



Vorbereitung

Die Legende spielt auf dem **Hadria-Spielplan**.
Führt zuerst die Anweisungen auf **Seite 4** der
Losspiel-Anleitung aus.

Legt allerdings jetzt schon die **Schneefelder** auf
die entsprechenden **Positionen**.

Haltet alle **Materialien** bereit die für diese
Spielplanseite benötigt.

Haltet zusätzlich alle **neuen Materialien** bereit.

Stellt das **Schiff** mit **allen Helden**, den **3
Schildzwerge** und den **3 Tauren** auf die
Windrose. Legt die **3 Schätze des Nordens** auf
die Felder **144, 149 und 134**.

Legt **Sternchen** auf die Felder **P, S, T, V** und **Z** der
Legendenleiste.



*In Eile hatten es die Helden gerade noch geschafft, alle
Bewohner des Nordens auf das Schiff zu bringen. Mit
einem Fernglas, beobachteten die Helden, wie die
Fischer Werftheims, nun in Andor angekommen sind.
Doch die mysteriösen Schatten hatten nun auch schon
fast das komplette Land verschlungen. Doch wo sollten
sie nun hin?*

*Nach Andor zumindest erstmal nicht. Somit war die
einzige Möglichkeit gen Norden: Hadria!*

*Nach einer langen, und immer kälter werdenden Fahrt,
erreichten sie schließlich die Nordstadt. Eisig blies
ihnen der Wind entgegen. Zum Glück hatten die
Schatten dieses Land noch nicht erreicht. Nun mussten
sie erstmal alle Bewohner vom Schiff an das Land
bringen, und das Land wappnen, denn wenn die
Schatten Hadria ebenfalls erreichen würden, müssten
sie gut vorbereitet sein. Doch plötzlich sahen sie wie in
dem eisigen und dunklen Wasser eine allzu bekannte
Kreatur schwamm...
Der Nargon!*

Nun geht es weiter mit dem letzten,
finalen Teil der Trilogie...



Vorsichtig segelten die Helden die Aldebaran durch das eisige, hadrische Meer. Es war nun nicht mehr viel Platz auf dem Schiff, doch das wichtigste war, dass es allen einigermaßen gut ging. Doch wie sollten die Helden das alte Schiff überhaupt an Land bewegen? Denn es war ein Schneesturm aufgezogen, der das Land aussehen ließ, als würde es verschlungen werden.

Sie müssten sich wohl erstmal vom Meer aus ein Blick verschaffen, und eventuell sogar eine Karte anfertigen, bevor sie ankern könnten...

Jeder **Held** startet nun mit **5 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Legt auf die **3 Felder im Meer** mit der **Feder**, jeweils ein **Federplättchen**. Legt bei **3 Spielern** zusätzlich noch ein Federplättchen auf **1** mit dem **roten Würfelsymbol**. Stellt bei **4 Spielern** auch noch ein **Federplättchen** auf **10** mit dem **schwarzen Würfelsymbol**.

Stellt folgende **Kreaturen** auf:

Gor auf **138**

Neerax auf **I**

Meerestroll auf **III**

Lest nun weiter auf der Karte O3



Aufgabe:

Bevor der Erzähler den Buchstaben **P** auf der Legendenleiste erreicht, müssen die Helden **alle Federplättchen** eingesammelt haben.

Davor können die Helden das Land nicht betreten!

Die Federplättchen können **nicht** im vorbei Segeln eingesammelt werden. Die **Schildzwerge** unterstützen die Helden in dieser Legende **nicht** an Land mit **2 Stärkepunkten**. Die Helden enthalten nun noch **alle Schiffsbauten**.

Bedenkt: Ihr könnt auf dieser Spielplanseite euer Schiff **nicht** weiter **ausbauen**!

Viel Glück bei dem finalen Teil der Trilogie...



Wenn jetzt noch nicht alle Federplättchen eingesammelt wurden, ist die Legende nun verloren.

In dem eisigen Wasser entdeckten die Helden einen Neerax.

Stellt nun einen **Neerax** auf **Feld II**



Der Himmel verzog sich immer weiter. Die Helden wussten das dies wohl das finale Abenteuer sein würde. Doch zum Glück entdeckte einer der Helden einen guten Fund im Schnee...

Die **Heldengruppe** enthält jetzt einen **Schild**, und bei **2 Spielern** noch ein **Schlauch**.



Erneut tauchten die Meereskreaturen aus dem eisigen Wasser auf.

Stellt einen **Neerax** auf **III** und einen **Meerestroll** auf **Feld IV**



Eilig brachten die Helden die letzten Gegenstände zu einer der Hauptstädte.

Ein Donnern erfüllte die eisige, Luft.

Mit einem angsterfüllten Blick sahen die Helden, wie die Schatten, nun auch langsam die Küsten Hadrias erreichten. Die Luft füllte sich mit Ruß und Asche. Sie mussten so schnell wie möglich eine Lösung finden. Allerdings konnten sie nirgendwo mehr hin, somit war wohl nun die einzige Möglichkeit, die Schatten ein für alle Mal zu vertreiben... Nargon zu besiegen!

Doch die Helden waren sich sicher, dass dieser Kampf alles andere als einfach werden würde. Denn der Seemann hatte sie einst gewarnt, dass wenn Nargon zurückkommen würde, er unaufhaltsam sei. Aber sie hatten keine andere Möglichkeit.

Ganz Hadria würde sie unterstützen.

Die Zeit drängte!!!

Legt jetzt das **Schattensymbol** auf die **8 Stunde** der **Tagesleiste**. Ab jetzt gilt: Immer, wenn sich der **Erzähler bewegt**, wird das **Schattenplättchen 1 Feld** weiter Richtung **Sonnenaufgangsfeld** bewegt. Die Stunden die sich hinter dem Schattenplättchen befinden **gibt es dann nicht mehr**.

Lest nun weiter auf der Karte W2



Stellt die Figur **Nargon** auf eines der folgenden **Felder**:

- Wenn ihr den **Markt** gewählt habt, auf **Feld II**.
- Wenn ihr den **Turm des Eises** gewählt habt, auf **Feld I**.
- Und wenn ihr die **Stadt des Feuers** gewählt habt, auf **Feld III**

Der Nargon besitzt folgende Werte:

Bei 2 Spielern: 40 Stärkepunkte und 3 weiße Würfel.

Bei 3 Spielern: 60 Stärkepunkte und 3 weiße Würfel.

Bei 4 Spielern 80 Stärkepunkte und 3 weiße Würfel.

Gleiche Werte werden addiert.

Er ist besiegt, wenn ihr seinen Wert 3 Mal übertrefft.

Lest jetzt weiter auf der Karte W3



Nehmt jetzt **alle Gegenstände und Evakuierte** von der Hauptstadt, wo ihr alles hingbracht habt.

Für jeden **Evakuierten** enthaltet ihr im Kampf gegen Nargon **1 Stärkepunkt**. (also plus 6)

Für **jeden Gegenstand, jede Gabe des Nordens, jedes Heilkraut, jedes Gold, und jedes Holz ebenfalls einen Stärkepunkt im Kampf gegen Nargon**. (Bei Gold und bei dem Holz zählt natürlich der Wert)

Legendenziel:

Bevor der Erzähler den Buchstaben **Z** erreicht, muss der **Nargon besiegt** werden. Wenn das geschehen ist, stellt den Erzähler auf den Buchstaben **Z** der **Legendenleiste**.

Viel Glück!



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- Der **Barde nicht** auf **0 Ruhm** gesunken ist
- **Alle** Aufgaben erledigt wurden
- Der **Nargon besiegt** wurde

Lest jetzt weiter auf der Karte Z2

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

- Der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist,
- Die Aufgaben **nicht** alle erledigt wurden,
- Der Nargon **nicht** besiegt wurde



Unter tosenden Wellen und lautem Donnern versank der Nargon in der See...

Es war ein Anblick, den die Helden wohl nie vergessen werden. Und plötzlich riss die dunkle Wolkendecke ein wenig auf, und die goldgelben Sonnenstrahlen der Abendsonne tauchten die Aldebaran in einen wunderschönen Ton. Und wie die Helden es gehofft hatten, verschwanden die Schatten, die nun Hadria auch schon fast komplett überrollt hatten, urplötzlich.

Ein paar Monate später saßen die Helden endlich einmal wieder bei einem großen Bierkrug in der Taverne von Gilda. Doch von dem alten Seemann war dieses mal keine Spur. Die letzten Monate waren aufregend gewesen, doch auch diesmal haben die Helden ein neues Kapitel, ihrer noch lange nicht beendeten Reise geschafft.

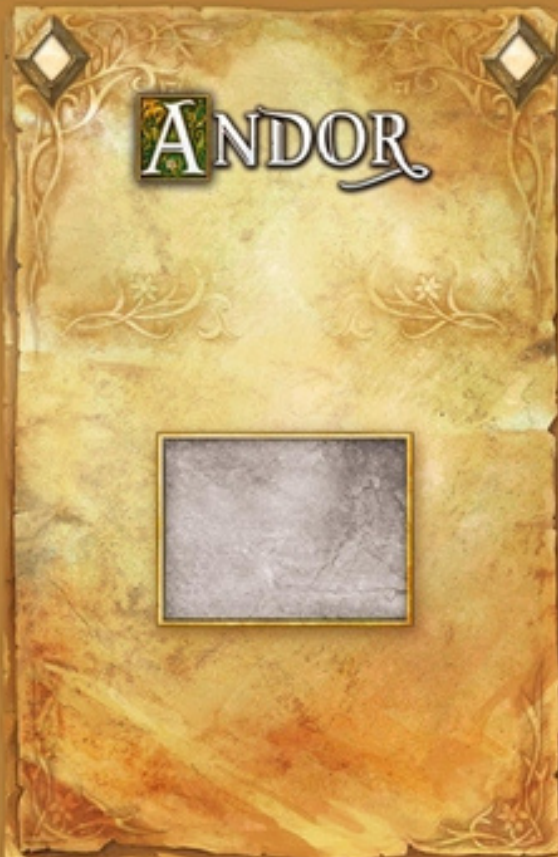
Lest jetzt weiter auf der Karte Z3



Doch nun gab es wohl immer noch unzählige Fragen. Fragen über dieses große Abenteuer, über den schrecklichen Schatz des Nargons, und vor allem aber über diese uralte Legende. Und waren die Helden in dieser Trilogie wirklich die "Helden"? Denn der Nargon hatte sie ausdrücklich gewarnt den Schatz nicht zu öffnen, doch die Helden hatten es trotzdem getan. Und in Hadria war die große Bedrohung nicht Nargon gewesen, sondern die Schatten aus dem Schatz. Doch die Helden dachten es wäre die einzige Möglichkeit, sie zu vertreiben, Nargon zu besiegen. Also wer ist nun gut, und wer böse?...

Doch diese Fragen würden wohl nie beantwortet werden...

Dies war der letzte Teil der Trilogie. Vielen, vielen Dank fürs Spielen. Es war viieeel mehr Arbeit, als ich am Anfang erwartet hatte, aber es hat sich gelohnt (;





Es hatte eine Weile gedauert, doch nun hatten es die Helden endlich geschafft, sich ein Bild von der Landschaft zu machen. Doch der Sturm fegte immer noch über Hadria. Sie müssten wohl gut aufpassen, wenn sie das Land betreten würden. Doch wo hin sollten sie überhaupt die Bewohner des Nordens evakuieren? Auf dem Schiff könnten sie unmöglich für längere Zeit bleiben, denn die Vorräte waren knapp und die Luft war eiskalt. Doch gab es nicht 3 große Hauptstädte in Hadria? Der Turm des Eises, Die Feuerstadt, und der große Markt? Vielleicht würden ja die Bewohner einer dieser Orte die Tauren und Schildzwerge aufnehmen...

Aufgabe:

1 Held muss **eine** dieser **3 Hauptstädte** erreichen.
(Feld 144, 135 und 148)

Lest dann die entsprechende Karte vor.

Das Land kann ab jetzt betreten werden.



Mitten im Schneegestöber erreichte der Held den großen Markt. Es waren viele, viele Jahre vergangen als er das letzte Mal hier war. Doch es hatte sich über die ganzen Jahre fast nichts verändert. Eifrig verkauften hier die Händler Hadrias ihre Wahre. Als sie den Helden bemerkten, erzählte er ihnen auch schon seine Geschichte...

"Natürlich können wir sie hier aufnehmen!" Antwortete ein dicker Händler, der gerade dabei war, etwas Brot zu verkaufen.

"Doch deine Geschichte will mir ganz und gar nicht gefallen! Auch ich kenne den Schatz des Nordens. Und dass ihr ihn gefunden habt, und was herausgekommen ist, ist schrecklich! Was ist, wenn die Schatten Hadria erreichen? Was ist, wenn der Nargon uns angreifen wird? Ihr habt uns alle in gewaltige Gefahr gebracht! Doch nun können wir es nicht mehr ändern. Bring mir die Tauren und Schildzwerge. Doch du und deine Helden müssen uns auch helfen. Denn wir alle werden uns nun wohl oder übel auf einen großen Kampf vorbereiten müssen! Bringt alles nützliche was ihr finden könnt her. Nun müssen wir gut zusammenhalten, wenn wir das hier überleben wollen..."

Lest jetzt auf der Karte Der Markt 2 weiter





Kampf um Hadria



Der Markt 2

Legt jetzt jeweils ein **Heilkraut** auf die Felder:
128, 131, 146.

Legt jetzt zusätzlich die beiden **2er**, die beiden
4er und den **7er** Baumstamm auf **Feld 147**

Aufgabe:

Bringt bis zum Buchstaben **W** folgende
Sachen auf Feld 148:

Alle Tauren und **Schildzwerge**,

So viel **Gold** wie möglich,

So viele (ganze) **Gegenstände** wie möglich,

So viele **Gaben des Nordens** wie möglich,

So viele **Heilkräuter** wie möglich,

Und so viele **Baumstämme** wie möglich.

Das Bewegen der Tauren und Schildzwerge
funktioniert **genauso** wie in der 2. Legende.

(Ein Held kann nur eine Figur zurzeit
mitnehmen)

Nur das es dieses Mal **einen Willenspunkt**
weniger kostet. (Also minus 1, 2 oder 3)





Kampf um Hadria



Der Turm des Eises
1

Mitten im Schneegestöber erreichte der Held den Turm
des Eises. Es waren viele, viele Jahre vergangen als er
das letzte Mal hier war. Schon immer fand der Held
diesen Ort unheimlich. Tausende Legenden gab es um
dieses uralte Gebäude. Und als ihm ein Zauberer des
Turmes begegnete, erzählte er ihm auch schon seine
Geschichte...

"Natürlich können wir sie hier aufnehmen!" Antwortete
der Zauberer. Er wirkte eiskalt und böse. Aber tief im
inneren wusste der Held, dass er niemandem etwas
antun würde.

"Doch deine Geschichte will mir ganz und gar nicht
gefallen! Auch ich kenne den Schatz des Nordens. Und
dass ihr ihn gefunden habt, und was herausgekommen
ist, ist schrecklich! Was ist, wenn die Schatten Hadria
erreichen? Was ist, wenn der Nargon uns angreifen
wird? Ihr habt uns alle in gewaltige Gefahr gebracht!
Doch nun können wir es nicht mehr ändern. Bring mir
die Tauren und Schildzwerge. Doch du und deine
Helden müssen uns auch helfen. Denn wir alle werden
uns nun wohl oder übel auf einen großen Kampf
vorbereiten müssen! Bringt alles nützliche was ihr
finden könnt her. Nun müssen wir gut zusammenhalten,
wenn wir das hier überleben wollen..."

Lest jetzt auf der Karte Der Turm des
Eises 2 weiter





Kampf um Hadria



Der Turm des Eises
2

Legt jetzt jeweils ein **Heilkraut** auf die Felder:
128, 131, 146.

Legt jetzt zusätzlich die beiden **2er**, die beiden
4er und den **7er** Baumstamm auf **Feld 144**

Aufgabe:

Bringt bis zum Buchstaben **W** folgende Sachen
auf Feld 148:

Alle Tauren und **Schildzwerge**,

So viel **Gold** wie möglich,

So viele (ganze) **Gegenstände** wie möglich,

So viele **Gaben des Nordens** wie möglich,

So viele **Heilkräuter** wie möglich,

Und so viele **Baumstämme** wie möglich.

Das Bewegen der Tauren und Schildzwerge
funktioniert **genauso** wie in der 2. Legende. (Ein
Held kann nur eine Figur zurzeit mitnehmen)

Nur das es dieses Mal **einen Willenspunkt**
weniger kostet. (Also minus 1, 2 oder 3)





Kampf um Hadria



Die Feuerstadt 1

Mitten im Schneegestöber erreichte der Held die
Feuerstadt. Es waren viele, viele Jahre vergangen als
er das letzte Mal hier war. Doch es hatte sich über die
ganzen Jahre fast nichts verändert. Wie früher
versuchten die Zauberer immer noch die Kunst des
Feuers zu meistern. Als sie den Helden bemerkten,
erzählte er ihnen auch schon seine Geschichte...

"Natürlich können wir sie hier aufnehmen!" Antwortete
einer der ältesten Zauberer, der gerade eine große
Flamme erschuf.

"Doch deine Geschichte will mir ganz und gar nicht
gefallen! Auch ich kenne den Schatz des Nordens. Und
dass ihr ihn gefunden habt, und was herausgekommen
ist, ist schrecklich! Was ist, wenn die Schatten Hadria
erreichen? Was ist, wenn der Nargon uns angreifen
wird? Ihr habt uns alle in gewaltige Gefahr gebracht!
Doch nun können wir es nicht mehr ändern. Bring mir
die Tauren und Schildzwerge. Doch du und deine
Helden müssen uns auch helfen. Denn wir alle werden
uns nun wohl oder übel auf einen großen Kampf
vorbereiten müssen! Bringt alles nützliche was ihr
finden könnt her. Nun müssen wir gut
zusammenhalten, wenn wir das hier überleben
wollen..."

Lest jetzt auf der Karte Die Feuerstadt 2
weiter





Kampf um Hadria



Die Feuertstadt 2

Legt jetzt jeweils ein **Heilkraut** auf die Felder:
128, 131, 146.

Legt jetzt zusätzlich die beiden **2er**, die beiden
4er und den **7er** Baumstamm auf **Feld 135**

Aufgabe:

Bringt bis zum Buchstaben **W** folgende Sachen
auf Feld 148:

Alle Tauren und **Schildzwerge**,

So viel **Gold** wie möglich,

So viele (ganze) **Gegenstände** wie möglich,

So viele **Gaben des Nordens** wie möglich,

So viele **Heilkräuter** wie möglich,

Und so viele **Baumstämme** wie möglich.

Das Bewegen der Tauren und Schildzwerge
funktioniert **genauso** wie in der 2. Legende. (Ein
Held kann nur eine Figur zurzeit mitnehmen)

Nur das es dieses Mal **einen Willenspunkt**
weniger kostet. (Also minus 1, 2 oder 3)






Rückkehr in den Norden Trilogie

Rückkehr in den Norden
Der Schatz
Kampf um Hadria

Vielen Dank (: