



Diese Legende kann nur mit den **Magischen Helden** gespielt werden. Führt zunächst die Anweisung auf der **Checklisten** aus. **Ersetzt** dabei die farbigen Willenspunktescheiben auf den Heldentafeln durch die schwarzen Scheiben. Legt die farbigen Scheiben neben eure Heldentafeln. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Spielmaterial bereit:

- **3 Bauernplättchen, Den Turm, 4 Geröllplättchen** (Wert beliebig), verdeckt und gemischt: **3 Heilkräuter** und **6 Runensteine**
- das Material aus der Ergänzung "Magische Helden", die **Minus-Stärkeplättchen** werden dabei **verdeckt und gemischt** bereitgelegt.
- **4 Figuren "Dunkles Spiegelbild** und die Karten : **Die Stärke der dunklen Spiegel, Der Bannkreis und Bannfeuer**. Diese findet ihr auf Seite 2, 10, 11 und 12 des PDFs, der Originalen Legende. Legt die Karten und die Figuren neben dem Hadria-Spielplan bereit. *Es war ruhig in Hadria. Die Menschen gingen geschäftig ihren Aufgaben nach. Doch plötzlich erschien wie aus dem Nichts im Eiswald eine kleine, hell leuchtende Flamme. Die Zauberer vom Orden des Turms spürten die dunkle Präsenz, die von ihr ausging. Welche magischen Mächte waren hier am Werk? Sie schickten den Falken von Yra in alle Himmelsrichtungen aus, um Helden zu finden, die sich dieser dunklen Macht stellen konnten.* Stellt das **Bannfeuer auf Feld 147**. Das Feld kann gefahrlos betreten werden. Lest weiter auf O2 ->



Legt die Karte "Der Bannkreis" offen neben dem Spielplan. Mischt **alle 4 Heldenwappen** und verteilt sie **verdeckt** auf die grauen Wappenfelder der Karte, sodass die Wappenfelder mit **Feuerhintergrund sichtbar** sind. Die Texte auf den Feldern werden vorerst ignoriert. **Wichtig:**

- Auch im Spiel mit 2 oder 3 Helden werden alle 4 Wappen verteilt.
- Zahlreiche Kreaturen tauchten in der Nähe der Flamme auf. Es schien, als ob sie ihr entspringen würden.* Stellt **Gors** auf die Felder **150** und **125** erwürfelt die Position von 4 weiteren Gors mit einem Winterwürfel. Stellt Nerax auf **I,II,III,IV,6**. Stellt Meerestrolche auf **8,10,12** Kreaturen auf Schwarzenwürfelsymbole gehen immer auf dem schnellsten Weg zu Land. *Es hatte sich herumgesprachen, dass 4 außergewöhnliche Helden dem Ruf der Zauberer gefolgt waren und sich beim Wintermarkt versammelt hatten: eine Runenmeisterin, ein Eis-Dämon, ein Steppennomade aus dem Osten und eine tulgorische Takuri-Hüterin. Misstrauisch wurden sie von den Bewohnern Hadrias beäugt. Den Helden war klar, dass sie erst das Vertrauen der Bewohner gewinnen mussten.* Stellt die **Heldenfiguren** auf **Feld 148**. Der Spieler, der den besten Zaubertrick vorführen kann, legt seinen Zeitstein auf den Hahn im Sonnenaufgang-Feld. Legt **1 Bauernplättchen** auf **Feld 135**. Legt **Sternchen** auf **Q** und **Z** der Legendenleiste. Alle Helden erhalten ihre **Karte "Heldenauftrag"**, lesen sie der Reihe nach laut vor und führen die darauf beschriebenen Anweisungen aus. Lest dann auf der Karte O3->



Würfelt mit einem roten Würfel und stellt das Schiff auf das entsprechende Feld.

Aufgabe: Jeder Held muss seinen Heldenauftrag erfüllt haben, bevor der Erzähler "Z" erreicht. Der Bade darf nicht unter 0 Ruhm sinken.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält **3 Gold** Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn im Sonnenaufgang-Feld liegt, beginnt den ersten Tag.

Hinweis: Die Spielvarianten "Der Bannkreis von Choronat" und "Die Mondbeeren" aus der Ergänzung "Magische Helden" sowie die Mini-Erweiterung "Die Magie von Choronat" können in dieser Legende nicht genutzt werden.



Ein Zauberer lief aufgeregt auf einen der Helden zu. "Wir haben etwas in den Archiven gefunden", rief er und fuchtelte wild mit dem Pergament in seiner Hand. "Das Feuer... es ist das Bannfeuer, das im Zentrum des Bannkreises von Choronat brennt. Der Bannkreis ist selbst ein Mysterium. Doch es scheint eine direkte Verbindung zu euch zu geben. Ihr seid nicht zufällig hier. Seid achtsam! Ihr und eure Taten stehen in direktem Zusammenhang mit dem Bannkreis."

Stellt das Bannfeuer vom Spielplan auf den Bannkreis der gleichnamigen Karte in das **obere linke Viertel**. Ab sofort ist immer der **lesbare** Wappeneffekt des Viertels aktiv, **auf dem das Bannfeuer steht**. Das Bannfeuer wandert nach jedem **Sieg über eine Kreatur** ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Legt zur Erinnerung ein Stern auf Feld 90. Erreicht das Feuer ein Feld mit einem **verdeckten** Wappen, wird dieses aufgedeckt.

Wichtig:

Wird im **Spiel mit 2 oder 3 Helden** das Wappen eines **nicht** mitspielenden Helden aufgedeckt, bleibt es bis zum Ende des Spiels auf dem grauen Wappenfeld liegen. Stellt außerdem die Figur des **dunklen Spiegelbild dieses Helden** auf das Wappen. Deckt nun das Wappen des Viertels auf, auf dem das Bannfeuer steht.

Die Helden spürten, wie etwas Dunkles, Bedrohliches sich ihrer zu bemächtigen versuchte. Bald schon, das spürten sie, würden Sie eine harten Prüfung standhalten müssen. Wie hatten die Zauberer gesagt? Ich werdet euch bald euren Dämonen stellen müssen. Lest nun weiter auf Q2 ->



Lest die Karte "Bannfeuer" und legt sie anschließend offen neben den Bannkreis. Jeder Held muss **eine** der Aufgaben erfüllen. *Hinweis: Für die dritte Aufgabe muss man nur zwei Überstunden machen* Jede Aufgabe kann nur 1x erfüllt werden.

Wichtig:

Nur ein Held dessen Wappen **aufgedeckt** ist, kann eine Aufgabe erfüllen.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben "Z" auf der Legendenleiste erreicht und...
 ... der Barde nicht unter 0 Ruhm gefallen ist und...
 ...jeder Held seinen Heldenauftrag erfüllt hat und...
 jeder Held eine Aufgabe der Karte "Bannfeuer" erfüllt hat.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
 ..alle dunklen Spiegelbilder vom Bannkreis entfernt wurden und...
 ... der Barde nicht unter 0 Ruhm gefallen ist und...
 ...jeder Held seinen Heldenauftrag erfüllt hat und...
 ...jeder Held eine Aufgabe der Karte "Bannfeuer" erfüllt hat.

Trotz finsterner Aussichten hatten die Helden es geschafft, sich dem Bann von Choronat zu entziehen. Auch wenn ihnen immer noch nicht klar war, welche Verbindung die zehrende Flamme zu ihnen gelungen, ihre Macht ins gute zu wenden und zum eigenem Vorteil zu nutzen. Die Erfahrung, seinem eigenen finsternen Spiegelbild entgegenzutreten, würde ihnen noch viele schlaflose Nächte bereiten.

Die Legende nahm ein ****böses Ende****, wenn...
 ..nicht alle dunklen Spiegelbilder vom Bannkreis entfernt wurden oder...
 ... der Barde unter 0 Ruhm gefallen ist oder...
 ..mindestens ein Held seinen Heldenauftrag nicht erfüllt hat oder...
 ..mindestens ein Held eine Aufgabe der Karte "Bannfeuer" nicht erfüllt hat.



Die Helden sanken erschöpft nieder. Es war eine unheimliche Erfahrung gewesen, gegen das eigene dunkle Selbst anzukämpfen. Das Feuer hatte sie nicht in seinen Bann ziehen können, doch es loderte weiter im Bannkreis von Choronat. Die Helden wussten: Sie mussten das Feuer bändigen, ihm die dunklen Spiegelbilder entreißen. Erst dann würde der Bannkreis wieder verschwinden

Stellt das **Bannfeuer auf Feld 145**. Legt je ein **Geröllplättchen** auf die angrenzenden Felder. Die Felder können weiterhin betreten und passiert werden. Das Feuer kann jedoch nur von den Feldern mit Geröllplättchen gebändigt werden. Auf jedem Feld mit Geröllplättchen darf nur ein Held stehen. Das Geröll muss dazu **nicht** entfernt werden. Das Bändigen funktioniert wie die Aktion "Kämpfen". Addiert die **Stärke aller Spiegel** (siehe Karte). Das ist die Stärke des Bannfeuers. Es würfelt mit so vielen schwarzen Würfeln wie Helden zur kämpfenden Gruppe gehören. **Alle** Werte der schwarzen Würfeln werden addiert und zur Stärke hinzu gezählt. Die Summe ist der Kampfwert des Bannfeuers. Wird dieser von den Helden **übertroffen**, wird jeweils eine beliebige Figur vom Bannkreis entfernt. Sie werden **nicht** auf Feld 90 gestellt.

Aufgabe:

Entfernt alle Figuren der dunklen Spiegelbilder vom Bannkreis. Sobald die letzte Figur entfernt wurde, rückt den Erzähler auf "Z"



Die Runenmeisterin spürte, wie etwas Bedrohliches an ihr zerrte wie ein Sturm. Ihr war, als würde eine hauchende Stimme in weiter Ferne sie ins Dunkel ziehen ihre eigene Stimme. Nimm die Figur deines dunklen Spiegelbildes. Stelle sie auf das Feld das die Zahl 2 auf dem Winterwürfel zeigt. Das dunkle Spiegelbild bewegt sich nicht. Addiere deine Stärkepunkte mit den aktuellen Wert der Runenscheibe. Markiere diesen Wert entsprechend der Anweisung auf der Karte "Die Stärke der dunklen Spiegel". Dein dunkles Spiegelbild hat im Kampf diesen Wert an Stärkepunkten und so viele Willenspunkte wie du selbst zu Beginn des Kampfes hast. Das dunkle Spiegelbild würfelt mit einem schwarzen Würfel.

Wichtig:

Zeigt die Runenscheibe auf das Augensymbol darfst du den schwarzen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Aufgabe:

Du musst dein dunkles Spiegelbild **allein** besiegen. Der Takuri darf dich im Kampf unterstützen. Hast du dein Spiegelbild besiegt, stelle die Figur **auf dein Wappen** im Bannkreis. Der Erzähler bewegt sich nicht.

Sobald alle Helden ihre dunklen Spiegelbilder besiegt haben und auf allen 4 Wappen je 1 Figur steht, lest die Karte "Choronats Bann"



In den Flammen ihres Takuri sah die Hüterin plötzlich eine Gestalt mit grausam funkelnden Augen aufflackern-ihre eigene Gestalt!

Nimm die Figuren deines **dunklen Spiegelbildes**. Stelle sie auf das Feld das die 3 auf dem Winterwürfel zeigt. Das Spiegelbild bewegt sich nicht. Addiere deine Stärke mit den aktuellen Stärkepunkten des Takuris. Markiere diesen Wert entsprechend der Anweisung auf der **Karte "Die Stärke der dunklen Spiegel"**. Dein dunkles Spiegelbild hat im Kampf diesen Wert an Stärkepunkten und so viele Willenspunkte, wie du selbst zu Kampfbeginn hast. Die Hüterin würfelt im Kampf **immer** mit beiden ihrer Würfel. Der Würfel mit dem **höheren** Wert zählt für ihren **eigenen Kampfwert**, der Würfel mit dem **niedrigeren** Wert für den Kampfwert des **dunklen Spiegelbildes**.

Aufgabe:

Du musst dein dunkles Spiegelbild **allein** besiegen. Der Takuri darf dich im Kampf unterstützen. Hast du dein Spiegelbild besiegt, stelle die Figur **auf deinen Wappen** im Bannkreis. Der Erzähler bewegt sich nicht.

Sobald alle Helden ihre dunklen Spiegelbilder besiegt haben und auf allen 4 Wappen je 1 eine Figur steht, lies die Karte "**Choronats Bann**"



Dem Eis-Dämon war plötzlich als schmelze er. Wasser floss an ihm herunter und formte sich schemenhaft zu einer dunklen Gestalt - seiner Gestalt, mit einem Blick, dass man gefror.

Nimm die Figuren deines **dunklen Spiegelbildes**. Stelle sie auf das Feld das die vier auf dem Winterwürfel zeigt. Das dunkle Spiegelbild bewegt sich nicht. Addiere deine Stärkepunkte mit allen Eisblitzen die im Spiel sind. Markiere diesen Wert entsprechend der Anweisung auf der **Karte Die Stärke der dunklen Spiegel**. Dein dunkles Spiegelbild hat im Kampf diesen Wert an Stärkepunkten und so viele Willenspunkte wie du selbst zu Beginn des Kampfes hast. Das Dunkle Spiegelbild würfelt mit **dem Würfel, des Eis-Dämons** nach dem dessen Kampfwert ermittelt wurde.

Aufgabe:

Du musst dein dunkles Spiegelbild **allein** besiegen. Der Takuri darf dich im Kampf unterstützen. Hast du dein Spiegelbild besiegt, stelle die Figur **auf dein Wappen** im Bannkreis. Der Erzähler bewegt sich nicht.

Sobald alle Helden ihre dunklen Spiegelbilder besiegt haben und auf allen 4 Wappen je 1 Figur steht, lies die Karte "**Choronats Bann**"



Der Steppennomade spürte ein Vibrieren tief in der Erde. Nein, das waren nicht Sabris Schritte, sonder der unheilvolle Klang seiner einer Stimme-seiner eigenen Stimme!

Nimm die Figur deines **dunklen Spiegelbildes**. Stelle sie auf das Feld das die 5 auf dem Winterwürfel zeigt. Das dunkle Spiegelbild bewegt sich nicht. Addiere deine Stärkepunkte mit der Anzahl der nicht genutzten Pulver (auch Sabris). Makiere diesen Wert entsprechend der Anweisung auf der **Karte "Die Stärke der dunklen Spiegel"** Dein dunkles Spiegelbild hat im Kampf diesen Wert an Stärkepunkten und so viele Willenspunkte wie du selbst zu Beginn des Kampfes hast. Hast du gewürfelt, drehe den für den Kampfwert genutzten Würfel auf die gegenüberliegende Seite. Der nun angezeigte Würfelwert zählt für dein dunkles Spiegelbild

Aufgabe:

Du musst dein dunkles Spiegelbild **allein** besiegen. Der Takuri darf dich im Kampf unterstützen. Hast du dein Spiegelbild besiegt, stelle die Figur **auf dein Wappen**

Sobald alle Helden ihre dunklen Spiegelbilder besiegt haben und auf allen 4 Wappen je 1 Figur steht, lest die Karte "**Choronats Bann**"



Seit der Eis-Dämon sich erinnern konnte, hatten die Menschen Angst vor ihm. Er hatte von Bauern gehört, die zum verlassenem Turm wollten, um die dort lagernden Wasserreserven zu holen. Das Gelände dorthin war unwegsam. Vielleicht würden sie anders von ihm denken, wenn er ihnen half

Stell den Turm auf I und lege **1 Trinkschlauch** auf den **Turm** Lege **je 1 Bauernplättchen** auf die Felder **144** und **135**.

Aufgabe:

Bringe 2 Bauernplättchen sicher zum Turm. Bauern können nicht mit dem Schiff fahren

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde...

... bekommt ihr 8 Ruhm

... kann der Eis-Dämon den Trinkschlauch abgeben um einen Eisblitz auf seine Heldentafel legen.

... darf er Eisblitze auch auf die Stärkepunkteleisten anderer Helden legen. Für die anderen Helden gelten dabei dieselben Regeln wie für ihn selbst.

... lies im Folgendem weiter:

Die zuvor noch verschreckten Bauernwaren dankbar. Ohne seine Hilfe hätten sie den Turm nicht erreicht. Es war ein gutes Gefühl und der Eis-Dämon wusste, seine Eisblitze könnten auch seinen Freunden helfen.



Runensteine waren sehr mächtig. Die Runenmeisterin ahnte, dass noch weitaus mehr mit ihnen möglich war. Es gab nur zwei Personen die mehr darüber wissen könnte: Torven und Koraph.

Bei dem

1.ewigem Feuer stellt Kirr dazu und das Hadriscche Stundenglas zu ihm, es kann einfach aufgenommen werden
2.ewigem Feuer stellt die Zauberer des Feuers dazu, wenn jemand bei ihnen steht wenn der Winterwürfel gewürfelt wird erhält die Person die doppelte Anzahl an Willenspunkte.

3.ewigem Feuer stellt Koraph dazu, wenn jemand bei Sonnenaufgang bei ihm steht, würfel mit dem Feuerwürfel und erhöhe deine Willenspunkte auf den gewürfelten Wert.

4.ewigem Feuer stellt Torven dazu, wenn jemand im Kampf bei ihm steht darf er alle Würfel umdrehen. Erwürfelt mit dem Winterwürfel die Position von 6 Runensteinen. Sollte ein Feld schon von einem Runenstein belegt sein legt den Runenstein auf dass Feld entlang der Pfeilrichtung.

Wichtig:

Drei unterschiedliche Runensteine bringen keinen schwarzen Würfel

Aufgabe:

Finde 2 Runensteine **derselben Farbe** und gehe damit zu Koraphs oder Torvens Feld.

Lies nun weiter auf der Karte Heldenauftrag Runenmeisterin 2



Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde...

...kann ein Held, der einen Runenstein derselben Farbe trägt wie du, im Kampf deine Stärkepunkte zum Kampfwert hinzuzählen

...und deine Runenscheibe auf einen Runenstein zeigt, den du auf deiner Heldentafel trägst, darfst du im Kampf deine Stärkepunkte verdoppeln.

...lies im Folgenden weiter:

Die Informationen des Zauberers fügte sich in das Wissen der Runenmeisterin ein. Nun konnte sie die Verbindung zwischen den Steinen für ihre Zwecke nutzen



*Der Steppennomade spürte die dunkle Magie. Instinktiv wusste er, dass er die Wirkung seiner Pulver verstärken musste. Hierfür brauchte er Mondbeeren die nah am Ufer wuchsen. Lege *je 1 Mondbeere** auf die **Felder mit den roten Würfeln**. Ein Held, der angrenzend zu einem Feld mit rotem Würfel darf die entsprechende Mondbeere einsammeln und auf den Bereich für Gold und Edelsteine gelegt werden.*

Aufgabe:
Bringt alle Mondbeeren auf Sabris Feld

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde...
...kann ein Held eine Mondbeere abgeben, um den Effekt eines beliebigen (auch bereits eingesetzten) Pulvers zu nutzen zu können. Das kostet den Helden keinen Würfel.
...bewegt sich Sabri 3 Felder weit, solange der Steppennomade mindestens eine Mondbeere auf seiner Heldentafel trägt.
...lies im Folgenden weiter:

Die Essenz der Mondbeeren ließ sich perfekt mit den Pulvern vereinigen. Der Gebrauch schien dem Steppennomaden sicher genug, um ihn auch seinen Freunden anzuvertrauen.



Am Ufer wuchsen besonders nahrhafte Heilkräuter. Zu Fuß waren sie für die Bewohner Hadrias nur mit dem Schiff oder mit langen Wanderungen erreichbar. Die Hüterin bot an, ihren Takuri zu schicken
Lege **2 verdeckte Heilkräuter** auf **Feld 156**

Aufgabe:
Alle Heilkräuter müssen auf deiner Heldentafel liegen

Nur der Takuri darf die Heilkräuter aufnehmen und der Hüterin geben. Steht der Takuri auf Feld 156, hat **mindestens 2 Stärkepunkte** und wird von dir auf ein anderes Feld versetzt, darf er dabei **1 Heilkraut** mitnehmen.

Wichtig:
Sofort, nachdem der Takuri mit dem Heilkraut versetzt wurde, wird **sein** Stärkepunktmarker **um 1 Feld zurückgesetzt**. Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde...
...können die Heilkräuter nach den üblichen Regeln genutzt werden.
...erhältst du **1 „Takuri-Feder“**. Diese kannst du einmal im Spiel einsetzen. An diesem Tag kosten für alle Helden die Überstunden keine Willenspunkte.
...lies im folgendem weiter

Die frische Meeresluft hatte dem Takuri gut getan. Seine Federn glänzten in einem rot schimmernden Licht. Eine davon schenkte er seiner Hüterin

