



Die Legende spielt auf dem Hadria Spielplan

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste Nordspielplan** mit folgenden Änderungen aus:

- Die Nebelplättchen werden nicht verteilt, stattdessen werden die Schneeplättchen auf den rechteckigen Feldern gelegt
- Die Heilkräuter und Gaben des Nordens werden **nicht** benötigt
- verteilt alle Gegenstände auf der Ausrüstungstafel Hadria verteilt
- Die Muscheln werden **nicht** benötigt
- legt die Holzstämme neben dem Spielplan bereit und nicht auf Feld 59
- Die Silberzwerg, Taren und Merrik werden **nicht** benötigt

anschließend legt ihr folgendes Material bereit:

- zwei Fässer
- ein Eisen
- die Figur Greim
- Die drei Zauberer des Turms
- Den Winterwürfel
- ein Lichtplättchen mit dem Wert Zwei
- ein Feuerplättchen

Ist jetzt weiter auf O2



- Die Portale
- Die ewigen Feuer
- vier große graue Würfel
- vier große schwarze Würfel
- schwarzen Augenwürfel
- Markierungsring
- Zauberer des Feuers
- Takuri Spiegel
- Das Gift Plättchen

Die Bewohner von Hadria hatten die Helden von Andor um Hilfe gebeten. Ein Schneesturm hatte die Insel heimgesucht und großen Schaden angerichtet. Die Schiffe mit Hilfsgütern, welche von den Nebelinseln kamen, waren alle zerstört.

Erwürfelt jetzt mit einem roten Würfel die Position von fünf Warckplättchen. Legt das Lichtplättchen auf Feld 144. Bei Sonnenaufgang verliert ihr beim Bardensymbol 2, umso lange das Plättchen dort liegt, legt jetzt ein X auf das Händlersymbol auf Feld 148, umso lange das X dort liegt, kann der Händler nicht genutzt werden. Legt ein Feuerplättchen auf Feld 135, umso lange es dort liegt, verliert ihr für jede Stunde, die ihr auf dem Feld steht, vier Willenspunkte.

Legendenziele:

- ... er Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken
- ... Alle drei Orte müssen repariert werden

Ist jetzt weiter auf O3



Ein Ort ist repariert sobald die erforderlichen ressourcen auf dem entsprechenden Feld. Bei Feld:
Eiserner Turm(Feld 144) muss ein Eisen liegen
Wintermarkt(Feld 148) müssen zwei Fässer liegen
Nordgard(Feld135): müssen zwei Holz liegen

Die Ressourcen zum Reparieren erhaltet ihr durch das Aufdecken von Wrackplättchen, die Wrackplättchen verschwinden bei Sonnenaufgang nicht. Ein Gold Wrackplättchen bringt in dieser legende ein Eisen
Ein Nerax Wrackplättchen bringt ein Fass
Ein Ruhm Wrackplättchen bringt ein Holz. Das Fass wird auf das große Ablagefeld gelegt. eisen und Holz werden auf die Stärkekunteleiste links neben den Holzstein der die Stärkekunteleiste zeigt. Sobald ein Ort repariert ist, kommt das Plättchen auf dem Feld aus dem Spiel (Lichtplättchen, X, Feuerplättchen) Stellt jetzt alle Helden auf Feld 144 und Das Schiff auf das Meeresfeld mit dem Steg an Feld 154. jeder Held startet mit zwei Stärkekunteleiste und sieben Willenspunkte. Die Gruppe erhält zwei Stärkekunteleiste, ein Fernrohr sowie den Sturmschild. legt Sternchen auf Q,S,V und Z. Stellt einen Nerax auf II und Meerestrolche auf I und IV

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt



weitere Kreaturen entsprangen den Tiefen des Hadrishen Meeres.

stellt einen Nerax auf IV und einen Meerestroll auf II.

wir werden euch Helfen versprochen die Zauberer des Turms

Stellt jetzt alle Turmzauberer auf feld 144. Die Zauberer des Turms können von den helden mitbewegt werden und bringen jeder einen anderen Vorteil im Kampf

Kirr: Wenn Kirr an einem Kampf teilnimmt kostet der Komplette Kampf nur eine Stunde Stunde pro Kämpfenden Held.

Koraph: wenn Koraph an einem kampf teilnimmt wird nach jeder Kampfunde mit dem schwarzen Augenwürfel gewürfelt, den wert erhält jeder am Kampf teilnehmende Held als Willenspunkte.

Torven: Wen Torven an einem Kampf teilnimmt, wird zusätzlich ein großer grauer Würfel gewürfelt, de Wert wird zum kampfwert der Kämpfenden wert hinzuaddiert.



Ein Dunkler Schatten bildete sich über dem eisernen Turm. Stellt den greim auf feld 144, er hat 10 stärkepunkte und zwei schwarze Würfel, gleiche werte werden addiert. Ihr müsst den Kampfwert des greims in einer Kampfunde übertreffen, stellt ihn danach auf Feld 148, wenn ihr ihn dort besiegt habt, versetzt ihn auf feld 125. Stülpt dann denn markierungsring über den erzähler. Immer wenn sich der Erzähler bewegt und ein held auf dem Feld des Greims steht, wird der Greim auf das Angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl versetzt,, erreicht er feld 156 kommt er aus dem Spiel undder erzähler wird auf Z versetzt. Betrit der Greim ein feld auf dem sich bereits ein Held befindet wird der Held ein feld entlang der Pfeile versetzt und verliert einen Stärkepunkt.
Doch noch mehr schlechte Neuigkeiten ereilten die Helden, Die Kreaturen des Hadrishen Meeres griffen unverändert an. stellt Neraxe auf die Felder I, II, III, IV. aber auch gute Kunde erreichte die Ohren der Helden, ein Magischer Spiegel wurde gefunden...
 Der Held mit dem hchsten Rang erhält den Takuri Spiegel, mit ihm kann er die Position von sich ud einem anderen Helden Tauschen, danach kommt der spiegel aus dem Spiel
Auch die Magier des Feuers wollten den Helden Helfen
 Stellt die Magier des Feuers auf Feld 135, sie können für eine Stunde vier Felder weit bewegt werden und unterstützen die Helden mit vier roten Würfeln, gleiche Werte werden addiert.

Lest weiter auf S2



Legendenziele:
 ...Der barde darf nicht auf = Ruhm sinken und
 ... alle drei orte müssen repariert werden und
 ... Der greim muss vertrieben werdden



*weitere Kreaturen griffen Hadria an
Stellt Gors auf die Felder 131, 138, 151, 152 und 156.
Sowie einen Arrog auf Feld 128.
Die Helden erhielten von den Bewohnern Hadrias auch ein
seltenes Elixier der Zeit*

Die Heldengruppe erhält das Gift, jede Seite kann einmal
entweder dazu genutzt werden zwei kostenlose
Aktionen durchzuführen oder denn Erzähler ein Feld
zurück zu versetzen. Danach kommt es aus dem Spiel



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...
... der Barde nicht auf Null Ruhm gesunken ist und
... alle drei Orte repariert wurden und
... der Greim vertrieben wurde
*Die Helden hatten viel für Hadria getan, doch der Greim
war noch nicht besiegt und solange dies nicht geschehen
war würden die Helden nicht ruhen, da die Bewohner
Hadrias den Helden viel verdankten, schickten sie ihnen
Hilfe auf ihrer Reise nach Süden um den Greim zu jagen*

Die Legende nahm ein schlechtes Ende wenn...
... der Barde auf Null Ruhm gesunken ist, oder
... nicht alle Orte repariert wurden, oder
... Der Greim nicht besiegt wurde
... die Helden ahtten versagt, der greim suchte noch immer
das land Heim und auch die widitigen Orte wahren durch
den Sturm stark beschädigt, Die Helden wahren im Lande
Hadria nun nicht mehr willkommen, selbst Eara nicht