



Als der Held Melkart berichtete sprach dieser hastig: „Das Archiv darf nicht verloren gehen. Darum müssen auf den Nebelinseln Kopien oder sogar die wahre Schrift deponiert werden.“ Der Held sagte dass sie sich bereit erklären würden die Schriften in Sicherheit zu bringen und Melkart willigte ein.

Legt die drei Pergamente verdeckt auf Feld 57. Von diesen Pergamenten muss jeweils eins zu den Feldern: 114, 110 und 91 gebracht werden. Ein Held kann immer nur ein Pergament gleichzeitig tragen

Aufgabe:

Die Pergamente müssen zu ihren Bestimmungsorten gebracht werden bevor der Erzähler Feld U erreicht.



Varatans Geist war entkommen doch noch war nicht alle Hoffnung geschwunden. Das Ziel des Meereskönigs war Andor doch dazu musste er zum nördlichen Steg des Wachsam Waldes und auf der Fahrt würden ihn die Helden abfangen.

Vorbereitungen: Führt zuerst die Anweisungen auf der Nord-Checkliste aus allerdings benötigt ihr weder Taren noch Silberzwerge .Legt zusätzliches Material bereit:

- 8 Kreaturenplättchen
- 3 Pergamente (Wert beliebig)
- Die Figur: Die Schwarze Kogge

Legt Sternchen auf die Felder U, und N der Legendenleiste.

Stellt alle Helden auf die Schiffstafel ...

02→



Stellt die Schiffsfigur auf das Meeresfeld mit dem roten Würfelsymbol 4.

Reudige Viehcher wuchteten ihre massigen Körper aus dem Wasser und rührten in ihrer primitiven Sprache niederträchtige Worte und gedrungene Körper schälten sich aus den Schatten.

Stellt Neraxe auf II. und VI. und einen Meerestroll auf I. erwürfelt außerdem die Position von 2 Gors und einem Wrackplättchen.

Legt je 1 Kreaturenplättchen auf die Felder Q und R der Legendenleiste und 3 KP auf U sowie eines über die Felder 13, 14 und 15 der Ruhmeshalle.

Überschreitet der Barde 12 wird dieses KP aktiviert. Legt ebenso KP auf die Felder 9 und 10 der Tagesleiste. Sobald der erste Zeitstein diese Felder erreicht werden ... **O3** →



... diese Kreaturenplättchen aktiviert.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 SP. Zusätzlich werden 2 SP und 2 Gold auf die Gruppe verteilt.

Die Helden mussten die Bewahrer warnen denn sie würden die ersten Opfer Varatans sein.

AUFGABE:

- Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken
- Ein Held muss Feld 57 betreten. Ist das geschehen wird sofort die Karte :Der Auftrag der Bewahrer vorgelesen.

Der rühmreichste Held unter euch beginnt.



Nur wenn bis jetzt alle Pergamente ihr Ziel erreicht haben ist die Legende nicht sofort verloren .

Ein mächtiges Schiff verließ den alten Hafen von Klippenwacht. Es war die Threathek. An Bord : Der Geist des Varatan.

Stellt die Figur : Schwarze Kogge auf das Meeresfeld mit dem roten Würfelsymbol 4. Die Figur wird von nun an Threathek genannt. Bei einer Erzählerbewegung wird sie auf dem Meer jeweils 2 Felder folgendermaßen bewegt:

SW, SW, S, S, SO

Aufgabe: Die Threathek muss besiegt werden bevor der Erzähler Feld Z der Legendenleiste erreicht.**SP:2 Sp. 20 3 Sp. 30 4 Sp. 40 Würfel:2 schwarze. (Der Kampf gegen das Schiff verläuft wie der gegen den Geist.)**

Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.



Die Legende ist gewonnen wenn:

Der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist.

Die Threathek besiegt wurde.

Die Threathek lag in Trümmern und die Konturen des Geistes verflüchtigten sich während sich der Kampfesdunst verzog und erste Sterne wieder über dem Nordmeer erschienen.

Die Legende ist verloren wenn:

Der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder:

Die Threathek nicht besiegt worden ist.

Der Geist hatte den Baum der Lieder erreicht. Nichts konnte ihn mehr aufhalten. Wenige Tage nach seiner Landung am Baum war Andor unterworfen. Hier enden die Berichte der Bewahrer und Andors Geschichte geriet in Vergessenheit.