber eines Tages stach er in See und fuhr nach

Norden, in Richtung Hadria, jenem eisigen Land, in das er Monate zuvor schon einmal gereist war.

Die Tage vergingen, und Gerüchte wurden laut, Varatan hätte magische Waffen in Hadria fertigen lassen und führe Krieg gegen die Mächte des Meeres.

Die Tage wurden zu Wochen und die Wochen zu Monaten, doch Varatan kehrte nicht zurück.

Eines Tages verdunkelte sich der Himmel, das Meer brauste auf, und kein Mensch, Zwerg oder Tarsus hat jene Tage und Nächte vergessen, in denen ein Unwetter das hadrische Meer heimsuchte, wie es niemand zuvor oder in späteren Jahren jemals erlebt hatte.



*„Hat er dich deshalb gefangen?“, fragte einer der Helden.*

*„Nein“, sagte der Riese. „Ich habe mich ihm entgegengestellt, denn er ist auf der Suche nach einem mächtigen Gegenstand, und er glaubt, er könne die Kraft, die sich darin verbirgt, beherrschen. Doch er irrt sich und bringt uns allen den Untergang.“*

*„Was ist das für ein Gegenstand, nach dem er sucht?“*

*„Eine silberne Truhe, ganz unscheinbar und schlicht, doch voller Bosheit und schwarzer Magie. Arkteron ist auf der Suche nach Varatans Geheimnis.“*

Lange Zeit sagte niemand ein Wort. Die Helden wussten nicht viel über den Meereskönig, und auch von jenem Geheimnis, von dem der Seeriese nun sprach, hatten sie noch nie gehört.

*„Wo finden wir Arkteron?“, fragte einer der Helden in die Stille hinein.*

*„Er wird Euch finden, wenn die Zeit gekommen ist. Doch seid wachsam, denn er ist stärker als jemals zuvor.“*

Stellt **Arkteron** auf den Buchstaben **X** der Legendenleiste. Sobald der Erzähler das Feld erreicht, wird Arkteron sich zeigen und die Helden erfahren, wie sie gegen ihn kämpfen können.

*„Aber warum sucht er gerade jetzt danach?“, fragte einer der Helden.*

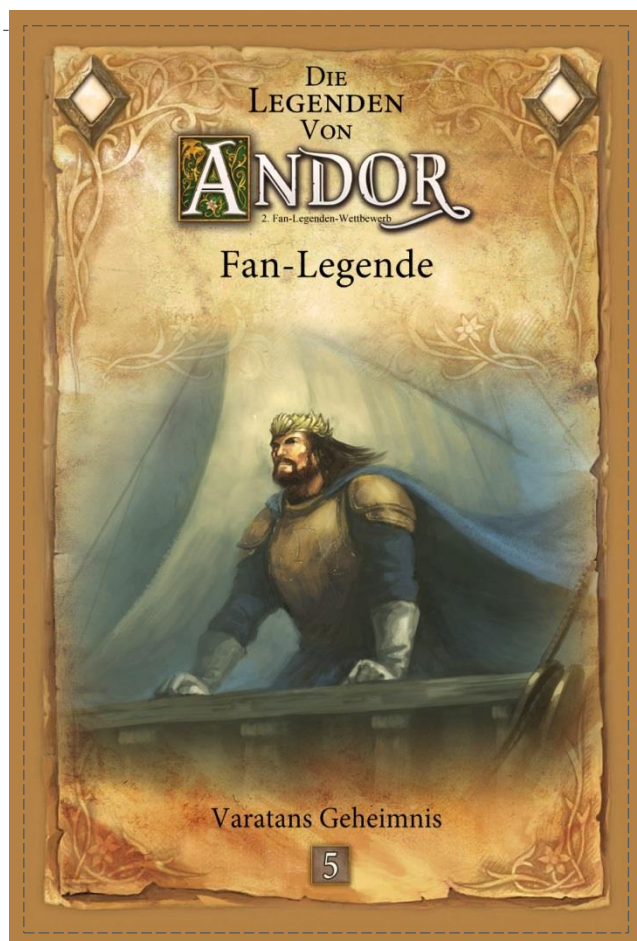
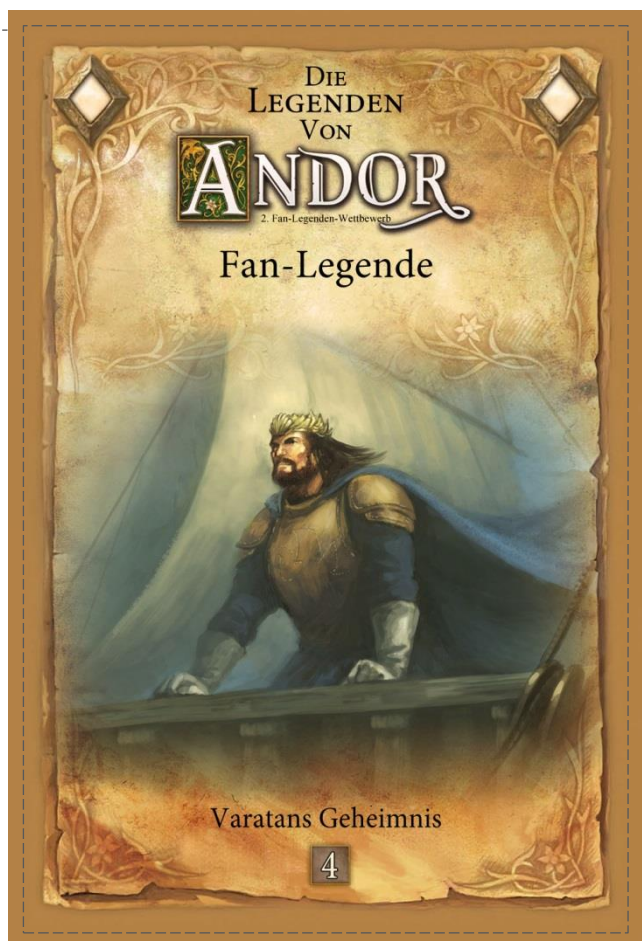
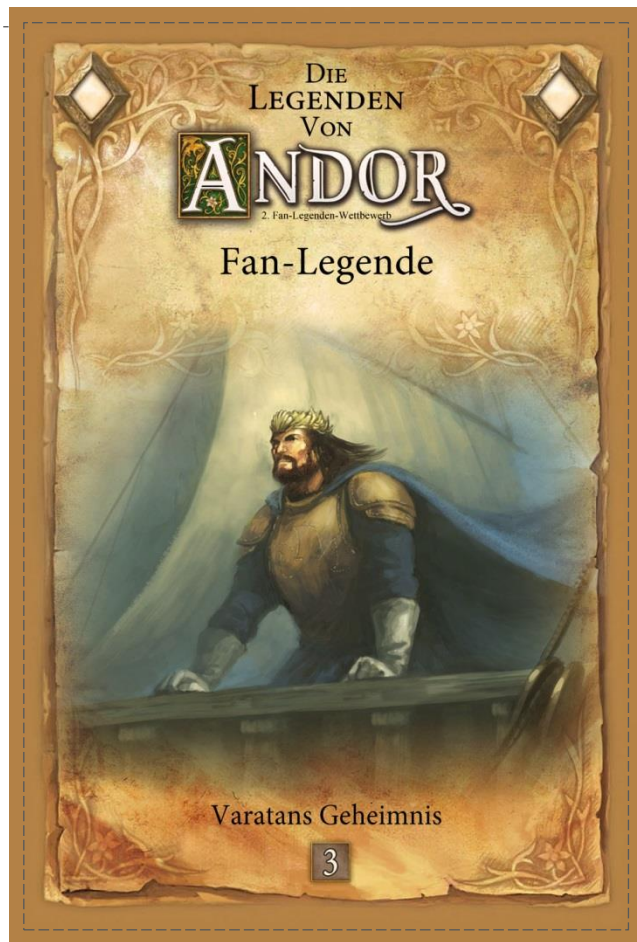
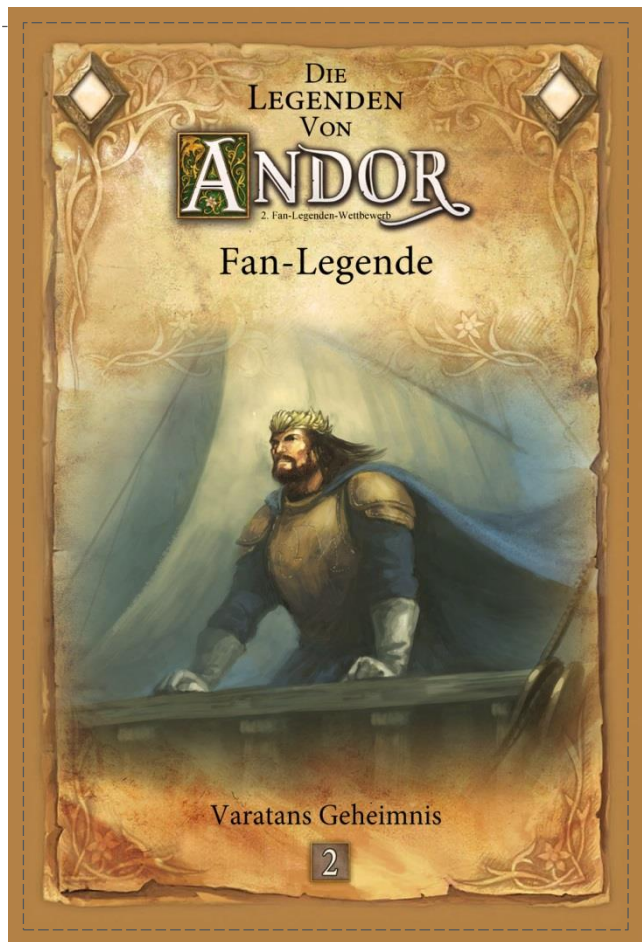
*„Der Kampf gegen Euch hat ihn an lange vergessene Zeiten erinnert. Dunkle Zeiten.“*

*Und dann begann der Seeriese zu erzählen...*

**Lest jetzt der Reihe nach die Legendenkarten  
 „Varatans Geheimnis“**









Die magischen Waffen, die er im Kampf gegen die drei Mächte eingesetzt hatte, hatten zu seinem Untergang geführt, und deshalb hegte niemand Zweifel an Varatans Aufrichtigkeit. Auch waren diese Waffen seither von keinem lebenden Wesen mehr gesehen worden.

Doch Varatans Zorn war ohne Grenzen. Noch in jener Nacht, in der er beinahe in den Trümmern Klippenwachts sein Leben gelassen hätte, schwor er, Rache zu nehmen an den Mächten des Meeres.

In Hadria lernte er alles über Zauberei und dunkle Magie. Aber er vertraute keiner Menschenseele, nicht einmal seinem eigenen Sohn.

Die magischen Waffen jedoch, die er einst gegen die drei Mächte im Kampf geführt hatte, blieben unerreichbar für ihn. Und so beschloss er, all sein dunkles Wissen solle in die Erschaffung einer noch größeren Macht fließen, die ihn unbesiegbar machen würde.



Er verließ Hadria und kam unbemerkt nach Klippenwacht zurück. Oder zu dem, was davon noch übrig war.

4

Die Mächte des Meeres hatten sich erhoben, und die Gerüchte von Varatans Krieg gegen sie erwiesen sich als wahr. Des Königs Streitmacht tauchte am Horizont auf, doch viele der Schiffe waren bereits vernichtet worden.

Oktohan, Kenvilar und Arkteron folgten dem Meereskönig, der sie herausgefordert hatte und suchten die Nebelinseln heim. Am Ende vernichteten sie Varatans Burg und beinahe auch Varatan selbst.

So ging das einstmals prächtige Klippenwacht im Zorn der drei Mächte unter. Die Menschen suchten Zuflucht in Werftheim, und heute sind nur noch die Ruinen der Burg Zeugnis jener Zeit.

Varatan aber floh zurück nach Hadria, und es vergingen noch Monate, ehe das Unwetter vorüber war.

Die Jahre gingen ins Land. Die Mächte des Meeres schienen besänftigt, und bald glaubte man, Varatan sei Opfer seines eigenen Hochmuts geworden.

Der Meereskönig aber war keineswegs mit seinem letzten Schiff untergegangen. Er lebte und hatte den Zaubern Hadrias geschworen, dass er niemals wieder versuchen würde, die Macht dunkler Magie für seine Zwecke zu nutzen.



3

Des Königs Flaggschiff sollte diese Streitmacht anführen. Varatan selbst würde am Bug des Schiffes stehen und sich mit der Truhe des Zorns seinen Feinden entgegenstellen. Und mochten sie Tage und Nächte miteinander ringen, so würden sie gegen seine schwarze Magie doch nichts ausrichten können. Am Ende würde Varatan die Truhe öffnen und den Zorn, die Wut und den Schmerz der geschlagenen Schlachten entfesseln, und die drei Mächte würden untergehen...

Doch als Varatan sein Werk beinahe vollendet hatte, spürte er eines Nachts den Wind durch die Ruinen wehen. Für einen kurzen Moment sah er Arkterons glühenden Blick und wusste, dass sein Vorhaben nicht unentdeckt geblieben war. Er verließ die Ruinenstadt im Morgengrauen, nahm die Truhe mit sich und versteckte sie in tiefen Felsen am Grund des Meeres, wo niemand sie je erreichen sollte.

Varatan kehrte nach Hadria zurück. Er starb viele Jahre später, ohne die Ruinenstadt oder die Nebelinseln noch einmal erblickt zu haben, und kein Mensch hat je von seinem Geheimnis in der Tiefe des Meeres erfahren.

Varatan kehrte nach Hadria zurück. Er starb viele Jahre später, ohne die Ruinenstadt oder die Nebelinseln noch einmal erblickt zu haben, und kein Mensch hat je von seinem Geheimnis in der Tiefe des Meeres erfahren.

6

Varatan arbeitete ruhelos. Am Tag streiften Meerestrolche und Arroganten um die Insel und hielten neugierige Seefahrer fern. Des Nachts verbarg Varatan den Feuerschein in den Ruinen hinter dichtem Nebel, sodass kein Mensch ahnte, dass der alte König noch einmal zurückgekehrt war.

Nur Arkteron spürte, dass sein Widersacher von einst wieder in der Nähe war. Leise schlich er durch den Nebel, kaum mehr als eine schwache Brise über dem Wasser, und sah den Meereskönig in der Ruine eines alten Wehrturms. Er schien von Sinnen zu sein und flüsterte unablässig im fahlen Licht des Feuers.

Es waren Worte dunkelster Magie, und selbst in Hadria, dem Land der Zauberei, hatte kein Mensch jemals gewagt, diese schwarzen Worte auszusprechen. Nie zuvor hatte Arkteron so etwas vernommen, und wenngleich er nicht verstand, was Varatan sprach, so spürte der Herr der Stürme doch die Bosheit, die von diesen Worten ausging.



Der Meereskönig hatte eine silberne Truhe gefertigt, und diese füllte er nun mit all dem Zorn, der ihn trieb. Des Gegners Wut und Bosheit würde ihre Macht mehr und mehr stärken, und jeder Schlag fiel tausendfach auf Varatans Angreifer zurück. Schon bald würde er mit einer neuen Streitmacht, größer und mächtiger als je zuvor, gegen die drei Mächte des Meeres in den Kampf ziehen und sie für alle Zeiten vernichten.

5