



Führt zuerst die Anweisungen auf der Nordcheckliste aus. Allerdings benötigt ihr weder die Taren noch die Silberzwerge Figuren. Legt außerdem folgendes bereit:

- Varatans Helm der Macht
- 1 Federplättchen
- 1 Fassplättchen
- 3 Geröllplättchen
- Truhenplättchen
- 1 Eisen
- 9 Nordkreaturenplättchen
- Den Eisernen König (Varatan)
- Die drei Schwestern (Kamari)

Erwürfelt die Position von den drei Gaben des Nordens sowie 2 verdeckten Heilkräutern. Legt Sternchen auf die Felder Q, V und Z der Legendenleiste.

O2→



Legt auf die Felder 91 und 107 je 1 Kreaturenplättchen, auf 110 und 114 je 2 KP. Diese KP werden aktiviert (immer nur eines) wenn eine Kreatur eines dieser Felder betritt. Wird ein Gor durch Würfeln auf 110 oder 107 gestellt wird das KP bei der nächsten Erzählerbewegung aktiviert. Legt die verbliebenen KP auf die Felder Q, T und V der Legendenleiste.

Legt rote X auf die 9. und 10. Stunde der Tagesleiste welche nicht genutzt werden können. Legt auch die 4 Karten Die Kräfte des Meereskönigs und 8 Karten Berufung bereit sowie die 3 Karten Kamari I., II. und III.

Nach den Abenteuern in Hadria machten sich die Helden auf nach Andor.

03 →



Stellt die Schiffsfigur auf das schwarze Würfelsymbol 6. und alle Helden auf die Schiffstafel.

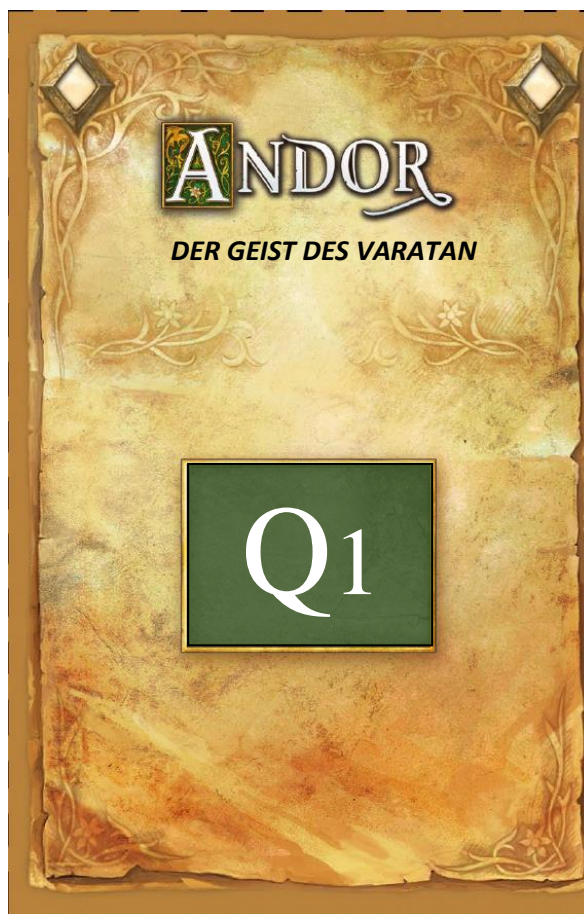
Viehsche Schreie wie das Gebrüll von Ochsen zerriss die Stille und in der Gischt konnte man mächtige Silhouetten erkennen.

Stellt Neraxe auf I. und III. sowie einen Arogg auf IV. Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von 3 Gors.

Aufgabe:

- Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.
- Wenn der Erzähler Feld Q erreicht muss ein Held auf Feld 110 stehen.

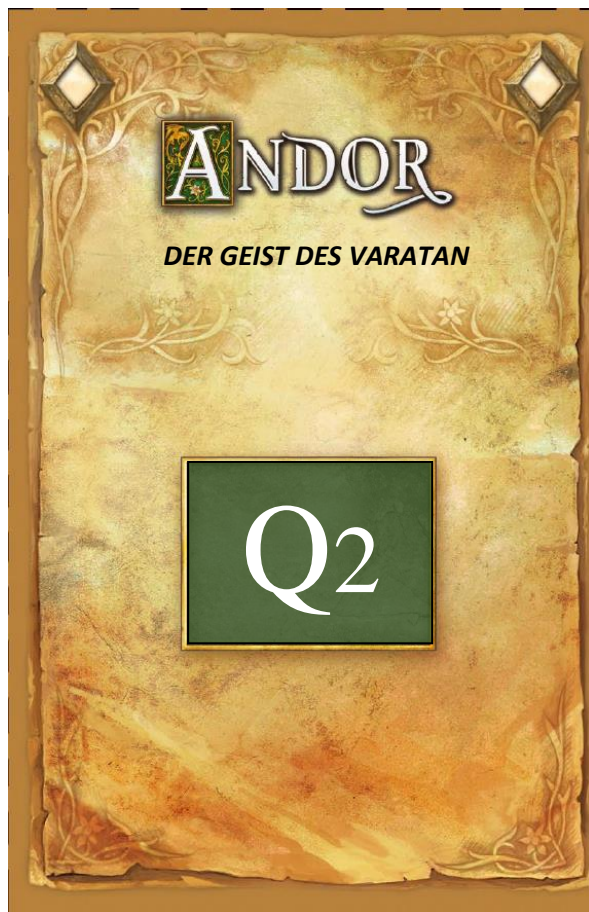
Ausrüstung: Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Zusätzlich wird 1 SP und 3 Gold auf die Gruppe verteilt. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt



Als der Held durch die Gassen von Werftheim schlenderte sah er die Menschen singen und lachen. Der Hafenmeister erklärte ihm dass der König Varatan auferstanden sei was den Helden beunruhigte. Doch auch Lieder über die Kamari wurden gesungen. Als der Held sich über die selbigen erkundigte sagte man ihm dass die Kamari den König zu den Lebenden gerufen haben und dass sie sich auf dem Meer aufhalten und dass sie sehr gierig seien.

Stellt die Figuren der Kamari auf die Klippe 1 nördl. von 10, Klippe östl. von 8 und auf das rote Würfelsymbol 5.

Wenn ein Held mit dem Schiff auf ein angrenzendes Feld segelt werden hintereinander (bei jedem eine) die Karten: Die Kamari I., II. und III. **Wichtig:** Alle 3 Kamari müssen angefahren werden. **Dieser Absatz ist als Aufgabe bis V zu werten.**
Q2→

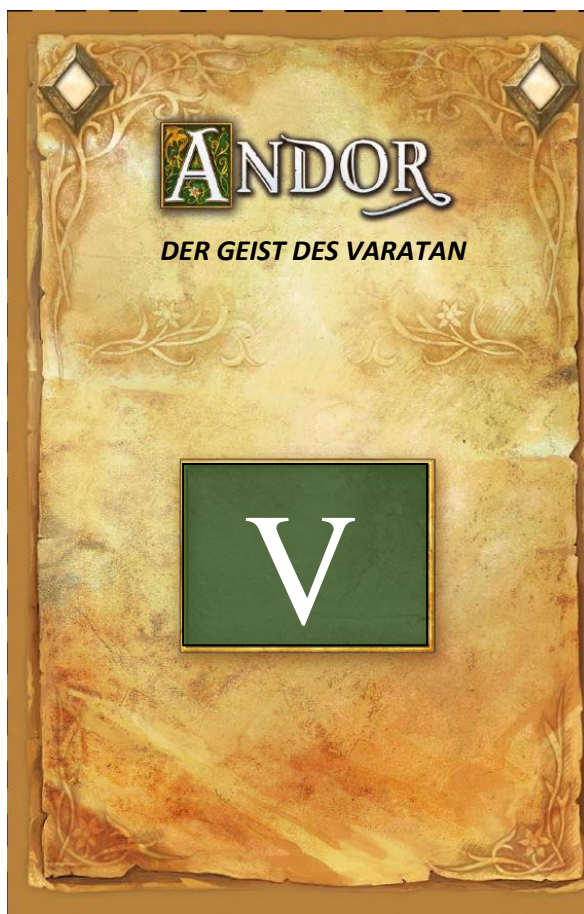


Im hohen Norden hatten die Helden ihre Berufung den Bewohnern der Nebelinseln zu helfen erkannt.

Legt Berufungskarten in Höhe der Spielerzahl aus und lest sie laut vor. Legt auf jede der Karten ein verdecktes Heldenwappen und dreht sie um.

Aufgabe:

- Jeder Held muss seine Berufung erfüllen vor N.
- Die Kamari müssen besucht werden vor V.
- Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.



Nur wenn bis jetzt alle Karten Kamari vorgelesen wurden ist die Legende nicht verloren.

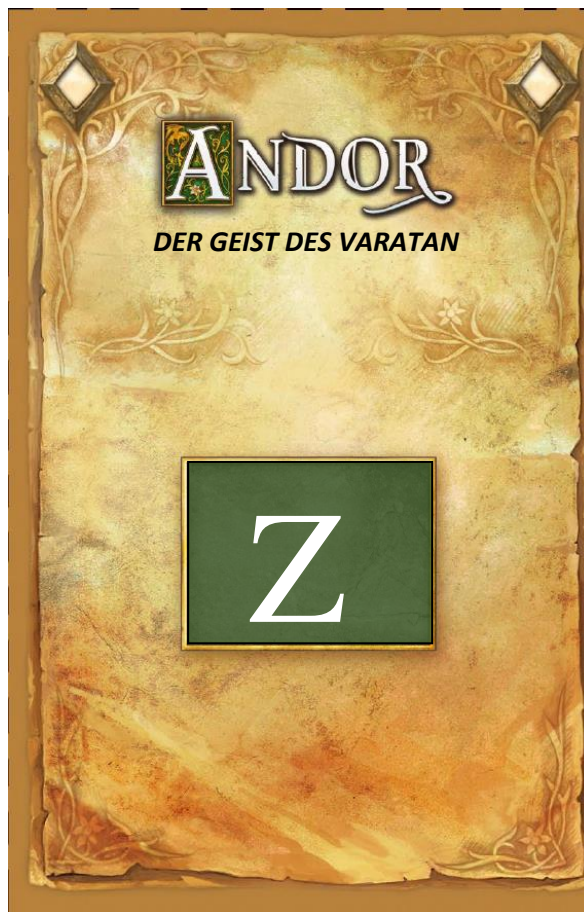
Der Geist des Varatan war in seiner alten Festung Klippenwacht erschienen. In seinen toten Augen flackerte für einen Moment das Bild der andorischen Ebene auf.

Stellt Varatans Geist auf Feld 107.

Der Geist hat folgende Werte: SP: 2 Spieler: 20 3 Spieler: 30 4 Spieler: 40

Statt WP hat der Geist die 4 Karten: Die Mächte des Meereskönigs von denen er bei einer Niederlage eine verliert. Hat er keine Karte mehr wird der Erzähler auf N vorgesetzt. Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln-gleiche Werte werden addiert.

Aufgabe: Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.-Jeder Held muss seine Berufung erfüllen.-Der Geist muss besiegt werden.



Die Legende ist gewonnen wenn:

Der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist.

Der Geist besiegt wurde.

Jeder Held seine Berufung erfüllt hat.

Die Helden hatten es geschafft des Geistes expansionistische Pläne zu vereiteln und stiller Frieden war auf den Nebelinseln eingekehrt .

Die Legende ist verloren wenn:

Der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder:

Der Geist nicht besiegt worden ist oder:

Nicht jeder Held seine Berufung erfüllt hat.

Die Helden hatten den Geist nicht bezwingen können aber sie würden ihn auf der Fahrt zum Wachsam Wald abfangen.

Für einen neuen Versuch spielt die Legende:

Die Überfahrt