

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Hadrjas Untergang



Ankunft in Nordgard

Aufgabe von der Karte „Yra“. Diese Legenenkarte wird aktiviert, sobald der feindliche Wardrak und ein Held in Nordard auf Feld 135 angekommen sind.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Hadrjas Untergang



Treuer Diener

Aufgabe von der Karte Q. Diese Legendenkarte wird aktiviert, sobald Qurun 7 Willenspunkte oder mehr erreicht hat.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Hadrjas Untergang



Zaubersprüche

Weiterleitung von Legendenkarte
„Treuer Diener“

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Hadrjas Untergang



Zurück zu alter Stärke

Aufgabe von Karte S. Diese Legendenkarte wird aktiviert, sobald der Auftrag abgeschlossen wurde.

*Ihr seid schwach geworden, Meister Qurun,
versucht eure wahre Macht zurückzuerlangen!*

Qurun ist ab sofort (und niemals bereits zuvor) in der Lage verschiedene Zauber einzusetzen.

Zaubersprüche/Fähigkeiten werden ab einer gewissen Anzahl an Willenspunkten freigeschaltet. Wird diese Anzahl durch Abgabe/Verlust von Willenspunkten unterschritten, so kann der Zauber erst wieder durch erneutes Erreichen der Willenspunkte genutzt werden.

Jedes Mal, wenn Qurun einen Zauberspruch einsetzt, **kostet** dies ihn **3 Willenspunkte**.

- **Teleport** ist ab **7 Willenspunkten** verfügbar:

Qurun kann sich auf ein Feld teleportieren, welches sich bis zu 3 Stunden entfernt befindet. Die Bewegung der Aldebaran ist jedoch nicht möglich. Das Betreten oder Verlassen des Schiffes ist erlaubt.

Dazwischenliegende Schneeplättchen werden dabei nicht aufgedeckt, nur jenes, welches auf dem Feld liegt, auf welches Qurun sich teleportiert. Ist die Aldebaran das Ziel, wird somit kein Schneeplättchen aufgedeckt.

Beispiel:

Qurun nutzt den Teleport-Zauber auf Feld 148 nach 138 (über 125 und 137).

Dazwischenliegende Ereignisse werden nicht ausgeführt. Z.B. der Verlust von Willenspunkten durch Arkeron.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte

Zaubersprüche. ➡

Erwartungsvolle Blicke flogen den Helden bei der Ankunft entgegen. Man hörte die Bewohner Nordgards heftig miteinander diskutieren. Ein alter Mann trat den Helden entgegen und fragte mit bescheidener Stimme: "Seid ihr hier um uns zu helfen?" Die Helden sahen in die hoffnungsvollen Blicke der Bewohner und nickten. Freude und Erleichterung war in ganz Nordgard zu spüren.

"Seit geraumer Zeit wird Nordgard von einem mysteriösen Wesen heimgesucht", sprach der Zauberer Koraph zu den Helden. "Abends zieht es durch die Straßen Nordgards und verbreitet Angst und Schrecken. Niemand wagt sich noch zu später Stunde aus dem Haus. Wir brauchen dringend eure Hilfe!", appellierte Koraph an die Heldengruppe.

Platziert den Zauberer **Koraph** auf **Feld 135**.

Stellt den **Krahder** zum **Wardrak** auf **Feld 135**.

Sie können nicht einzeln besiegt werden, sind somit als alleiniger Kampfgegner zu betrachten und haben **36 Stärke-, 13 Willenspunkte und 3 schwarze Würfel. Pässe** werden, wie immer, addiert.

Da der Krahder erst abends auftaucht, kann er nur von Helden angegriffen werden, wo der **Zeistein** mindestens auf **Stunde 5** liegt, bevor der Zeitstein für die erste Kampfrunde ein Feld weitergerückt wird. Jeder, der am Kampf teilnimmt, muss diese Bedingung erfüllen.

Wenn der Kampf gewonnen wurde, dann lest weiter auf der Legendenkarte Glückliche Bewohner. ➡

Die Nixe Irja bedanke sich bei dem Helden als dieser ihr das Heilkraut überreichte. Erschrocken sah er in Irjas blasses Gesicht. "Gerade noch rechtzeitig," dachte der Held erleichtert.

Die **Nixe Irja** steht euch ab sofort zum **Kampf** bereit:

- Dabei hat sie **10 Stärkepunkte** und den **großen weißen Würfel**.
- Irja muss auf dem gleichen Feld wie die Kreatur stehen um am Kampf teilzunehmen.
- Die Nixe kann nicht an Land gehen.
- Für 1 Stunde eines Helden, kann sie bis zu **5 Felder** (unabhängig vom Wind) auf dem Meer bewegt werden. Dabei können Richtungsänderungen stattfinden, ohne dass eine neue Stunde verbraucht werden muss.

- **Scharfschütze** ist ab **11 Willenspunkten** verfügbar:

Dieser Zauber kostet nur **1 Willenspunkt** anstatt den üblichen 3.

Qurun kann ein Ziel angreifen, welches sich bis zu 2 Felder entfernt befindet. Diese Fähigkeit kann auch eingesetzt werden um an einem Kampf teilzunehmen, welcher sich bis zu 4 Felder entfernt befindet.

- **Berserker** ist ab **15 Willenspunkten** verfügbar:

Dieser Zauber kostet **2 Willenspunkte** anstatt den üblichen 3.

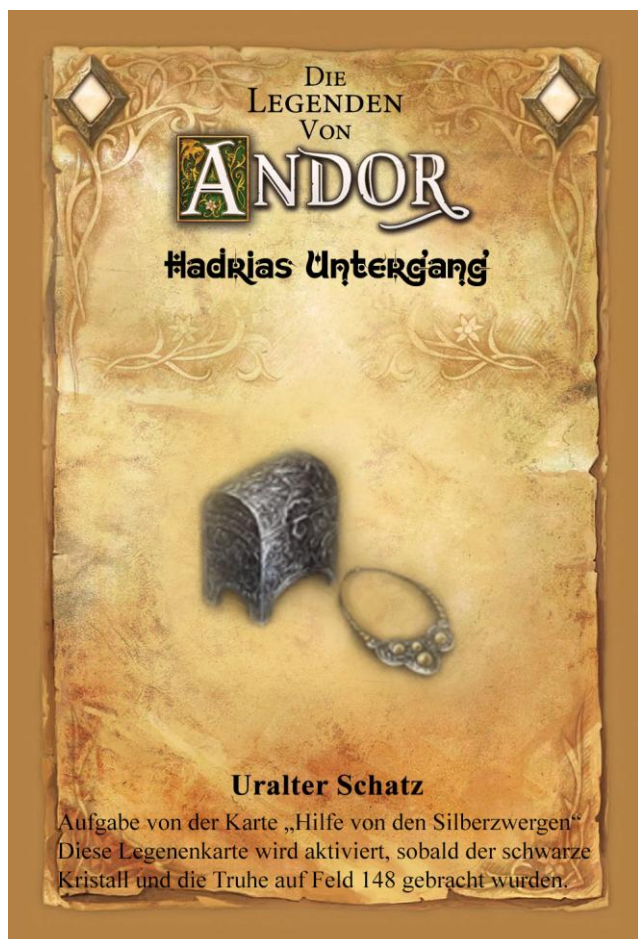
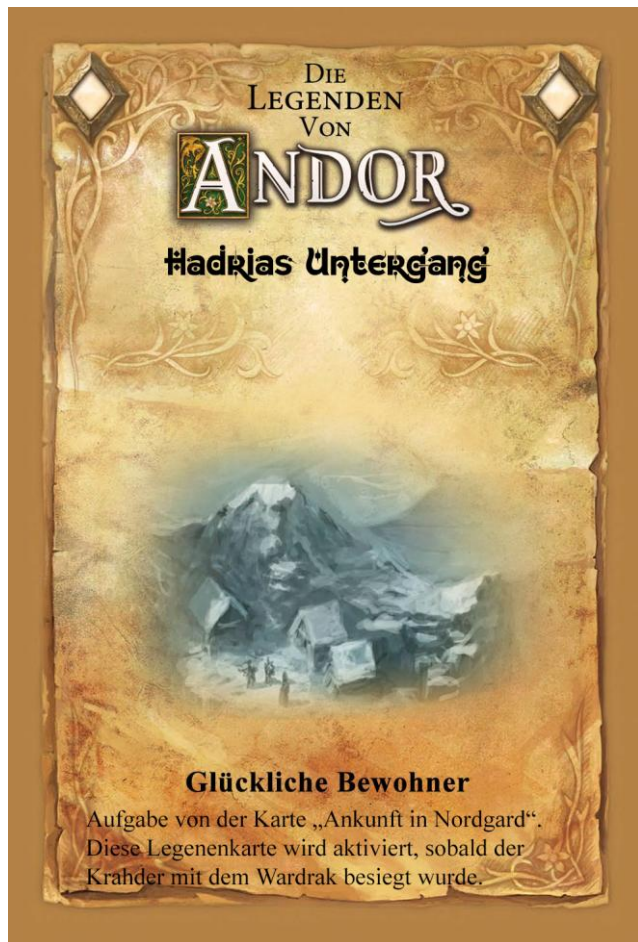
Qurun muss seinen Zeitstein für keine Kampfrunde an diesem Tag vorrücken.

- **Psi Nova** ist ab **20 Willenspunkten** verfügbar:

Dieser Zauber kostet **7 Willenspunkte** und **7 Ruhm** anstatt, wie üblich, 3 Willenspunkte.

Alle Kreaturen, die 4 Felder oder weniger von Qurun entfernt sind (Land- und Meeresfelder kombinierbar), werden besiegt (Elite Kreaturen, Mini-Bosse und Bosse ausgenommen. Esgors werden jedoch eliminiert).

Alle durch die Psi Nova ausgeschalteten Kreaturen werden vom Spielplan entfernt und kommen nicht auf Feld 90! Der Erzähler rückt deswegen auch nicht voran. Jedoch gibt es auch keine Belohnung! Die Kreaturen kommen zurück in den Vorrat.



„Gut, dass ihr den Krahder aus dieser Stadt verjagt habt. Zu groß jedoch ist bereits der wirtschaftliche Schaden, den er und dieser Schneesturm uns zugefügt haben! Lange werden wir hier in Hadria nicht mehr bleiben können. Doch bevor wir abreisen, könnt ihr eurem Schiff noch ein hilfreiches Upgrade verpassen!“, sprachen die Silberzwerg zu den Helden.

Stellt die **Silberzwerg** auf **Feld 133**.

Sobald die Aldebaran auf einem Meeresfeld stehen bleibt, welches an Feld 133 angrenzt, bekommt das Schiff den **Ausbau Achter-Ballista** gratis als Dank im Namen der Stadt Nordgard von den Silberzwergern.

Aufgabe:

Bringt den **schwarzen Kristall** und die **Truhe** zu **Torven** auf **Feld 148**. Lest dann die **Legendenkarte** „**Uralter Schatz**“ vor. ➡



Der Krahder hielt seine Hand auf die verletzte Schulter und verließ angeschlagen Nordgard. Nie wieder hatte der Krahder auch nur einen Fuß in diese Stadt gesetzt! Der von ihm gefangene Wardrak schien sich zu beruhigen und zog friedlich in Richtung Berge davon.

Koraph bedankte sich im Namen Nordgards und überreichte den Helden ein kleines Geschenk.

Einer der Helden bekommt die **Truhe**. Als **Belohnung** für den Sieg über den **Krahder** bekommen die Helden **5 Ruhm**. Der Krahder und der Wardrak kommen aus dem Spiel und **nicht** auf **Feld 90**.

„Es ist nicht möglich die Truhe gewaltsam zu öffnen ohne den Inhalt zu zerstören. Sucht den Zauberer Torven mit dem schwarzen Kristall auf, er kann euch helfen.“, sprach der Zauberer Koraph zu den Helden.

Mysteriöse Gestalten kamen auf die Helden zu, wobei diese einem Helden durchaus bekannt waren! Es waren die Silberzwerg! Wie diese jedoch so schnell, nach der letzten Metlieferung zur Taverne, Hadria erreichen konnte, erzählt die Legende jedoch nicht. Vielleicht machten sich die vielen Überstunden am Ende doch bezahlt!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Hilfe von den Silberzwergern**. ➡

Das hadrische Meer bot den Helden eine gigantische Welle an Kreaturen, die sich ungehindert dem Festland näherten! Die Eliteeinheiten hatten Hadria erreicht!

Stellt einen **Meerestroll** auf das **Meeresfeld** mit der .
Stellt einen **Arrog** auf das **Meeresfeld** mit der und .
Stellt **Warx, den König der Nerax**, wie auf dem Bild zu sehen, ein Feld rechts oberhalb des Meeresfeldes mit der **6**.

Stellt **Kenvilar**, wie auf dem Bild zu sehen, auf das ganz rechte Meeresfeld im Norden (1 Feld rechts unterhalb der und davon noch ein Meeresfeld nach rechts).

Stellt den **Unbekannten Krieger** auf **Feld 137**.



Bei jedem **Sonnenaufgang** verlieren die Helden beim Barden-Symbol für jede Kreatur auf einem Meeresfeld mit einem roten Würfel die Anzahl an Ruhm wie auf diesem Würfel zu sehen ist.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **V2**. ➡

„Was erblinzeln denn da meine uralten Augen? Das ist eine Truhe mit ganz besonderem Inhalt.“, sprach Torven zu den Helden. Der schwarze Kristall fing an zu leuchten, als er sich in der Nähe von Torven befand. Er verwendete den Kristall als eine Art Schlüssel. Das Juwel leuchtete immer heller, je näher der Zauberer dem Kästchen kam, als sie plötzlich aufsprang.

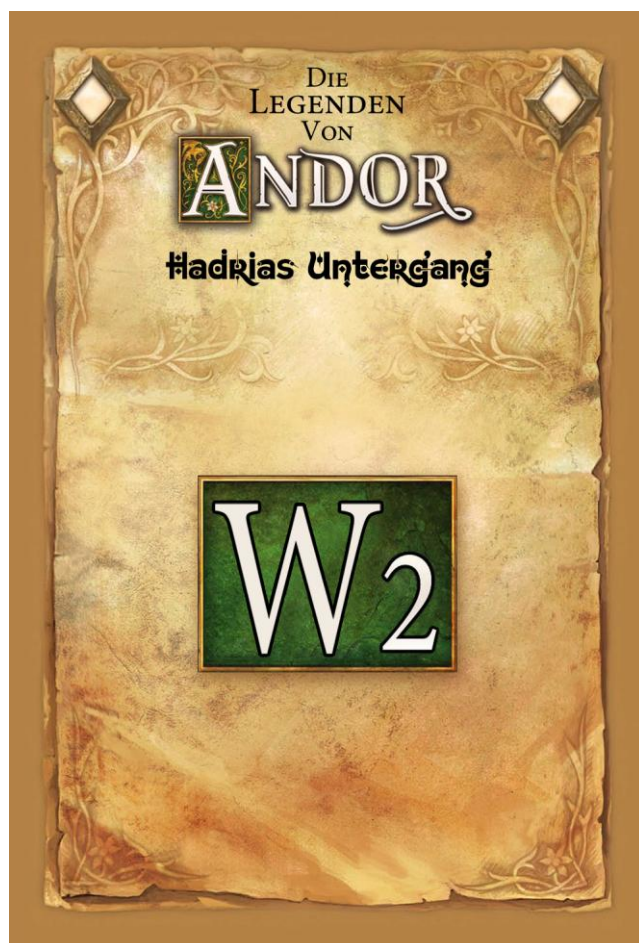
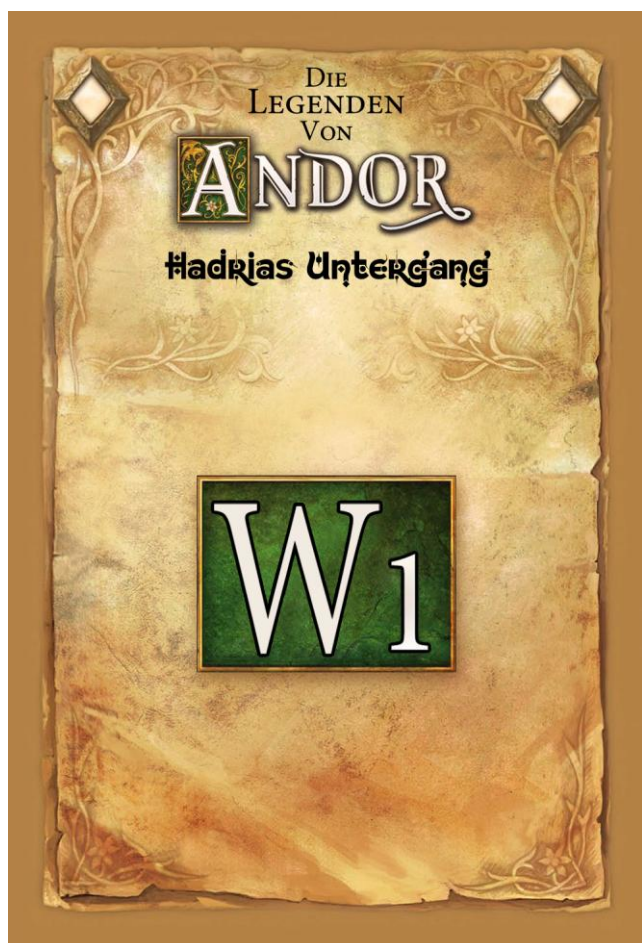
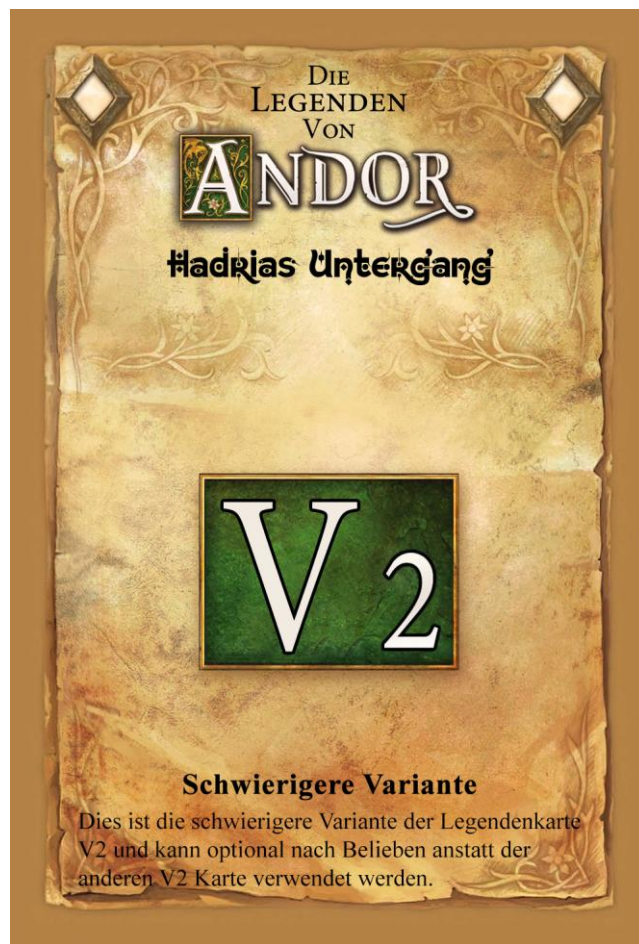
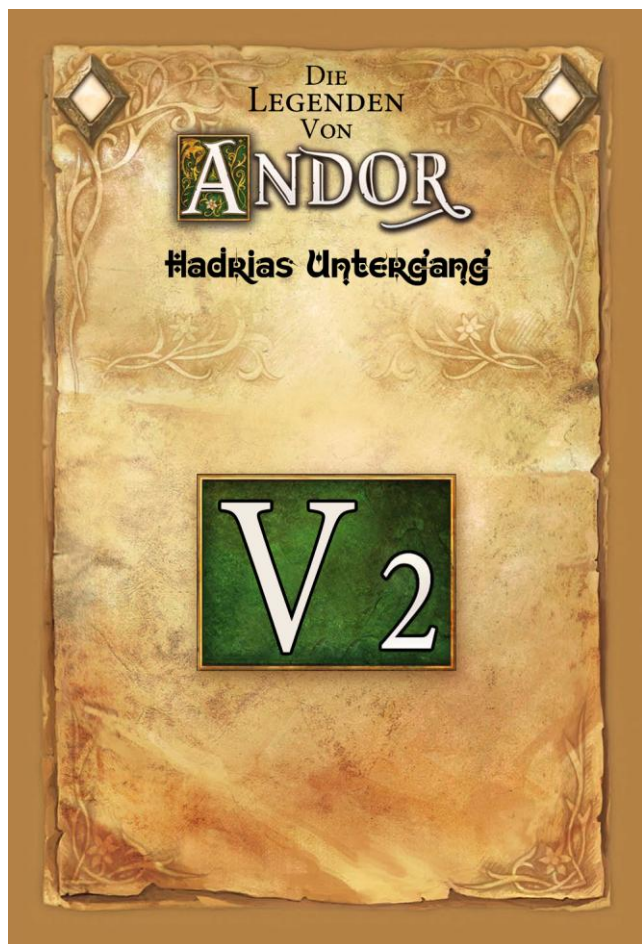
Die Helden sahen gespannt in die kleine Truhe und nahmen staunend den Gegenstand entgegen.

Der **magische Helm (Varatans Helm der Macht)** geht an einen Helden auf Feld 148 bzw. wird er auf dieses Feld platziert.


Torven kombinierte den Kristall mit Varatans Helm der Macht

Solange Träger des magischen Helmes auch den **schwarzen Kristall** besitzt, muss für den Einsatz **nicht** wie üblich **1 Ruhm** bezahlt werden.


Die **Truhe** wird nicht mehr benötigt und wird aus dem Spiel genommen.




Jede Elitekreatur kann maximal von 2 Helden bekämpft werden. Die Stärkepunkte der Elitekreaturen werden weder durch den Schwierigkeitsgrad noch durch die Legendenkarte „Heldenanzahl“ vermindert!

Arkteron hat 40 Stärkepunkte, 52 Willenspunkte und den großen weißen Würfel. 

Kenvilar hat 50 Stärkepunkte, 4 Willenspunkte und den großen weißen Würfel. Sie kann erst angegriffen werden, wenn der Erzähler auf der Legendenleiste den Buchstaben W erreicht hat. Weiters kann Kenvilar nur von Helden mit dem Katapult angegriffen werden, welches auf Feld 134 oder 135 stehen muss.


Warx, der König der Nerax, hat 30 Stärkepunkte, 26 Willenspunkte und 3 schwarze Würfel. Pässe werden addiert. 


Der **Unbekannte Krieger** hat 140 Stärkepunkte, 1 Willenspunkt und den großen roten Würfel. Er ist durch die Limitierung mit 2 Helden nicht betroffen und kann von beliebig vielen Helden angegriffen werden. 


Nachdem eine **Elitekreatur** im Kampf geschlagen wurde, kommt diese auf **Feld 90**. Als **Belohnung** werden alle Zeitsteine auf der Stundenleiste um **1 Feld** zurückgesetzt (anstatt 2).

Für jede **Elitekreatur** verlieren die Helden bei **Sonnenaufgang (Barde-Symbol) 4 Ruhm** (anstatt 3).

Für jede **Elitekreatur (Arkteron, Kenvilar, Warx und Unbekannter Krieger)** verlieren die Helden bei **Sonnenaufgang 3 Ruhm**. Natürlich gelten dabei nur jene, die noch nicht besiegt wurden.


Arkteron hat 58 Stärkepunkte, 52 Willenspunkte und den großen weißen Würfel. Der Würfelwert wird mit 7 multipliziert. 

Kenvilar hat 120 Stärkepunkte, 11 Willenspunkte und den großen weißen Würfel. 

Warx, der König der Nerax, hat 80 Stärkepunkte, 26 Willenspunkte und 3 schwarze Würfel. Pässe werden addiert. 

Der **Unbekannte Krieger** hat 110 Stärkepunkte, 1 Willenspunkt und den großen roten Würfel. 

Nachdem eine **Elitekreatur** im Kampf geschlagen wurde, kommt diese auf **Feld 90**. Als **Belohnung** werden alle Zeitsteine auf der Stundenleiste um 2 Felder zurückgesetzt.


Legt dazu den **Edelstein** mit dem **Wert 4** über das **Barden-Symbol** auf dem **Sonnenaufgangsfeld**. Dieser dient als Erinnerung für den Verlust von 4 Ruhm durch die Zauberer des Feuers bei Sonnenaufgang. 

Wenn der **Sternenschild** auf den **Barden** angewendet wird, verlieren die Helden bei **Sonnenaufgang** aufgrund der Zauberer des Feuers trotzdem **4 Ruhm**! (Ruhmverlust durch Kreaturen inkl. Elitekreaturen in jeglicher Form wird natürlich weiterhin verhindert)

Die mächtige Feuernova hatte einige Lavageysire reaktiviert!

Platziert **Feuerplättchen** auf den Feldern 140, 126, 151, 147, 155, 137, 139 und 134. Falls ein Held jetzt auf einem dieser Felder steht, verliert dieser sofort 4 Willenspunkte. Passiert ein Held ein Feld mit einem Feuerplättchen (außer mit Quruns Teleport-Zauber) oder bleibt darauf stehen, dann müssen 4 Willenspunkte abgegeben werden.

Vor dem Kampf gegen die **Zauberer des Feuers** muss das **Katapult** auf **Feld 153** stehen. Zum **Ausladen des Katapultes** (von der **Aldebaran** (darf erst ab jetzt durchgeführt werden!)) auf ein Landfeld, bzw. zum **Bewegen** von einem **Landfeld** auf ein anderes, werden **zwei Helden** gebraucht. Das kostet beiden Helden auf der Zeitleiste **eine Stunde**. Die Helden werden dabei mit dem Katapult immer mitgeführt.


Lest jetzt weiter auf Legendenkarte W3. 

In dem nicht endenden Schneesturm erstrahlte ein grelles Licht von der Spitze des Dunklen Tempels. Die Helden hielten einen Moment inne, als es geschah! Eine Feuerwelle raste unaufhaltsam in alle Richtungen, ausgehend vom Dunklen Tempel, durch ganz Hadria. "Vergrabt euch im Schnee so tief ihr könnt, schnell!", rief einer der Helden wie verrückt. In nur wenigen Augenblicken war alles vorbei. Der Feuersturm fegte über den Helden hinweg. Vom Schnee war anschließend nicht mehr viel übrig. Der Zweck wurde jedoch erfüllt. Die Helden blieben unverletzt und kamen mit dem Schrecken davon. Daraufhin sah ein Held erneut zur Tempelspitze hoch. "Unmöglich, das kann nicht sein!", sagte einer der Helden mit verwunderter Stimme. Doch sie waren es wirklich! Die Zauberer des Feuers!


Entfernt die **Tempelspitze** vom **Dunklen Turm** und platziert dort dafür die **Zauberer des Feuers**.

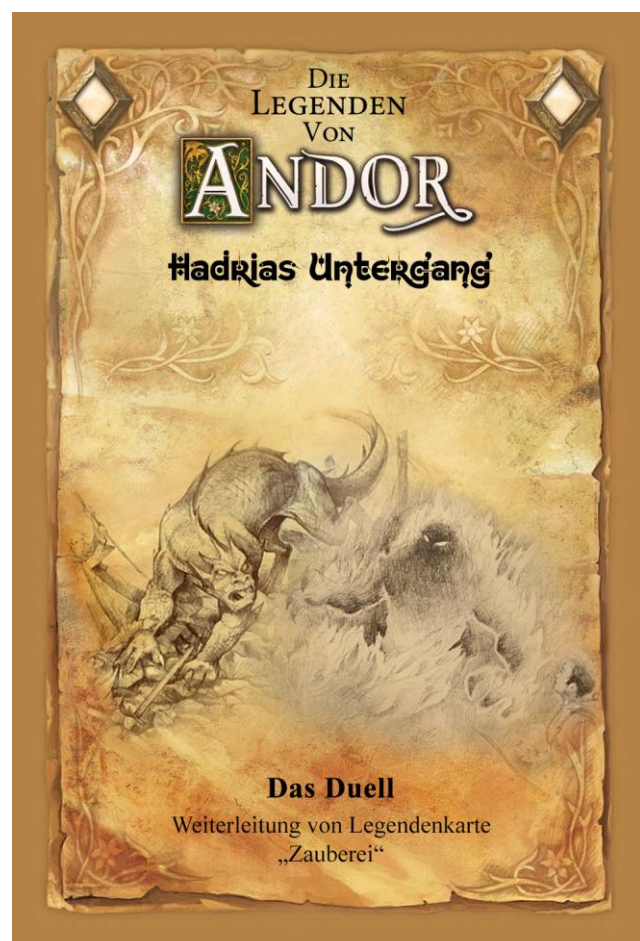
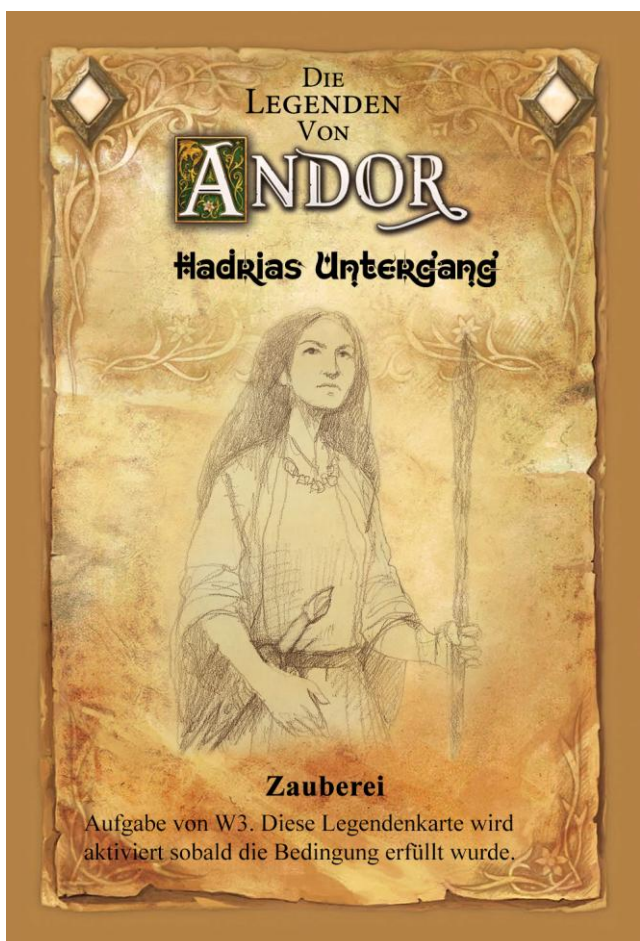
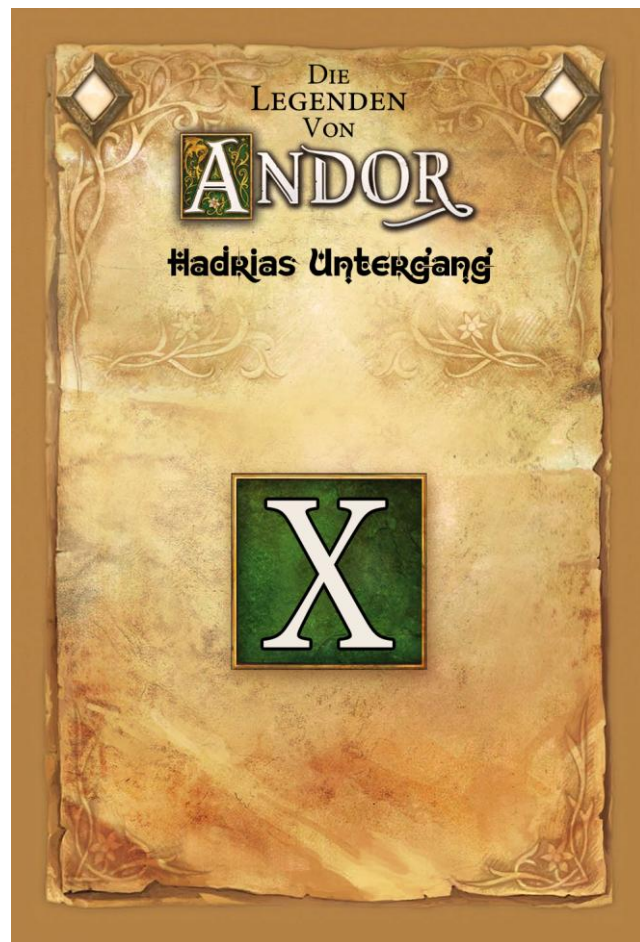
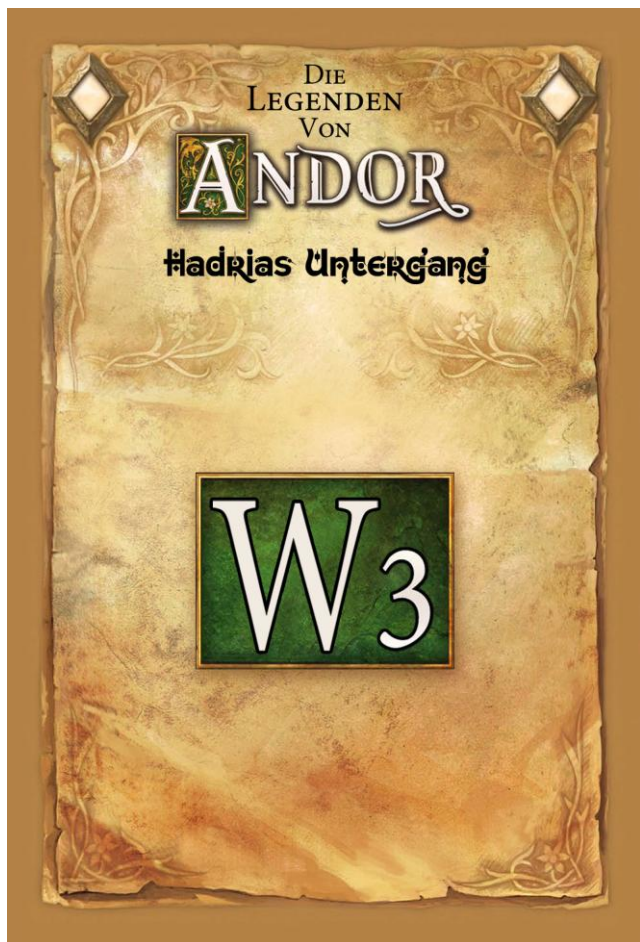
Der Feuersturm hat dem Schnee schwer zu schaffen gemacht.

Entfernt alle **Schneeplättchen** und **Ewige Feuer** vom Spielbrett.

Legt ein **X**, welches das **Kälteeinbruch-** und **Schneefall-Symbol** gemeinsam überdeckt, auf das **Sonnenaufgangsfeld**. 

Solange die Zauberer des Feuers auf dem Spielplan sind, verlieren die Helden **4 Ruhm** bei **Sonnenaufgang**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte W2. 



“Bleibt stark! Auch wenn ihr vermeint zu glauben, dass es für euch Helden zu viele Aufgaben sind, so trägt der Schein!”, sprach eine mysteriöse Stimme.

Rückt den **Erzähler** auf der Legendenleiste **1 Feld zurück**.



Das **Katapult** darf auch auf einem **Landfeld** gegen Kreaturen benutzt werden. Dabei können Ziele mit einer Entfernung von bis zu **3 Feldern** angegriffen werden.

Es dürfen **Land- und Meeresfelder kombiniert** werden. Zum Angreifen mit dem Katapult reicht auch ein einzelner Held am Katapult.

Jeder Held, welcher auf dem Feld mit dem Katapult steht, darf dann an dem Kampf teilnehmen und natürlich auch jene, die wie üblich teilnahmeberechtigt sind.

Im **Kampf** mit dem Katapult dürfen wie auf dem Schiff die **zwei roten Würfel** verwendet werden.

Die **Zauberer des Feuers** haben 100 Stärkekpunkte und immer 3 schwarze Würfel. Jeder Würfel wird auf die **höhere Seite (wie beim Magier)** gedreht. **Päusche** werden addiert.

Solange die Zauberer des Feuers auf dem Dunklen Tempel stehen, können nur Helden am Kampf teilnehmen, welche sich auf dem Feld mit dem Katapult befinden.

Lest auf der Legendenkarte „**Zauberei**“ weiter, sobald eine einzelne Kampfrunde gewonnen wurde.

Die **Zauberer des Feuers** und der **Feuergeist** haben 120 Stärkekpunkte, 40 Willenspunkte, den großen roten Feuer-Würfel, einen großen schwarzen Würfel und den großen blauen Würfel. **Alle Würfelwerte werden addiert.**



Lest hier weiter, sobald der Kampf gegen die Zauberer des Feuers mit dem Feuergeist gewonnen wurde.

Die **Zauberer des Feuers** und der **Feuergeist** wandern auf **Feld 90** und verbrauchen jeweils einen freien Platz.

Die Zauberer des Feuers und der Feuergeist waren geschlagen, die Helden haben es doch tatsächlich geschafft! Bevor der Jubel überhaupt einsetzte, nutzten die Zauberer einen Teleport-Zauber und verhalfen sich sodurch zur Flucht! Dies sollte jedoch den Sieg über einen solch mächtigen Gegner nicht schmälern!

Als **Belohnung** bekommt ein Held eurer Wahl das **Flammenschwert Varlion**. Wie üblich kostet der Einsatz pro Kampfrunde 1 Ruhm.



Begleitend mit einem knarrenden Geräusch löste sich das Katapult. Das unglaublich große Geschoss flog unaufhaltsam den Zauberern des Feuers entgegen. Die Helden warteten gespannt auf den Einschlag. Doch es kam anders als erwartet. Einige Schreie zu vernehmen. Die Zauberer des Feuers retteten sich in letzter Sekunde und sprangen vom Tempel. Trotz einer relativ weichen Landung, konnte aus dieser Höhe der Aufprall nicht unverletzt überstanden werden.

Legt die Zauberer des Feuers auf das Feld 130.

Das Geschoss vom Katapult schlug gewaltsam auf den Berg Eara des Eisgebirges ein. Betont wurde dies mit einem explosionsartigem Geräusch.

Die Helden rannten zur Absturzstelle und trauten ihren Augen nicht! Die Zauberer rappelten sich bereits wieder auf und waren entschlossen zu kämpfen! Ihr Zauberstab erleuchtete glühend rot. Die Temperatur stieg schlagartig an! Die Zauberer des Feuers beschworen einen Feuergeist!

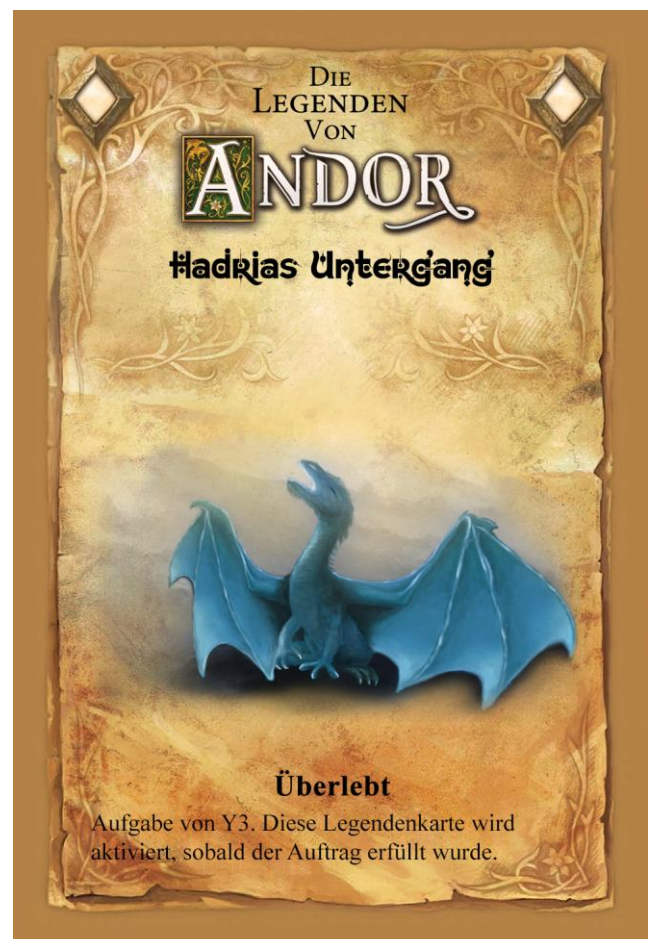
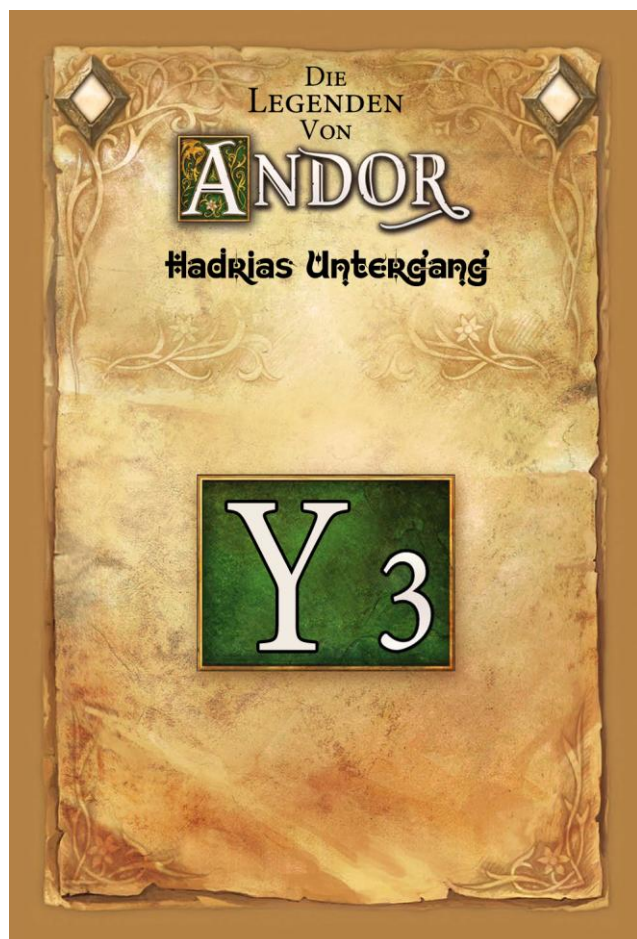
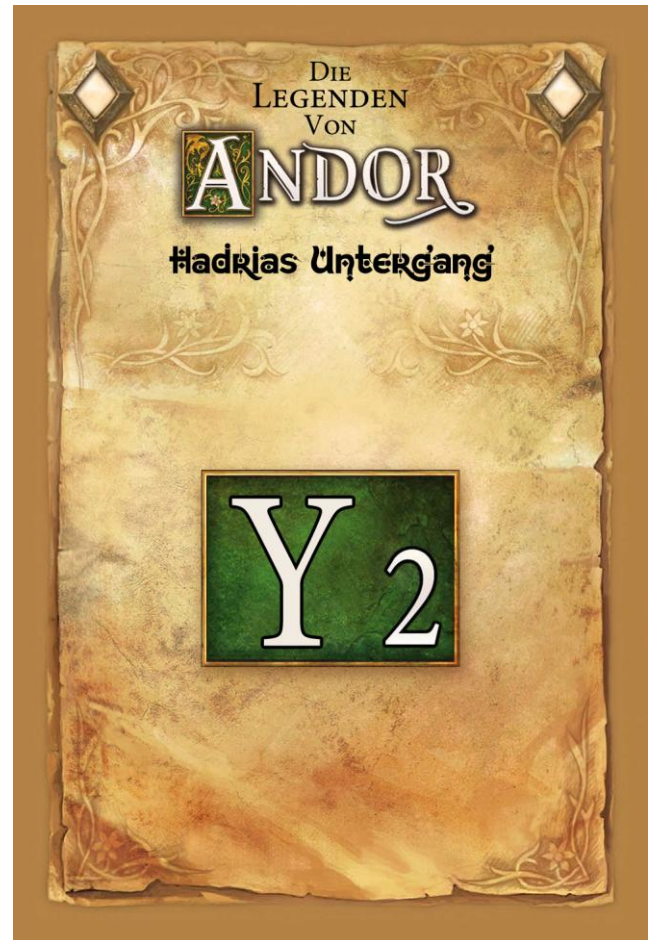
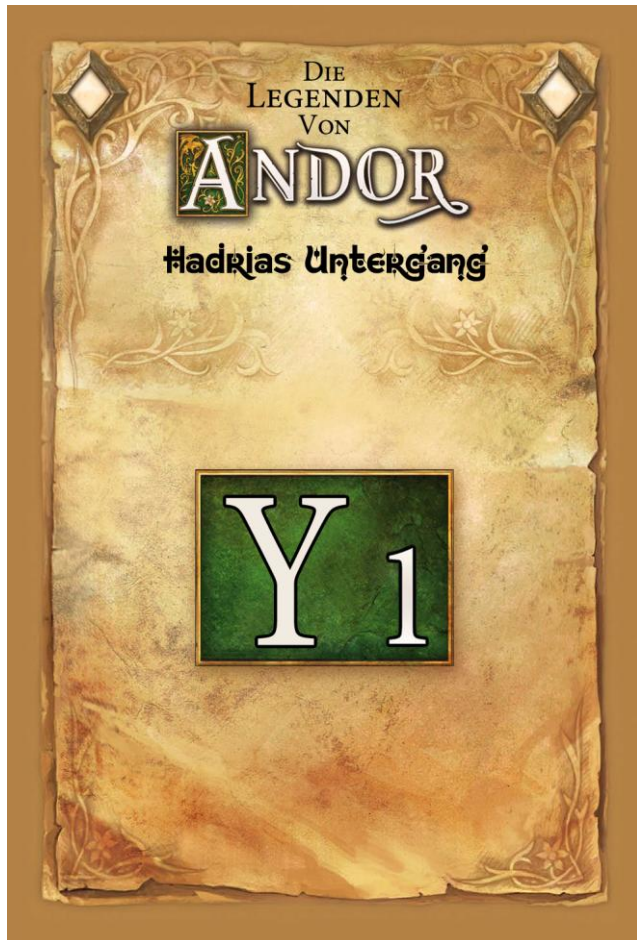
Stellt die **Zauberer des Feuers** wieder auf und platziert den **Feuergeist** und **alle Helden** auch auf **Feld 130**.

Aufgabe:

Besiegt die **Zauberer des Feuers** und den **Feuergeist**. Diese sind als alleiniger Kampfgegner zu betrachten und können nicht einzeln besiegt werden!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte

Das Duell.



Durch den Eisdrachen begann es stark zu schneien und innerhalb weniger Augenblicke verwandelte sich ein dichter Schneefall in einen heftigen Schneesturm, welcher den Helden unbarmherzig ins Gesicht schlug.

Den Helden stehen aufgrund der eisigen Aura des jungen Drachens temporär (**nur in diesem Kampf**) die **Hälfte** (aufgerundet) an **Stärkepunkten** und **Würfel** zur Verfügung. Der **Wardrak** ist in diesem Kampf von den Einschränkungen genauso betroffen!

Dem Wardrak gingen die vergangenen Ereignisse tief unters Fell! Seine Wut war deutlich zu vernehmen!


Für diesen Kampf wird **kein Trinkschlauch** benötigt, damit der **Wardrak** am gesamten Kampf teilnimmt. Dieser kämpft automatisch mit, sofern der Held mit dem Wolfssymbol an diesem Kampf teilnimmt.

Beispiele für die Auswirkungen der eisigen Aura:

In diesem Kampf kommen bei 13 Stärkepunkte halb so viel zur Geltung. Dies sind 6,5 und aufgerundet somit 7.

Qurun hat 27 Stärkepunkte und in diesem Kampf somit 14 zur Verfügung. Bei 26 (Holzsteine liegen z.B. beide auf 13, oder auf 12 und 14, ...) wären es 13 Stärkepunkte.

Bogenschützin Chade hat 4 Willenspunkte und deswegen 3 Würfel. Die Hälfte wären 1,5 und aufgerundet somit 2. Weniger als 1 Würfel ist nicht möglich.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Y3. 


Legt nun die **Edelsteine** mit den **Werten 4 und 6** verdeckt und zufällig auf die **Felder 55, 54, 56, 63, 58 und 59**. Sie symbolisieren sehr schweres Gelände aufgrund der vergangenen Ereignisse.

Will ein Held ein Feld mit einem **Edelstein** passieren, so muss er sofort stehen bleiben. Der Edelstein wird aufgedeckt und der Held verliert **Willenspunkte** in Höhe des **zweifachen Wertes**. Der Edelstein wird nun vom Spielplan entfernt.

Jeder Held, welcher **jetzt** auf einem **Feld** mit einem **Edelstein** steht, oder auf **Feld 57** mit dem zerstörten Baum der Lieder, wird auf **Feld 45 versetzt** und verliert sofort **3 Willenspunkte**.

Grenolin musste die jüngsten Ereignisse hautnah miterleben. Ein Held sah in sein bleiches Gesicht und wusste sofort Bescheid. Er nickte mit dem Kopf und Grenolin verstand. Er verließ die Heldentruppe und machte sich auf den Weg. Ob die Helden ihn jemals wiedersehen werden?

Entfernt nun **Grenolin** vom Spielplan.

Lest die Karte „**Der Legendäre Kampf 1**“ vor, sobald alle Helden auf Feld 57 stehen und der Kampf gegen den Drachen Terra beginnen soll. 



Der Schneesturm flaute ab; Ein leichter Schneefall kehrte nach Hadria zurück. Der Eisdrache gab sich tatsächlich geschlagen! Aber warum? Seine Reserven waren kaum ausgeschöpft. Viel mehr sah der Kampf nach einer Prüfung aus, ein Test über Macht, Stärke, Willen, Effizienz und Intelligenz.

Etwas stimmte nicht; Der Eisdrache wandte seine Aufmerksamkeit dem Berg Eara des Eisgebirges zu.

Größere Gesteinsbrocken wurden in die Luft gefetzt und kurz darauf wurden ganze Teile des Berges, begleitet durch einen lauten Knall, in alle Richtungen weggeschleudert.


Die vielen aufgewirbelten Partikel bildeten eine dicke undurchsichtige Wolke rund um das Eisgebirge. Trotzdem war eine mächtige Präsenz nicht nur zu spüren, sondern auch bereits leicht zu erkennen!

Die Teile der Silhouette des monströsen Geschöpfes fügten sich in kurzer Zeit immer mehr zusammen. Doch die Helden wussten bereits, dass nur ein einziges Wesen im Stande sein konnte dieses Aufmaß an Zerstörung zu vollbringen! Der Drache Terra!

Der **Eisdrache** kämpft nun an der Seite der Helden. Dieser besitzt **30 Stärkepunkte**, den **großen weißen Würfel** und den **großen blauen Winter-Würfel**. **Beide Würfelwerte werden addiert.**


Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Dunkle Zeiten**. 

Der bereits kräftige eisige Odem des jungen Drachens wirkte beeindruckend, schön und zugleich gefährlich. Die Atmosphäre ließ die einer unbewohnten Eiswüste gleichen und doch waren es die Helden, die sich hier inmitten des Blizzards befanden und einer außergewöhnlich tückischen Macht ins Auge blickten!

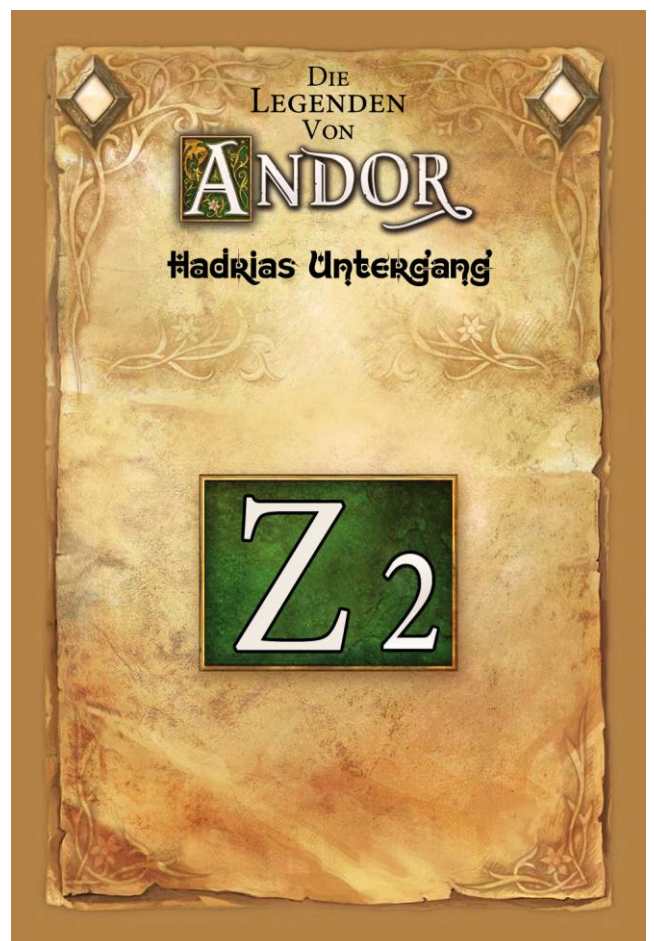
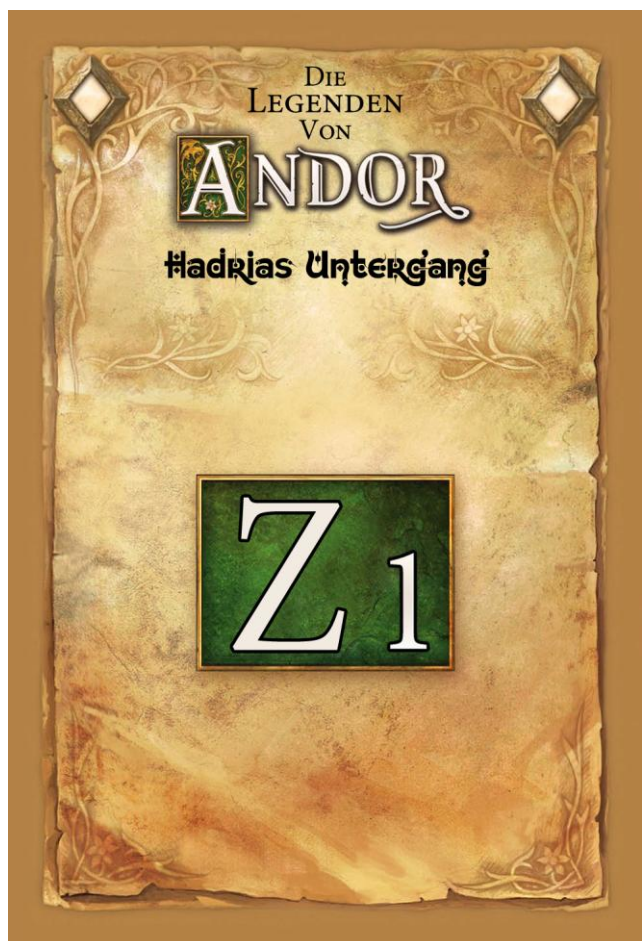
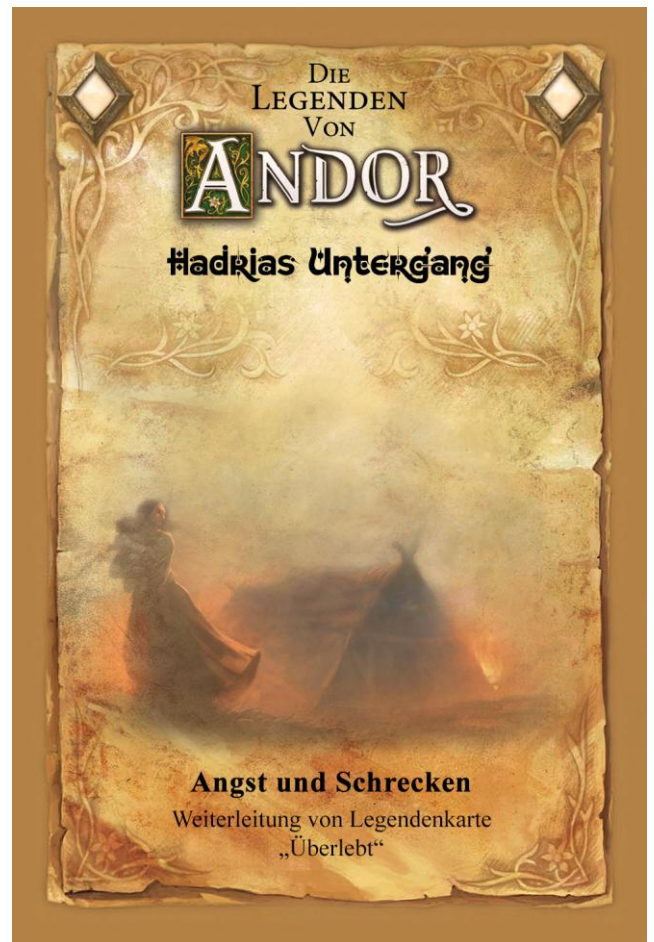
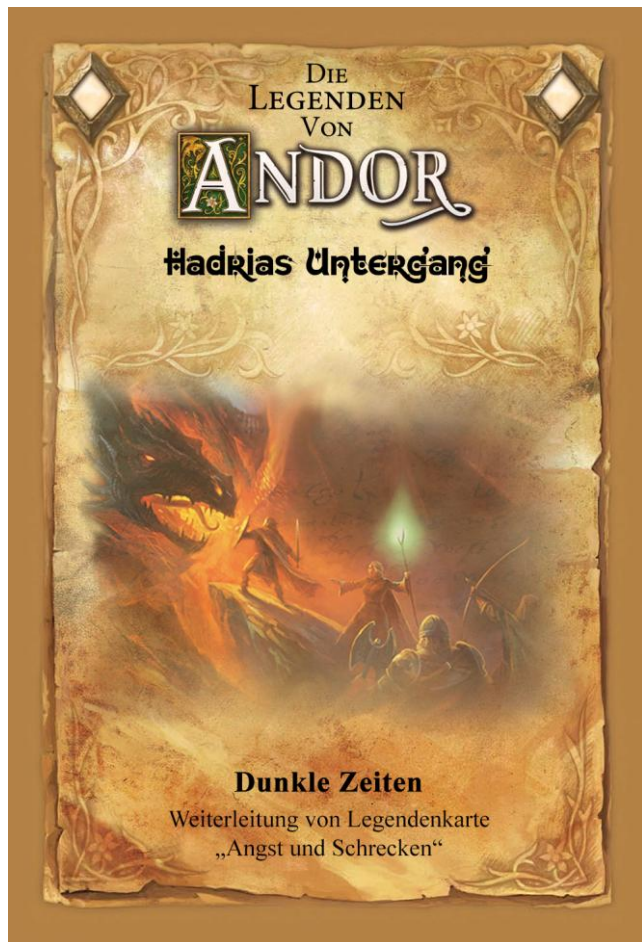
Der Eisdrache hat **50 Stärkepunkte**, **65 Willenspunkte**, den **großen weißen Würfel** und den **großen blauen Winter-Würfel**. **Alle Würfelwerte werden addiert** und mit **3 multipliziert**. 

Sobald der Kampf gegen den Eisdrachen begonnen hat, gibt es kein Zurück mehr! Es können keine weiteren Gegenstände mehr gekauft werden!

Setzt den Hexentrank mit Bedacht ein! Dieser kann spielentscheidend sein!

Lest auf der **Legendenkarte „Überlebt“** weiter, sobald der Kampf gegen den Eisdrachen gewonnen wurde. 





Die Atmosphäre könnte nicht erschreckender sein. Der Himmel war komplett schwarz, kaum ein Licht drang durch die Wolken, einzig und allein Terras Feuer dominierte die Dunkelheit!

Schreie und Hilferufe gingen umher. Hadrias Einwohner und Händler flohen von dem in Flammen stehenden Wintermarkt.

Auf **Feld 148** kann nicht mehr eingekauft werden.

Einzig und allein die Helden und deren Verbündeten stellten sich gegen Terra und konnten jetzt noch Hadrias Untergang verhindern!

Im **Kampf gegen Terra** würfelt der **Eisdrache** immer vor allen anderen. Welcher Held danach an die Reihe kommt, wird einmalig vor Kampfbeginn frei gewählt. Der **Magier** darf seine Sonderfähigkeit auch auf einen Würfel des Eisdrachens anwenden. Der **Trank der Hexe** kann jedoch nicht auf die Würfel des Eisdrachens angewandt werden.

Der **Erzähler** wird auf **Z** vorgerückt, sobald der Kampf gegen den Drachen Terra gewonnen oder verloren wurde.

Viel Glück, ganz Hadria und **Andor** zählen auf euch!

Die Helden hatten viele Fragen, auf die sie keine Antwort wussten! Wie auch immer sich der Drache im Inneren des Eisgebirges verstecken konnte, in diesem Moment war es unwichtig, denn Terra breitete seine Flügel aus und setzte zum Angriff an. Der alles entscheidende Kampf um das Schicksal von Hadria stand kurz bevor.

Der Drache **Terra** hat **170 Stärkepunkte**, **91 Willenspunkte** und **4 schwarze Würfel**. **Alle Würfelwerte werden addiert.**



Stellt den Drachen **Terra**, **4 Ewige Feuer**, alle Helden und den **Eisdrachen** auf **Feld 148**.

Durch das **Ewige Feuer** verliert **jeder Held** nach der ersten und jeder weiteren Kampfunde **1 Willenspunkt**.

Qurun ist dagegen **immun** und deswegen davon nicht betroffen.

Stellt **Qurun** auf den **Dunklen Tempel**. Im Kampf gegen Terra gibt es dadurch einen **+ 10 Stärkebonus**.

Die **Zeitleiste** verliert für diesen finalen Kampf ihre Bedeutung. Die Helden müssen ihren **Zeitstein** für keine einzige Kampfunde versetzen. Jetzt entscheidet einzig und allein die Willenskraft über die Standhaftigkeit der Helden! Erreicht ein Held **0 Willenspunkte** während des Kampfes, so ist die **Legende sofort verloren!**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Angst und Schrecken**. ➡

Wie geht dieses Abenteuer nun zu Ende? Wird es noch einen abschließenden dritten Teil geben, oder ist es bereits jetzt das Ende des legendären Drachen Terra? Ihr bestimmt!

Schreibt ein Feedback und zeigt somit euer Interesse an eine zusätzliche Legende!

Ideen und Vorschläge zu Änderungen/Anpassungen dieser Legende werden gerne entgegengenommen. Ziel ist es, dass diese Legende für jeden gut spielbar ist und Spaß bereitet.

Die beiden anderen N2 Karten bieten jeweils einen Abschluss dieser Legende. Eine hält die Fortsetzung für einen dritten und letzten Teil in Krahd offen und die andere schildert das Ende mit dem entgültigen Sieg der Helden über den Drachen und die Rettung von Andor und Hadria.

Lest nun die beiden anderen N2 Legendenkarten. ➡

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

- der Barde nicht auf 0 Ruhm gebracht,
- der Oktohan besiegt,
- der Krahder vertrieben,
- der Nixe Irja das Heilkraut überreicht,
- Varatans Helm der Macht erlangt,
- die 4 Elitekreaturen Arkteron, Kenvilar, Warx und der Unbekannte Krieger im Kampf geschlagen,
- die Zauberei des Feuers und der Feuergeist besiegt,
- und der finale Kampf gegen Terra gewonnen wurde.

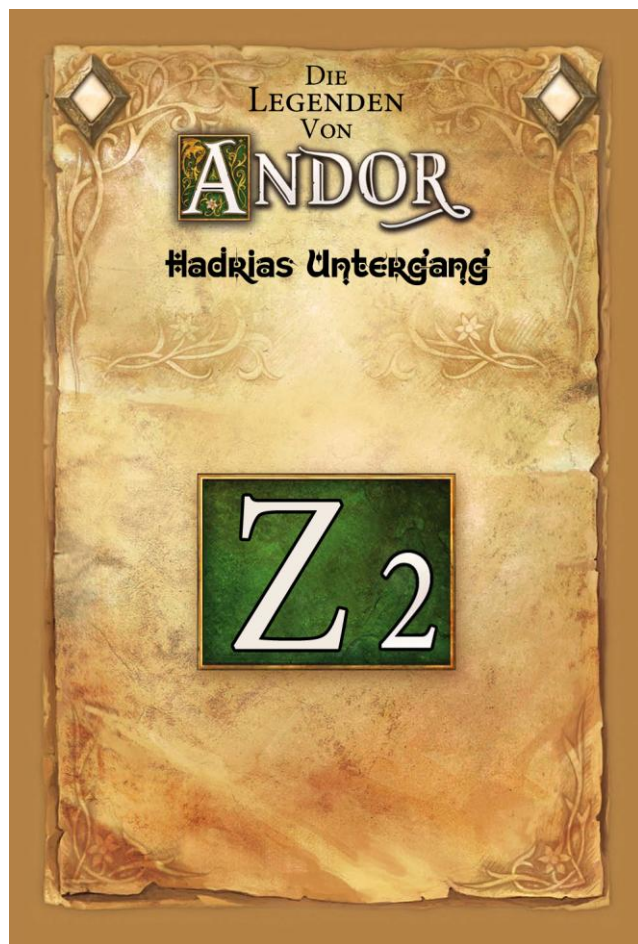
Lest nun weiter auf der Legendenkarte **Z2**. ➡

Eisdrache von Thera
Autor: Manuel

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

- der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist,
- nicht alle Aufträge erfolgreich abgeschlossen wurden,
- der finale Kampf nicht gewonnen wurde.

Die Helden waren den Herausforderungen nicht gewachsen! Das war Hadrias Untergang! Versucht die Legende auf einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad zu gewinnen! ➡



Der legendäre Drache Terra strauchelte erstmals. Die unermüdlichen Angriffe zeigten Wirkung! Der Eisdrache nutze diesen Moment der unerwarteten Schwäche und feuerte mit mit aller Macht seinen eiskalten Odem auf dieses göttliche Geschöpf!

Doch Terra hob sich blitzschnell in die Lüfte und entkam nur knapp seinem Untergang! Der Eisdrache versuchte ihn noch vom Himmel zu stürzen, jedoch ohne Erfolg. Der Drache trat den Rückzug an und flog Richtung Süden davon. Dies konnte nur bedeuten, dass Terra nach dem Land der Drachen suchte! Krahd!

Hadrias Untergang konnte verhindert werden, doch die Gefahr war noch nicht gebannt!
Die Helden suchten die Aldebaran auf und ließen das Schiff in See stechen. Die Reise in den Süden begann.

Auch wenn der Norden den Helden erschreckende Erlebnisse bot, so sahen sie nun auf der Aldebaran verblüfft in den Himmel und beobachteten den Eisdrachen, der ihnen zur Seite stand und sie auf der Reise nach Krahd begleitete.

Der legendäre Drache Terra strauchelte erstmals. Die unermüdlichen Angriffe zeigten Wirkung! Der Eisdrache nutze diesen Moment der unerwarteten Schwäche und feuerte mit mit aller Macht seinen eiskalten Odem auf dieses göttliche Geschöpf! Terra konnte nicht mehr ausweichen und versuchte sich mit seinem Feueratem zu verteidigen, doch er war nicht mehr stark genug! Der Drache Terra erstarrte zu Eis!

Es war ein Moment der Erleichterung, der Kampf war gewonnen! Von Terra blieb nur noch eine Eisskulptur zurück, die noch lange an diesen historischen Sieg erinnern wird.

Die Helden traten ihre Heimreise nach Andor an und konnten die frohe Botschaft verkünden. Hadrias Untergang konnte verhindert werden! Und so endete die größte Herausforderung der andorischen Legende.

In Hadria begann es wieder leicht zu schneien, doch der Eisdrache meinte es gut mit den Einwohnern. Der ewige Winter zog zwar in diesem Gebiet ein, jedoch gab es keine Schneestürme mehr. Stattdessen durfte man sich täglich auf angenehmen Schneefall freuen! In Hadria herrschte der junge Eisdrache und beschützte das hadrische Volk.

Glückliche Zeiten standen bevor, die wir heute noch diesen Helden, dem Wardrak und dem Eisdrachen verdanken.

