



In den Chroniken des Eisernen Turms steht ein ausführlicher Bericht darüber, wie der mächtige Zauberer Orweyn einst mit Hilfe der dunklen Magie die drei magischen Waffen erschuf, um sie dann dem Meereskönig Varatan zum Kampfe gegen die drei Mächte des Meeres zu übergeben. Nach vielen Monaten tauchte Varatan in einem tosenden Sturm plötzlich wieder auf. Seine Flotte war zerstört. Er hatte sie im Kampf gegen die Mächte des Meeres verloren und um ihn für seine Anmaßung zu Strafen, zerstörten sie auch die große Burg Klippenwacht und näherten sich nun Hadria. Aufgebracht forderte der Meereskönig die Ordensbrüder zu einem Gegenschlag auf. Arkteron, Kenvilar und Oktohan sollten ausgelöscht werden, doch Orweyn lehnte ab. Als er Varatan sah, hatte er nun endlich zur Gänze begriffen, was Dunkle Magie anrichtete. Sie forderte immer mehr als sie gab, und das musste ein Ende finden. Stattdessen befahl er den Bau des Eisernen Turms. Dort schloss er sich und das erworbene dunkle Wissen über Magie zusammen mit den Magischen Waffen auf immer ein. Laut den Chroniken hatte dieses Opfer seine Wirkung nicht verfehlt. Der Sturm legte sich, die Mächte des Meeres waren versöhnt und sanken zurück in die Tiefe. Doch was tatsächlich an diesem Tag geschah, sollten die Helden bald herausfinden.

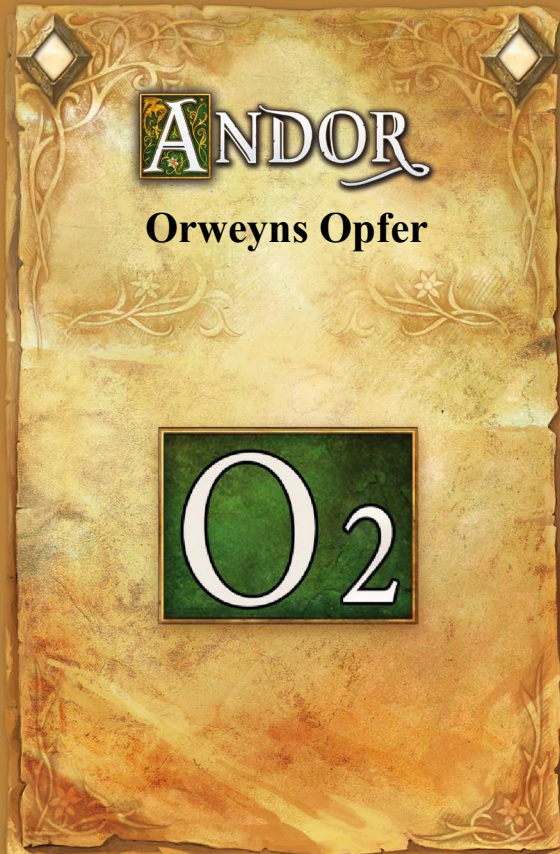


Wichtig: Diese Legende wird auf der **Hadria-Seite** der Nordkarte gespielt.
 Stellt den **Erzähler auf das Feld O** der Legendenleiste und legt ein Sternchen auf Feld Z.
 Legt die **START-Windkarte** auf die Ablage neben dem Sonnenaufgang-Feld, mit dem schwarzen Punkt nach oben. Mischt die **übrigen 13 Windkarten** und legt sie bereit.
 Stellt die **Figur „Barde“** auf das **Feld 4 der Ruhmeshalle**.
 Legt die **3 Brunnenplättchen** mit der Farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder.
 Legt ein **rotes X** über die Symbole des **Frostwürfels** und der **Schneeplättchen** auf das Sonnenaufgang-Feld. Diese werden bei Sonnenaufgang **nicht ausgeführt**.

Das **Schiff** ist bereits wie folgt ausgebaut:
 bei 2 Spielern = alle 3 Ausbauten
 bei 3 Spielern = zweiter Mast und ein beliebiger anderer Ausbau
 bei 4 Spielern = ein beliebiger Ausbau außer zweiter Mast

Wichtig: Ihr habt in dieser Legende nicht mehr die Möglichkeit euer Schiff weiter auszubauen.

Lest jetzt weiter Auf Legendenkarte O2.



Legt folgendes Spielmaterial bereit:

- **3 Heilkräuter**
- **3 Gaben des Nordens**
- **6 Pergamente**
- alle Sternchen
- Die drei Figuren **Zauberer des Turms**
- Die Figur **Zauberer des Feuers**
- Die Figur **des König der Nerax**
- Die **Vision**
- **Merrick**
- **Grenolin** (nur bei Bedarf)
- Den **Sturmschild**
- Die **4 Nordkreaturenplättchen** auf denen je 1 Meereskreatur und 1 Gor aufgestellt wird
- Die **7 Lichtmarken** aus der Sternenschild-Erweiterung

Legt alle **Goldmünzen** auf die Ausrüstungstafel (mit der „Hadria“-Seite) bereit und verteilt alle **Gegenstände**.

Wichtig: Auf dem **Hadria-Spielplan** hat jeder **Held nur maximal 8 Stunden zur Verfügung**. Davon sind die **7. und die 8. Stunde bereits Überstunden**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte O3**.



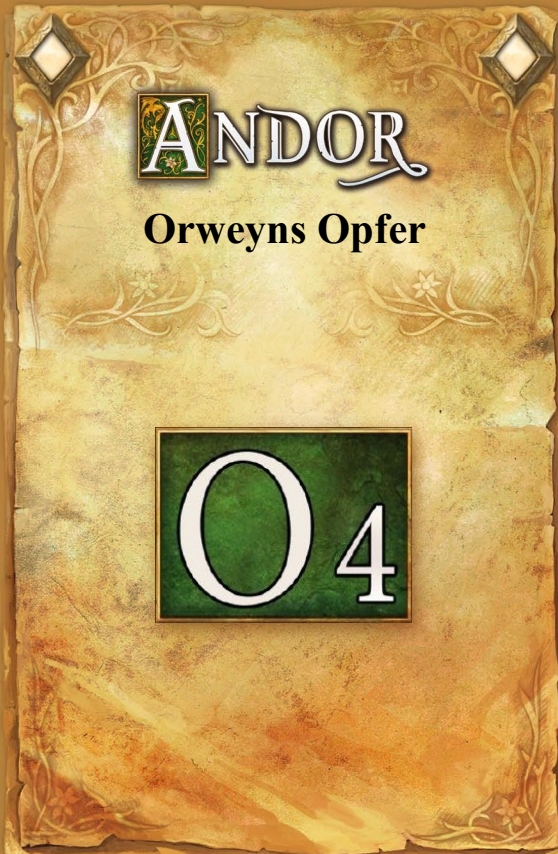
Drei Tage und drei Nächte folgten die Helden den Leuchtfeuern in Richtung Norden. Merrik der Kartograph war bei ihnen, doch seine Kräfte schwanden. Die Tage wurden kürzer und Kälte schlug ihnen entgegen. Endlich sahen sie am Horizont eine Insel. Hadria! Das Land der Zauberei! Klirrende Kälte schlug ihnen entgegen, doch bot sich ihnen auch ein fast hypnotisches Schauspiel: Leicht pulsierend tänzelten Irrlichter durch die Täler und um die Berge des Landes und tauchten es in eine Atmosphäre, deren Mythen und Legenden nur zu erahnen waren.

Legt je eine **Lichtmarke (Irrlicht)** verdeckt auf die **Felder 125, 126, 127 und 128**. Legt die übrigen verdeckt neben dem Spielplan bereit. Irrlichter können nicht mit dem Fernrohr aufgedeckt werden.

Die Helden hatten an der Küste Hadrias angelegt und eine vertraute Erscheinung erwartete sie dort.

Stellt das **Schiff** an den **Steg beim Feld 154** und die **Heldenfiguren und Merrik** auf die **Schiffstafel**. Stellt die **Figur der Vision** auf **Feld 155**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte O4**.



Hadria war ein unwirtliches Land, geplagt von einem immerwährenden Winter und Schneestürmen unendlichen Ausmaßes, die regelmäßig das Land einholten und vieles von dem zerstörten, was die Bewohner in der Zwischenzeit wieder aufgebaut hatten.

Doch selbst in diesen entlegenen Winkel der Welt hatten sich schon vereinzelt Gors vorgewagt.

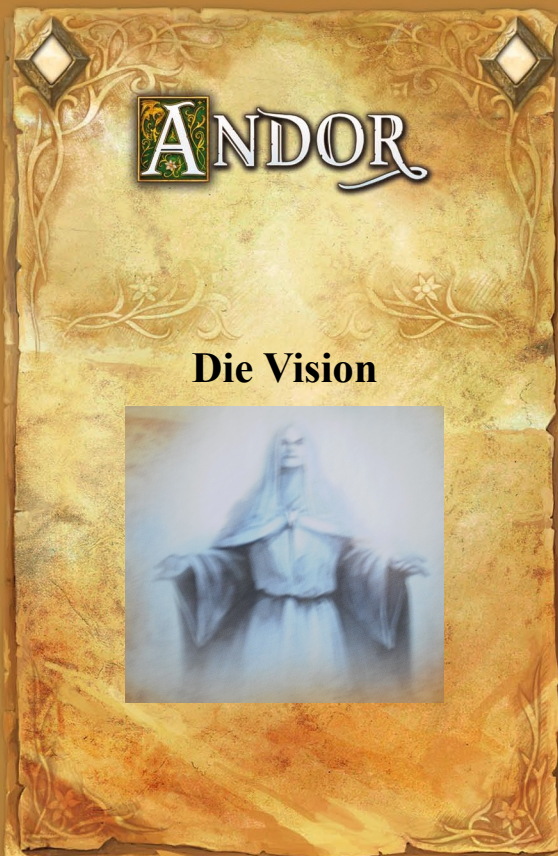
- Stellt **je 1 Gor** auf die vier Felder mit dem **grünblauen Würfel**.
- legt verdeckt **je 1** der drei **Gaben des Norden** auf die drei Landfelder mit einer **Feder**.

Aufgabe:

Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken. Ein Held muss die **Vision erreichen**. Sobald er auf dem Feld steht, wird die Karte „**Die Vision**“ vorgelesen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält **zusätzlich 2 Stärkepunkte** und **3 Gold**, die sie beliebig verteilen können. Ein Held bekommt den **Sturmschild**.

Deckt nun ein **zufälliges Heldenwappen** auf. Dieser **Held beginnt** das Spiel.

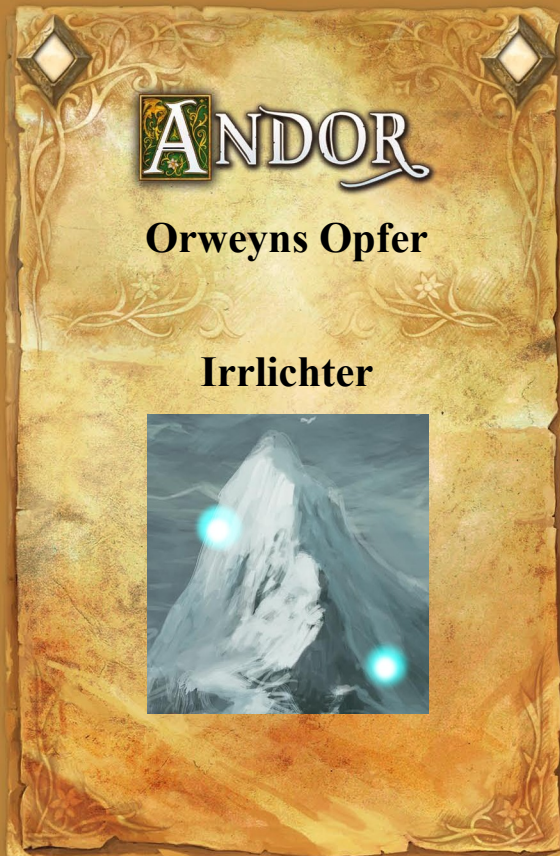


Willkommen in Hadria, Held! Ich danke euch, dass ihr die Gefahren dieser weiten Reise auf euch genommen habt. Doch war dieses Land einst fruchtbar und grün. Es war voller Magie und wundersamer Dinge, von denen uns nur noch die Irrlichter geblieben sind. Habsucht und dunkle Magie haben diesen ewigen Winter über uns gebracht und nur mit dem Schatz des Nordens kann es euch gelingen, uns von dieser Kälte zu befreien und Hadria wieder zu seinem alten Glanz zu verhelfen. Wenn ihr mir die Irrlichter bringt, werden sie euch den Weg zum Schatz weisen.

Irrlichter können **aufgesammelt** und auf einem kleinen Ausrüstungsfeld auf der Heldentafel mitgeführt werden. Sobald das erste Irrlicht aufgesammelt wurde, **lest** die Karte „**Irrlichter**“ vor.

Aufgabe:

Die Helden müssen die **4 Irrlichter** einfangen und zur Vision auf **Feld 155** bringen. Lest dann die Karte „**Varatans Versteck**“ vor.



Scheu wich das Irrlicht zurück als sich der Held näherte. Er strecke langsam seinen Arm aus und näherte sich Schritt für Schritt dem pulsierenden Licht. Doch als er es eingefangen hatte, wurde es plötzlich dunkel um ihn, denn auch alle anderen Irrlichter erloschen auf einmal.

Jedes mal, wenn ein Held ein Irrlicht einsammelt, werden **alle anderen Irrlichter** auf der Karte umgedreht. Addiert nun die **Zahl** jedes **aufgedeckten Irrlichtes** mit eben seiner **Feldzahl** und legt ein **neues Irrlicht** aus dem Vorrat verdeckt auf das Feld mit dieser Zahl. Dann werden alle **aufgedeckten Irrlichter** zurück in den Vorrat gemischt.

Falls die **addierte Zahl zu hoch** wird, weil es keine entsprechende Feldzahl mehr gibt, wird die Zahl auf dem Irrlicht von der Feldzahl **abgezogen**.

Auch wenn zwei Irrlichter auf einem gleichen Feld liegen, kann immer nur eines gleichzeitig eingesammelt werden.

Die Irrlichter können nicht mit dem Falken getauscht werden.

Bereits auf Feld 155 abgelegte Irrlichter werden genau wie die auf anderen Feldern behandelt, wenn ein neues Irrlicht eingefangen wird.



Hypnotisierend tänzelten die Irrlichter um die Erscheinung herum, während diese magische Worte in einer für die Helden fremden Sprache murmelte. Dann begann die Vision sich aufzulösen, und ihre verwehenden Schleier drangen in die Irrlichter hinein und färbten diese in ein finsternes Rot.

Blitzartig verschwanden die Irrlichter in dem tiefen Spalt, vor dem die Vision noch vor kurzem gestanden hatte. Die Helden sahen sich verwundert um, als sie auf einmal entsetzte Rufe von einer Hügelkuppe herunter schallen hörten: „Was habt ihr getan ihr Narren!“ Drei Gestalten näherten sich dem Spalt. Es waren alte Männer und in Roben gekleidet. „Ihr habt den letzten Zugang zur Unterwelt Hadrias wieder geöffnet!“ Dumpfes Dröhnen erschallte aus dem Spalt und der Boden wackelte.

Einer der Helden rief: „Wir sind hierher gerufen worden, um mit Hilfe des Schatzes des Nordens Hadria von seinem ewigen Winter zu befreien.“

„Das versteht ihr völlig falsch! Der Schatz des Nordens war erst Hadrias Verderben! All das dunkle Wissen um die Magie, dass Orweyn über die Jahre angesammelt hatte, das war der von König Varatan so groß angepriesene Schatz des Nordens!“

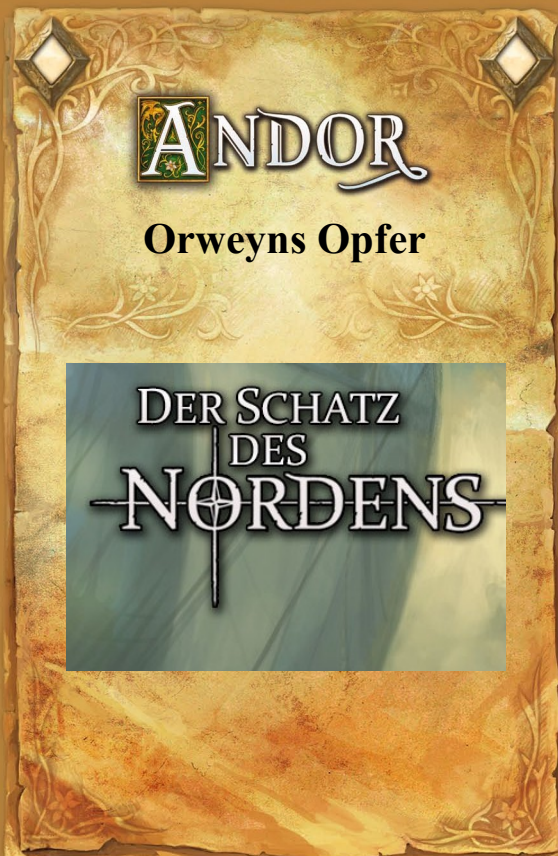
Nehmt die **Figur der Vision** und die **Irrlichter** aus dem Spiel und lest jetzt weiter auf der Karte „**Der Meereskönig Varatan**“



Ein Ohrenbetäubender Schrei ertönte aus dem Schacht: „Orweyn, du Verräter!“ und es erhob sich eine Gestalt von sagenumwobenem Ausmaß. Der älteste der drei Zauberer sprach fassungslos: „Also ist es tatsächlich wahr! Als Varatan von seinem Kampf gegen die drei Mächte des Meeres zurückkehrte, war er durchsetzt von der dunklen Magie, mit deren Hilfe er den Krieg gewinnen wollte. Seht nur was aus ihm geworden ist!“ Die Gestalt schrie erneut: „Du hast mich geopfert Orweyn! Nur weil du zu feige warst, dich den drei Mächten zu stellen. Für die Ewigkeit habt ihr mich dort unten eingeschlossen!“

- Stellt nun die Figur von **Warx** auf den **Zugang zur Unterwelt**.
- Stellt je **1 Zauberer des Turms** auf die **Felder 132, 149 und 155**.
- Stellt **1 Arrog** auf **I**, je **1 Meerestroll** auf **II und III**, und **1 Nerax** auf **IV**.
- Nehmt die **4 Nordkreaturenplättchen** und legt jeweils **1 auf die 4 Felder** oberhalb des Erzählers auf die **Legendenleiste**. **Wichtig:** Statt mit zwei weißen Würfeln wird mit dem **Frostwürfel** für die Position des **Gors** gewürfelt.

Lest jetzt weiter auf „**Der Schatz des Nordens**“



Die drei Magier riefen: „Wir können ihn hier gebunden halten. Ihr müsst zum Eisernen Turm eilen und in den dunklen Archiven Orweyns nach dem Siegelspruch suchen, mit dem er Varatan einst dort unten einsperrte. Unter vielen anderen Sprüchen muss er dort noch zu finden sein. Beeilt euch, doch seid auf Hut, der Schatz des Nordens birgt seine ganz eigenen Gefahren!“

Legt jetzt die **Pergamentplättchen verdeckt** auf den **Eisernen Turm (Feld 144)**.

Bei **3 Spielern** legt vorher das Pergament mit der **Nr. 7 zurück in die Schachtel**. Bei **2 Spielern** das Pergament mit der **Nr. 14**.

Ein Held, der auf dem Feld steht und **mindestens 7 Willenspunkte** besitzt, kann **1 Stunde** auf der Tagesleiste ausgeben, um **1 Pergament** umzudrehen und einzusammeln. Sobald das **erste Plättchen** aufgedeckt wurde, lest die Karte „**Dunkle Magie**“ vor.

Legt jetzt noch ein je **1 Heilkraut** auf die **Felder 134 und 147**.

Lest jetzt weiter auf „**Mit vereinten Kräften**“.



„Ihr solltet auch die Zauberer des Feuers vor dem Angriff der Meereskreaturen warnen! Auch wenn ein langer Zwist zwischen unseren beiden Zaubererorden liegt, ist dies eine Gefahr, die wir nur gemeinsam bewältigen werden! Geht in unsere Hauptstadt Nordgard; dort werdet ihr sie treffen.“

Legt jetzt einen **Stern** nach **Nordgard (Feld 135)**. Sobald ein Held dieses Feld betritt, lest die Karte **„Im Oktron“**.

Aufgabe:

Der Barde darf **nicht** auf **0 Ruhm** sinken.
Die Zauberer des Feuers in **Nordgard** müssen gewarnt werden.
Die Helden müssen das **Pergament** mit der **Nr. 17** zu einem der **Zauberer des Turms** bringen.
Dann wird der **Erzähler** sofort auf **Feld „Z“** gesetzt.

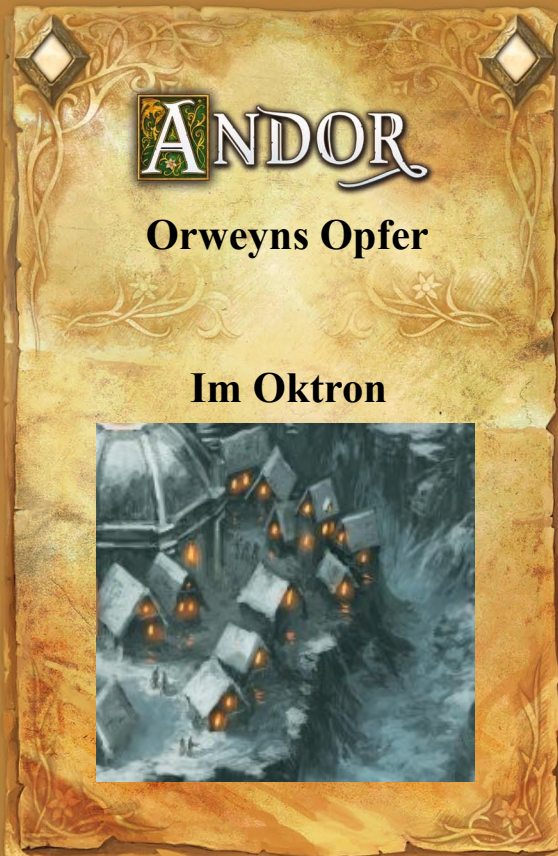


In den Tiefen des staubigen Archivs spürte der Held förmlich, wie die Verdorbenheit der dunklen Magie ihn beim Lesen infiltrierte. War das dort hinten ein Flüstern, oder war diese Stimme nur in seinem Kopf?

Jedes mal wenn ein Held ein **Pergament aufdeckt**, verliert er **die Hälfte** (aufgerundet) der **Pergamentzahl** an **Willenspunkten**.

Zur Erinnerung: Ihr könnt nur Pergamente aufdecken, wenn ihr **mindestens 7 Willenspunkte** habt. Ihr könnt keine Überstunde machen, um ein Pergament umzudrehen, wenn ihr dadurch unter 7 Willenspunkte sinkt.

Die aufgedeckten **Pergamente** können auf dem Ablagefeld für kleine Gegenstände abgelegt und dann (auch mehrere auf einmal) im **Kampf gegen Kreaturen** einmalig eingesetzt werden. Addiert für diesen Kampf die **Pergamentzahl** zu den **Stärkepunkten** des Helden. Als Belohnung für die besiegte Kreatur könnt ihr dann allerdings **nicht** mehr die **Ruhmespunkte** wählen. Das benutzte Pergament wird dann aus dem Spiel entfernt.

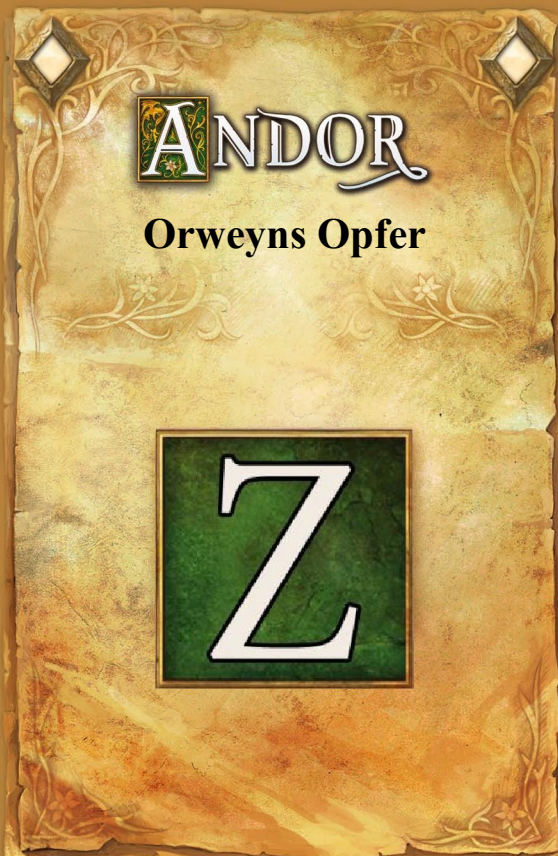


Der Held stürmte in die steinernen Hallen des Oktrons und rief: „Zauberer des Feuers! Die Meereskreaturen greifen euer Land an! Verteidigt es an unserer Seite!“

Stellt jetzt die **Figur der Zauberer des Feuers** nach **Nordgard (Feld 135)**. Die Helden können ab jetzt auch die Aktion „**Zauberer des Feuers bewegen**“ wählen und für **eine Stunde** auf der Tagesleiste die Figur um bis zu **4 Felder** bewegen.

Wenn ein Held gegen eine Kreatur kämpft, auf deren Feld auch die **Zauberer des Feuers** stehen, kann er einen **schwarzen Würfel** zu seinen **Stärkepunkten** addieren.

Die Zauberer des Feuers dürfen die **Aldebaran nicht betreten**.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist, und ...
... die Zauberer des Feuers gewarnt wurden, und ...
... das Pergament mit der Nr. 17 bei einem der Zauberer des Turms ist:

Varatan schrie noch ein letztes mal laut auf, dann fiel er in die tiefen der Unterwelt zurück und das magische Siegel schloss sich über ihm.

„Holt die Magischen Waffen aus dem Turm,“ riefen die Zauberer des Feuers, „wir können dem Ansturm der Kreaturen sonst nicht widerstehen!“

„Nein,“ riefen die Zauberer des Turms, „diese Waffen dürfen nie wieder benutzt werden!“

Nur die Helden von Andor erinnerten sich an die Prophezeiung Orweyns, über die sie in den dunklen Archiven gestolpert waren:

*„Wenn Feuer und Turm miteinander ringen, das Ende aller naht, den Qurun wird sie bezwingen.“
Doch darüber, wird in einer andern Legende berichtet...*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn das Pergament mit der Nr. 17 jetzt noch nicht bei einem der Zauberer des Turms ist und die Zauberer des Feuers nicht gewarnt wurden.