



Seid begrüßt Helden von ~~Andor~~!

In Hadria spielt das Wetter verrückt! Begleitet die Helden auf ihrem Abenteuer um das Rätsel dieser mysteriösen Umstände zu lüften. Helft den Einwohner Hadrias bei ihren Problemen und kämpft gegen außergewöhnlich starke Gegner mit einem brandneuen Fan-Helden.

Gespielt wird auf dem Hadria Spielplan, der Rückseite des Norden Spielplans aus der Erweiterung "Reise in den Norden". Diese Legende ist frei erfunden und spielt nicht vor, zwischen, während oder nach den originalen Legenden, welche dem Spiel beiliegen. Ich empfehle die Legende erst zu spielen, wenn man als Minimum Legende 5 abgeschlossen hat. Besser wäre jedoch wenn man alle 10 Legenden aus dem Original Spiel + Sternenschild + Reise in den Norden Erweiterung geschafft hat.

Benötigt wird das "Grundspiel Die Legenden von Andor", die "Sternenschild Erweiterung", "Neue Helden Erweiterung" und die "Reise in den Norden Erweiterung".

Schwierigkeitsgrade: Leicht, Mittel(empfohlen), Schwer, Experte, Legendär und Andorischer Halbgott verfügbar.

Spieleranzahl: 3-5

Besonderheit: Der hier mitgelieferte Fan-Held verwendet die großen schwarzen Würfel und kommt nach den ersten Spielzügen automatisch ins Spiel. Er verfügt über ein eigenes Heldentableau und wird entweder von der Gruppe oder von einem Spieler übernommen. Wird die Legende mit 4 Helden gestartet, sind somit sehr bald 5 im Spiel und somit 5 verschiedenfarbige Zeitsteine auf der Stundenleiste! Die Legende wurde dafür und auf den "brandneuen" Helden in Kombination mit den bereits bekannten Helden abgestimmt.

Fan-Legenden-Erfinder: Manuel

QURUN

Magiewesen aus der Dunkelheit

Rang 144

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte



1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20

Sonderfähigkeit: Alle Würfelwerte werden addiert als ob es ein Pasch wäre. Qurun hat zwei schwarze Holzsteine für die Stärkepunktanzeige. Beide beginnen immer bei 2. Die Stärkepunkte von Qurun ergeben sich aus der Summe beider Werte. Die maximale Stärke liegt somit bei 28.





A large, dark dragon with glowing orange eyes is depicted in the upper portion of the card.

Abgabe für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

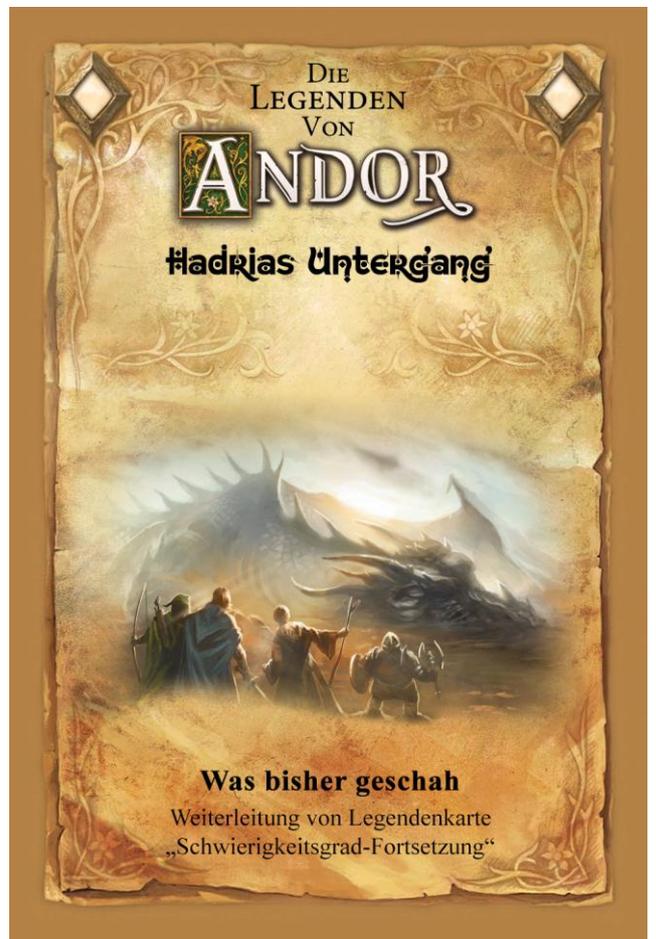
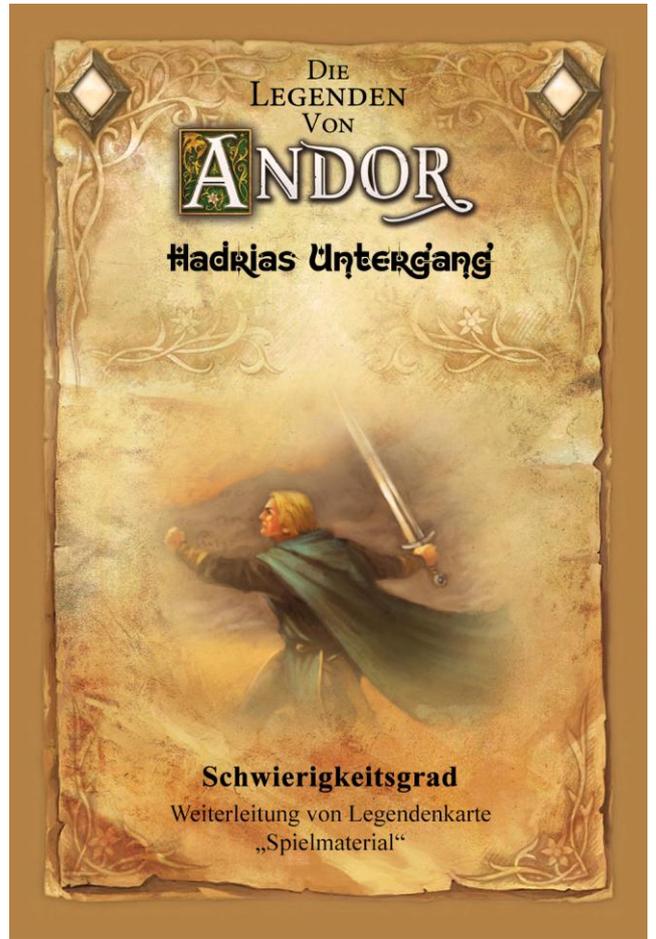
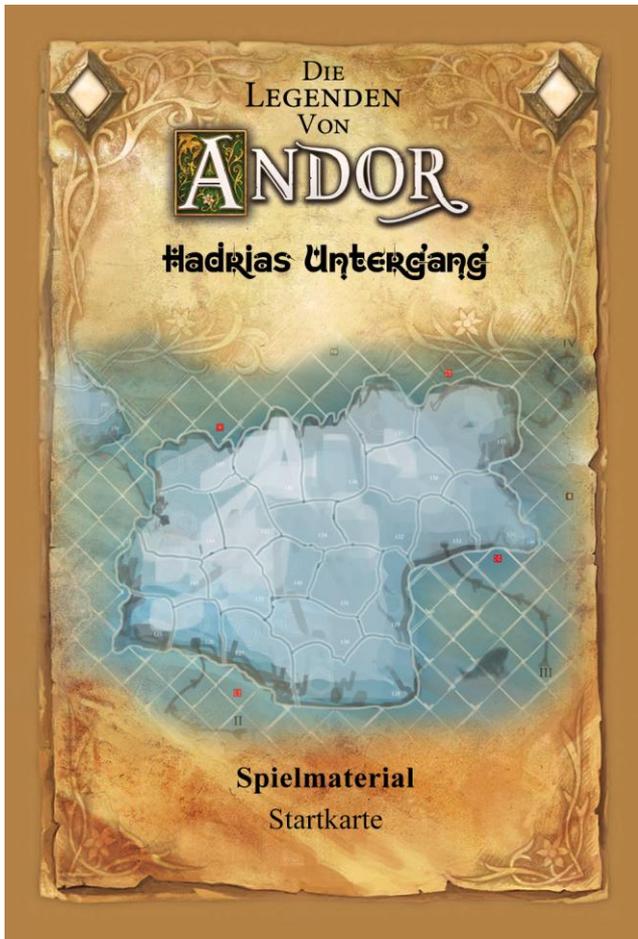
Willenspunkte

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Sonderfähigkeit: Alle Würfelwerte werden addiert als ob es ein Pasch wäre. Qurun hat zwei schwarze Holzsteine für die Stärkepunktzange. Beide beginnen immer bei 2. Die Stärkepunkte von Qurun ergeben sich aus der Summe beider Werte. Die maximale Stärke liegt somit bei 28.

QRUN
Magiewesen aus der Dunkelheit
Rang 144





Wählt nun den **Schwierigkeitsgrad** der Legende:

Leicht:

- Die Helden starten mit 20 Ruhm anstatt mit 4.
- Beim ersten Sonnenaufgang verlieren die Helden durch Kreaturen an Land keine Ruhmpunkte.
- Jeder Miniboss hat 10 Stärkepunkte weniger als angegeben. (Eisgors zählen auch dazu)
- Die Elitekreaturen, Zauberer des Feuers und der Eisdrache haben 20 Stärkepunkte weniger als angegeben.
- Der legendäre Drache Terra hat 30 Stärkepunkte weniger.
- Schreitet der Erzähler auf der Legendenleiste ein oder mehrere Felder zurück, so habt ihr die Wahl ihn um bis zu zwei Felder zusätzlich zurückzusetzen.

Mittel:

- Die Helden starten mit 15 Ruhm anstatt mit 4.
- Beim ersten Sonnenaufgang verlieren die Helden durch Kreaturen an Land keine Ruhmpunkte.
- Jeder Miniboss hat 7 Stärkepunkte weniger als angegeben. (Eisgors und Elitekreaturen zählen auch dazu)
- Die Zauberer des Feuers und der Eisdrache haben 15 Stärkepunkte weniger als angegeben.
- Der legendäre Drache Terra hat 20 Stärkepunkte weniger.
- Schreitet der Erzähler auf der Legendenleiste ein oder mehrere Felder zurück, so habt ihr die Wahl ihn um ein Feld zusätzlich zurückzusetzen.

Schwer:

- Die Helden starten mit 10 Ruhm anstatt mit 4.
- Beim ersten Sonnenaufgang verlieren die Helden durch Kreaturen an Land keine Ruhmespunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Schwierigkeitsgrad-Fortsetzung. ➡

Benötigtes Spielmaterial:

Grundspiel:

- Helden inkl. Zubehör, Erzähler, Sternchen, 3 rote X, Markierungsring, Ausrüstungsgegenstände, Gold, 1 Trank der Hexe, 3 Heilkräuter, 3 verschiedene Runensteine, 4 schwarze Würfel, 3 rote Würfel, roter Holzstein, rote Holzscheibe, 1 Edelstein (Wert 4)
- Ghors, Skrale, Trolle, Dunkler Magier Varkur, Wardraks, Drache

Neue Helden Erweiterung:

- Die Schwarzen Herolde, Bruderschild, 4 schwarze Holzscheiben, 1 großer weißer Würfel

Sternenschild Erweiterung:

- Der Dunkle Tempel, Katapult, Belagerungsturm, Sternenschild, Feuergeist, Feuerplättchen, rotes X, Wolfssymbol, Stundenglas, Kraher

Die Reise in den Norden Erweiterung:

- **Alles außer**
 - die Vision, Grenolin, Garz, Seeriese
 - Fässer, Muscheln, Schmuckkette, Marder, Nixenstaub
 - Nebelplättchen, Tarensymbol, Holz, Eisen
 - 4 Zauberer des Feuers Karten
 - 3 Zauberer des Turms Karten
 - 9 Auftragskarten
 - Kreaturenleiste für 6 Spieler

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Schwierigkeitsgrad. ➡

*Story-Kurzfassung der Fan-Legende **Das Ende Andors***

Einst herrschte ein legendärer Drache über ganz Andor. Die Andori boten ihre komplette Armee auf und kämpften gegen diesen Drachen namens Terra ums Überleben an der Seite ihrer Helden. Trotz vereinter Kräfte waren sie dieser Gottheit unterlegen und der Zauberer Varkur entschloss die Kreatur mit seiner gesamten Magie unter der Erde zu begraben! Jedoch wurde Varkurs Gefängnis für den Drachen auch sein eigenes!

Der Drache blieb am Leben und konnte dank magischer Hilfe das Erdreich viele Generationen später durchstoßen und seinem Gefängnis entkommen! Der Baum der Lieder musste leider Tribut zollen und wurde dabei komplett verwüstet. Die Helden versuchten den Drachen Terra zur Strecke zu bringen, jedoch ohne Erfolg. Als diese legendäre Gottheit zu Boden sank, wurde die Verbindung zum Zauberer Varkur gelöst. Stark geschwächt floh die Kreatur darauf Richtung Norden.

Trotz all dieser dramatischen Ereignisse, erlebten die Helden auch schöne Momente! Zwei neue Verbündete hatten sich der Heldengruppe angeschlossen, ein außergewöhnlich zutraulicher Wardrak und der Zauberer Varkur, die nun gemeinsam mit den Helden über ein einziges Ziel vor Augen verfügten, den Norden! Die Suche nach Terra begann!

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

- Jeder Miniboss hat 4 Stärkepunkte weniger als angegeben. (Eisgors zählen auch dazu)
- Die Elitekreaturen, Zauberer des Feuers und der Eisdrache haben 10 Stärkepunkte weniger als angegeben.
- Der legendäre Drache Terra hat 15 Stärkepunkte weniger.
- Nachdem die Legendenkarte X vorgelesen wurde, habt ihr die Wahl den Erzähler um ein Feld zurückzusetzen.

Experte:

- Beim ersten Sonnenaufgang verlieren die Helden durch Kreaturen an Land keine Ruhmpunkte.
- Jeder Miniboss hat 2 Stärkepunkte weniger als angegeben. (Eisgors zählen auch dazu)
- Die Elitekreaturen, Zauberer des Feuers und der Eisdrache haben 5 Stärkepunkte weniger als angegeben.
- Der legendäre Drache Terra hat 10 Stärkepunkte weniger.

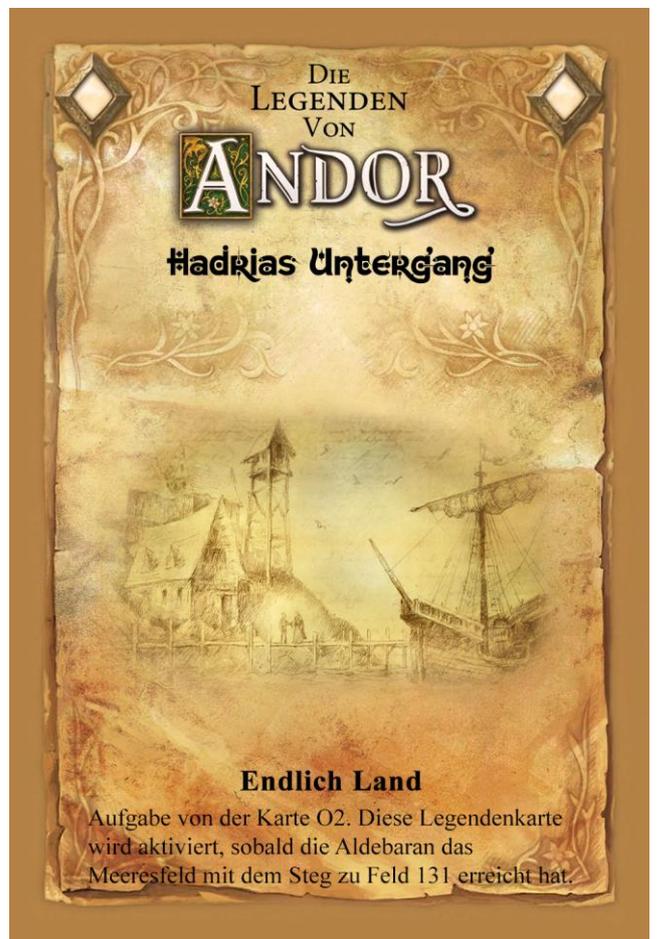
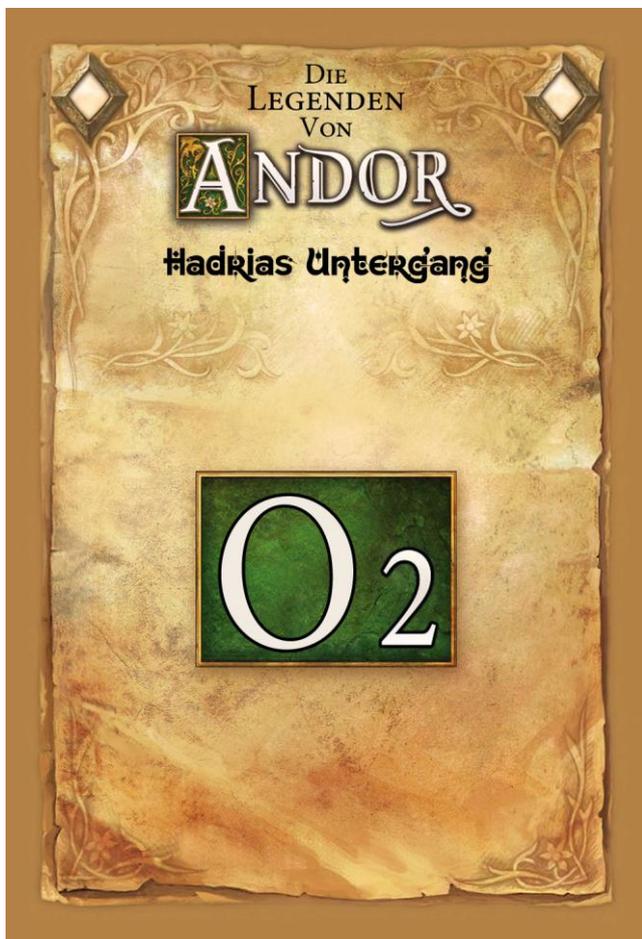
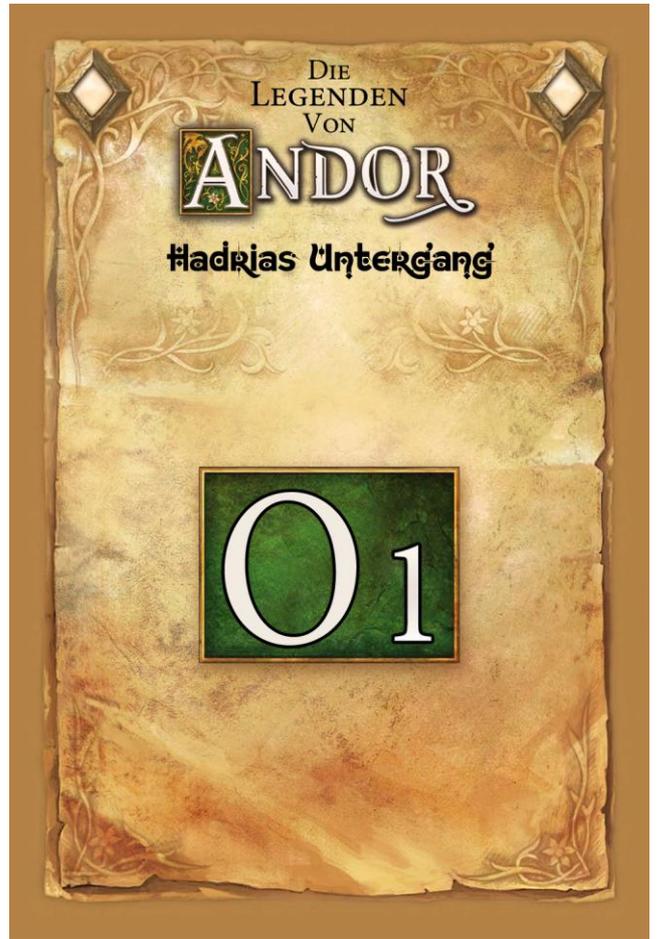
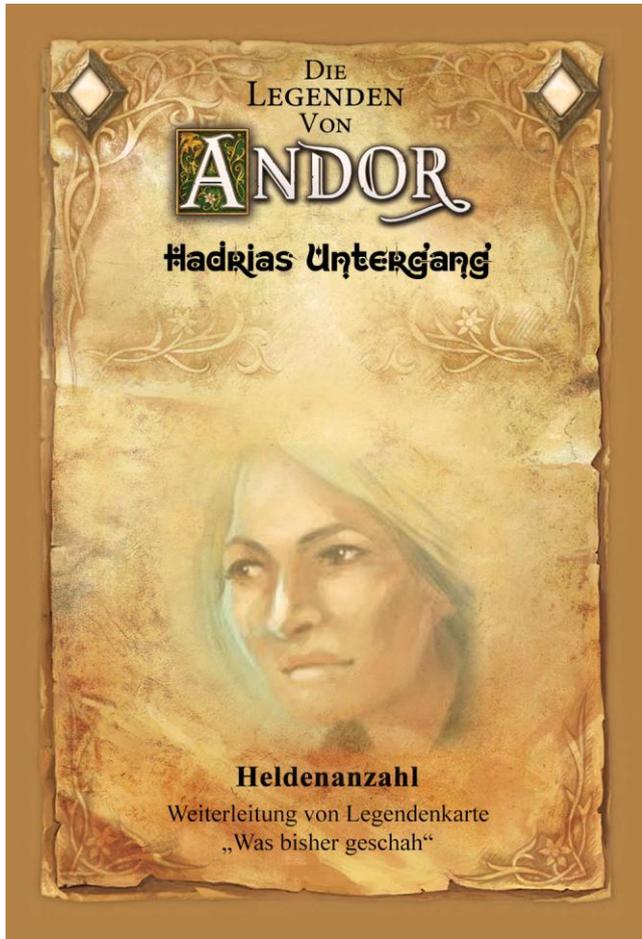
Legendär:

- Der Kraher kann maximal von zwei Helden angegriffen werden.
- Der Eisdrache dreht all seine Würfel auf die höhere Seite.
- Verwendet den Schwarzen Herold +8 beim Drachen Terra.

Andorischer Halbgott:

- Der Kraher kann maximal von zwei Helden angegriffen werden.
- Die Zauberer des Feuers, der Eisdrache und der legendäre Drache Terra drehen all ihre Würfel auf die höhere Seite.
- Der schwarze Herold +8 wird bei Terra verwendet.
- Der Drache Terra hat noch zusätzlich zu den 4 schwarzen Würfeln den großen roten Feuer-Würfel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Was bisher geschah. ➡



Aufbruchsstimmung lag in der Luft. Motiviert und voller Energie sahen die Helden ihrem Ziel entgegen, dem Norden. Wieviel Vorsprung der legendäre Drache Terra wohl hatte, die Helden wussten es nicht. Mehrere Tage sind seit dem Kampf bereits vergangen. Der König, seine Angst war förmlich jetzt noch zu spüren, spendierte den Helden für diesen Auftrag ohne zu zögern sein Eliteschiff, die Aldebaran. Gefertigt mit massivem Holz aus Sturmtal, hält dieses Schiff jedem Orkan stand, dieses Holz zerberstet niemals.

Das beste Schiff in ganz Andor war kurz darauf bereit in See zu stechen. Der Belagerungsturm und das Katapult waren natürlich mit an Bord. Die Aldebaran lag deswegen schon sehr tief im Wasser und der Belagerungsturm war schon fast sowas wie ein zweiter Mast, so hoch war er.

Dem Wardrak war ein wenig mulmig bei so viel Wasser rundherum, doch er wich dem Helden auch diesmal nicht vom Leib. Varkur war von diesem Verhalten schwer beeindruckt. Das hatte es zuvor in der andorischen Geschichte noch nicht gegeben.

Die Aldebaran setzte Segel, die Reise in den Norden begann und somit auch die Jagd auf den legendären Drachen Terra.

Stellt die **Helden**, **Varkur**, den **Belagerungsturm**, das **Katapult** und den **Wardrak** auf die **Aldebaran**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. 

Die Anzahl der Helden hat Auswirkungen auf die Stärke der hier aufgelisteten Mini-Bosse und die des Endbosses:

Bei 3 Helden + Qurun (also 4 Heldentabellas):

Oktohan: 5 Stärkepunkte weniger.

Krahder: 7 Stärkepunkte weniger.

Elitekreaturen: 10 Stärkepunkte weniger

Zauberer des Feuers: 17 Stärkepunkte weniger.

Eisdrache: 11 Stärkepunkte weniger.

Legendärer Drache Terra: 20 Stärkepunkte weniger.

Hinweis: Um den Schwierigkeitsgrad leicht zu erhöhen, könnt ihr optional die Kreaturenleiste für 5 Spieler verwenden (Auch bei 4 Helden + Qurun optional).



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O1. 

Die Helden gingen an Land. "Endlich Boden unter den Füßen!", äußerte ein Held mit freudigem Gefühl.

Stellt alle **Helden**, die sich jetzt auf der **Aldebaran** befinden, **Varkur**, den **Belagerungsturm** und den **Wardrak** auf **Feld 131**.

Haltet beide (Erster, Zweiter) **Sonnenaufgang in Hadria** **Legendenkarten**, sowie **Feder-**, **Wrack-**, **Schnee-Nord-Kreaturen-** und **Unwetterplättchen** bereit.

Einer der Helden bekommt das **Wolfssymbol** und legt es über den Stärkewert 10. Lest zur Auffrischung die Karte „**Der Wardrak, eine treue Seele**“ vor. 

"Was willst du mit dem Belagerungsturm", fragte einer der Helden. "Siehst du nicht den riesigen Tempel da vorne?", erwiderte Varkur. "Als Magier fällt einem sowas sofort ins Auge." Doch der Tempel war nicht das Einzige, dass trotz des dichten Schneefalls noch zu sehen war ...

Der **Dunkle Tempel** wird auf **Feld 129** platziert. Dieser hat **keine Auswirkungen** auf die Kreaturen.

Stellt **Gors** auf die Felder **140, 125 und 134**, **Skrale** auf **126 und 136**, einen **Troll** auf **149** und einen **Wardrak** auf **139**.

Der Wardrak kann nicht angegriffen werden, bewegt sich bei Sonnenaufgang nur ein Feld in Pfeilrichtung und ihr verliert keine **Ruhmpunkte** wegen des Wardraks.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Gefahr des Nordens**. 

Stürmische Tage auf hoher See lagen hinter den Helden, während ihre Kräfte dahin schwanden, so lag der Wardrak entspannt unter Deck, als er plötzlich hochstürmte. Es schneite stark, doch trotz des dichten Schneefalls war es bereits zu sehen, Land!

Stellt die **Aldebaran** auf die **Windrose** des Spielplans (unten rechts auf dem **Hadria-Spielplan**).

Platziert **drei verschiedenfarbige Runensteine** auf den Feldern **138, 145 und 150**.

Nutzt die **Nord-Brunnenplättchen**, wobei das mit dem **Gold** auf Feld **145**, jenes mit dem **Trinkschlauch** auf **150** und das mit den **6 Willenspunkten** auf **138** kommt.

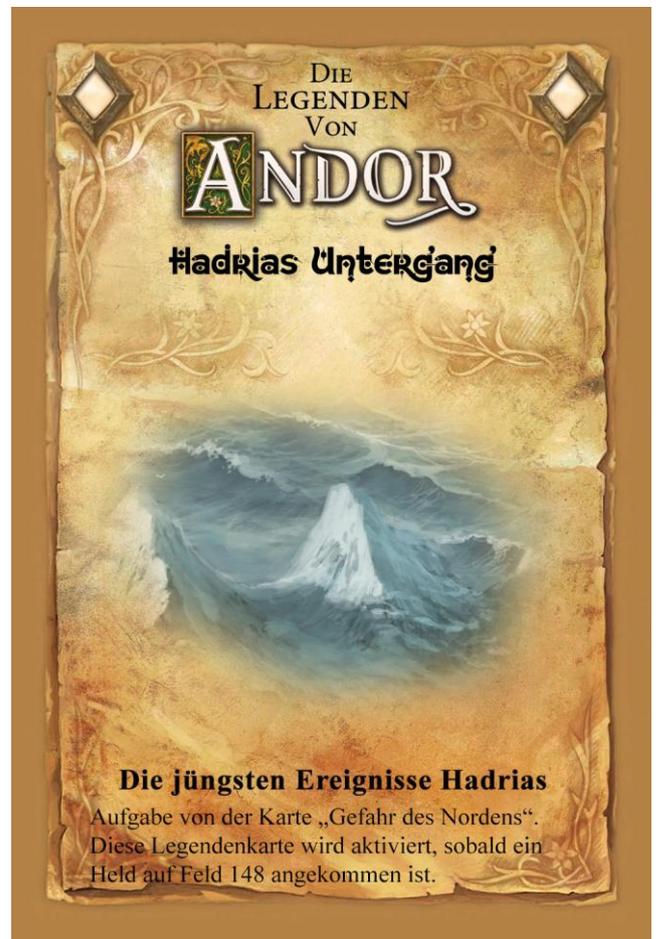
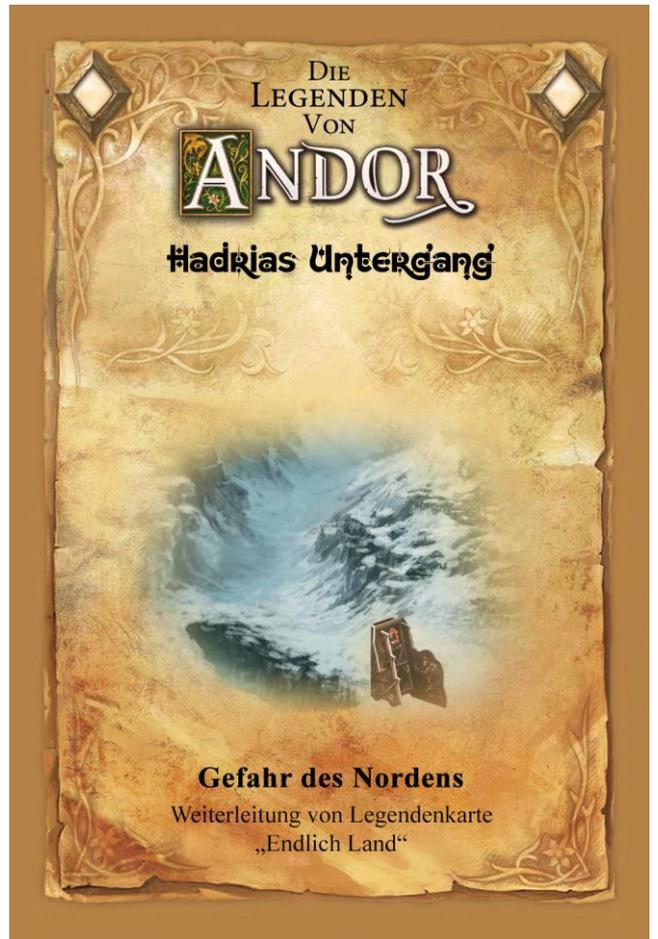
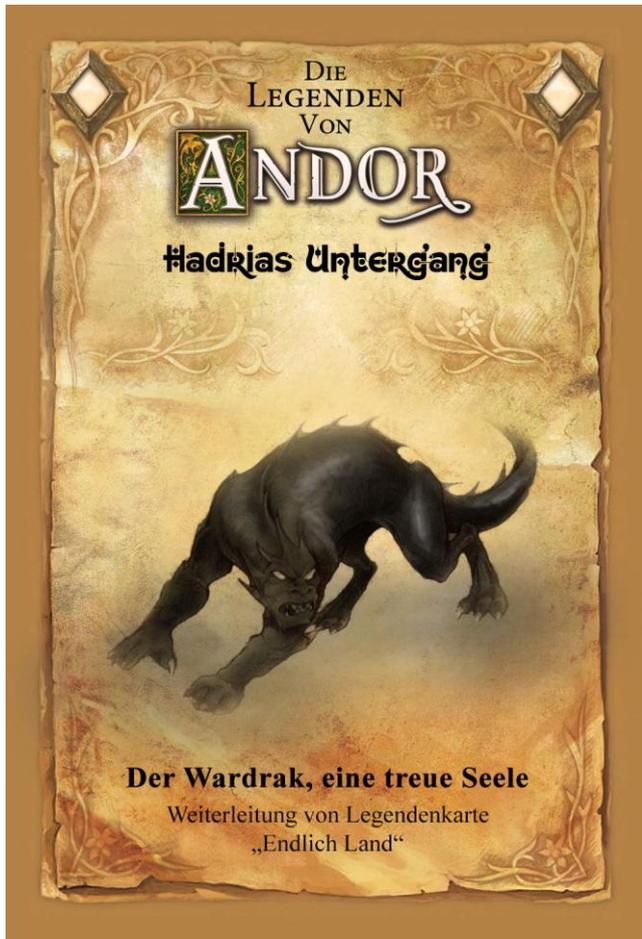
Deckt die **START-Windkarte** mit den grünen Pfeilen auf und platziert sie mit dem **schwarzen Punkt nach oben**. Stellt den **Barden** auf **Feld 4** der **Ruhmeshalle**.

Ausrüstung:

Platziert einen **Hexentrank** und den **Sternenschild** auf die vorgesehenen Plätze auf der **Aldebaran**. Jeder Held startet mit **2 Stärke- und 7 Willenspunkten**. Die Heldengruppe bekommt **4 Gold**, einen **Falken**, ein **hadrisches Stundenglas** (wie üblich -3 Stunden), den **Bruderschild** und den **magischen Hammer** (übliche Handhabung, Einsatz möglich vor jeder Kampfrunde mit -1 Ruhm, dafür dauerhaft +2 Stärke für den Helden).

Aufgabe:

Die **Aldebaran** muss den **Steg zu Feld 131** erreichen. Lest anschließend die Legendenkarte „**Endlich Land**“ vor. **Ein Held eurer Wahl beginnt**. 



Legt jeweils ein **rotes X** auf die Willenspunkte/Ruhm Belohnung der Gors, Nerax und Meerestrolche. Für diese Kreaturen kann nur Gold als Belohnung gewählt werden.

Skrale und **Trolle** haben die bereits bekannten Werte und Belohnungen (kein Ruhm). Bei **Sonnenaufgang** bewegen sich diese Kreaturen nach den Gors ein Feld in Pfeilrichtung weiter (Ruhmverlust wie üblich).

Während sich die Helden noch unterhielten, fing der Boden unter ihnen an zu beben. Risse zogen sich schlagartig durch Hadria, einhergehend mit einem lauten Gebrüll. Die Heldengruppe wich zurück als vor ihnen der Boden einstürzte. Ein Abgrund tat sich auf und verschlang den gewaltigen Belagerungsturm. Kurz darauf vernahm man nur noch einen kurzen lauten Aufschrei. Es kehrte Stille ein. Was war passiert? Die Helden hatten keinen blassen Schimmer!

Stellt den **Zauberer Torven** (grauer Bart, Name ist auf der „Zauber des Turms“ Karte zu finden) auf **Feld 148**.

Legt den **Belagerungsturm**, wie auf dem Bild zu sehen, mit der Vorderwand nach unten auf den Bereich mit dem Abgrund.



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Magiewesen aus der Dunkelheit.** ➡

Der Wardrak wird im Kampf wie ein **zusätzlicher Held** behandelt und kommt nach dem Helden mit dem Wolfssymbol an die Reihe. Im Kampf gelten für den Wardrak folgende Regeln:

- **2 schwarze Würfel, Päsche werden addiert.**
- Der **Hexentrank** kann auf die Würfel des **Wardraks nicht** angewendet werden.
- Die **Sonderfähigkeit des Magiers** kann auf die Würfel des **Wardraks nicht** angewendet werden.
- Der Wardrak kann auch auf der Aldebaran im Kampf eingesetzt werden.

Wie im ersten Teil gelten folgende Regeln zum Laufen:

- Der Wardrak wird **automatisch** mit dem Helden **mitgeführt**, der das Wolfssymbol bekommen hat.
- Das Wolfssymbol kann nicht abgelegt und keinem anderen Helden übergeben werden.

Will man die Unterstützung des Wardraks im Kampf mit **10 Stärkepunkten und 2 schwarzen Würfeln**, so wird ein **voller Trinkschlauch** dafür benötigt und komplett **verbraucht**. Der Wardrak kämpft nun an der Seite der Helden für den **kompletten Kampf** (nicht nur für eine Kampfrunde). Für den nächsten Kampf wird wieder ein voller Trinkschlauch benötigt, vorausgesetzt, man will den Wardrak für diesen Kampf einsetzen. Diese Entscheidung muss vor der ersten Kampfrunde getroffen werden. **Lest jetzt wieder weiter auf Legendenkarte**

Endlich Land. ➡

Torven begrüßte die Helden und schilderte folgend auf deren Fragen, die jüngsten Ereignisse hier in Hadria.

“Hadria war bis vor ein paar Tagen noch das Land des ewigen Sommers! In kürzester Zeit wurde es eiskalt in ganz Hadria, seither schneit es ohne Pause. Das macht besonders den Skralen und Trollen zu schaffen. Sie werden bald komplett vom Landbild verschwinden. Meerestrolche meiden bis jetzt das Land aufgrund des warmen Wetters, doch die feuchte kalte Luft bietet den idealen Lebensraum für sie. Nicht mehr lange und sie werden in Massen das Land aufsuchen.

Es wandern Gerüchte umher, dass ein Eisdrache für den rapiden Klimawandel verantwortlich sei. Ach, bevor ich es vergesse, Kirr, der Zauberer der Zeit friert sicher schon, er kommt nicht mehr zur Feste von Yra. Könnt ihr vielleicht mit eurem Schiff helfen?

Merrick, der Kartograph, hat bereits eine Seekarte angefertigt. Er ist gerade dabei eine neue Landkarte zu zeichnen. Aufgrund der letzten Ereignisse wurde die alte Karte zum Teil unbrauchbar. Seit so gut und begleitet ihn um sein Werk zu vollenden. Merrik machte sich erst vor einer Stunde auf den Weg, er kann noch nicht weit entfernt sein.

Der Held auf Feld 148 bekommt jetzt den **Kompass**. Stellt **Kirr**, den Zauberer der Zeit, auf **Feld 154** und **Merrick** auf **152**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Neue Landkarte.** ➡

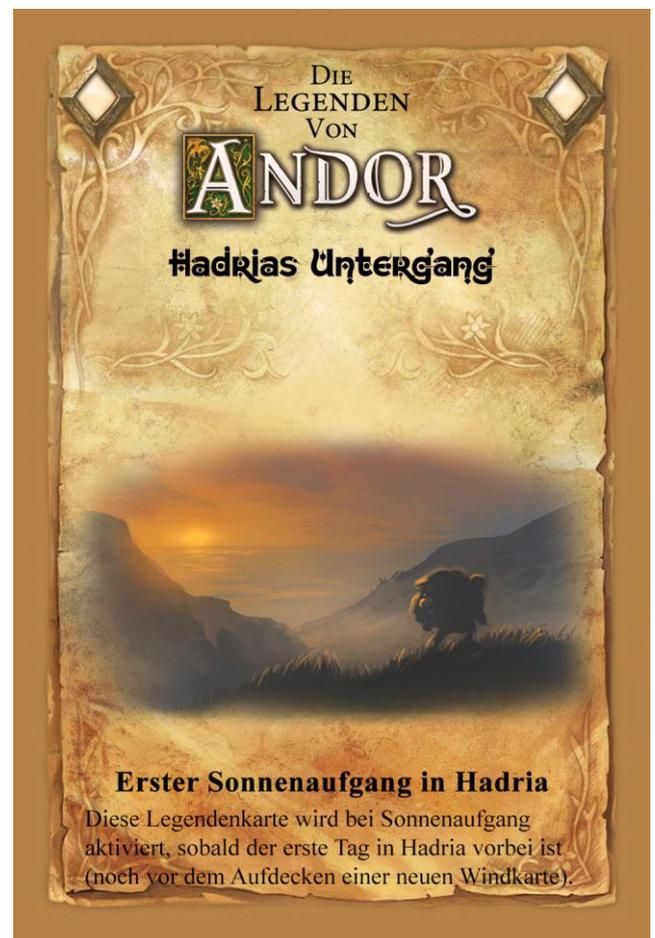
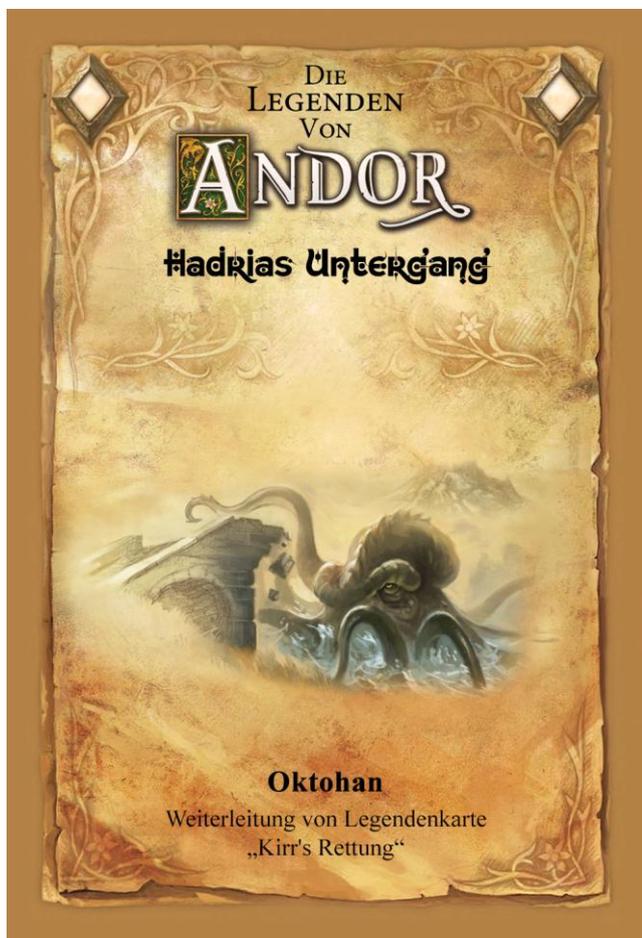
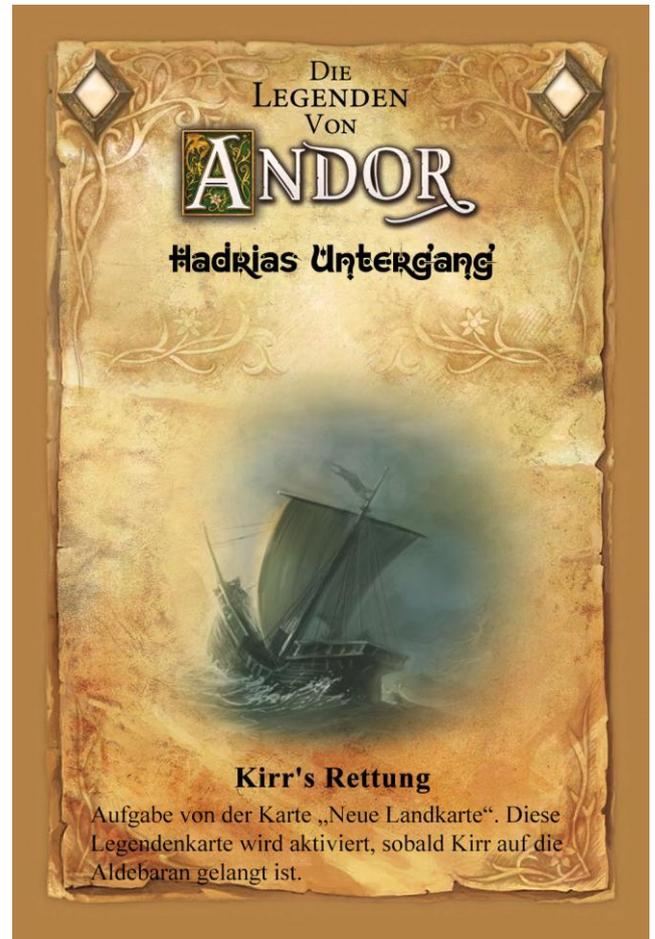
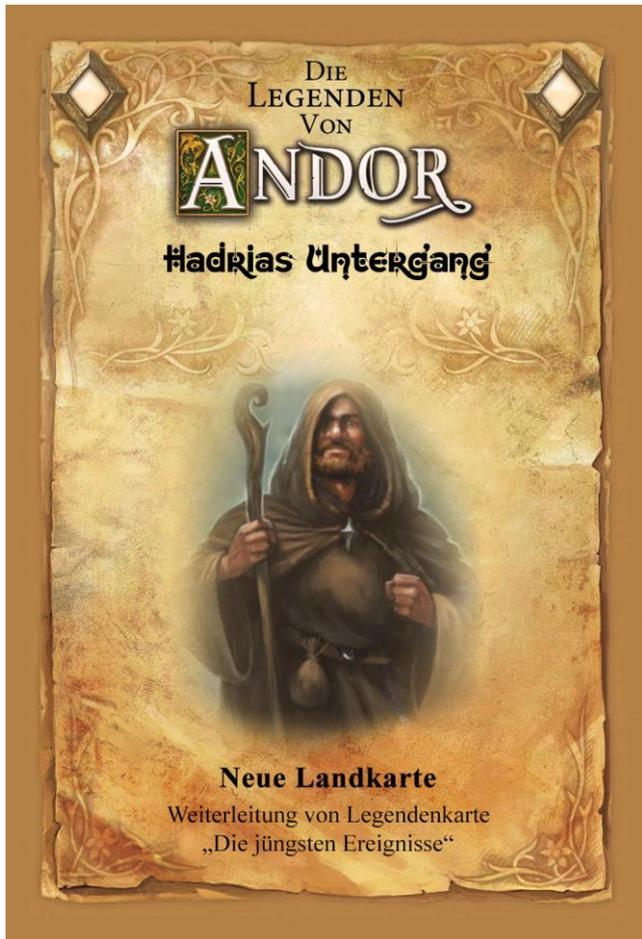
Welche Gefahren hier im Norden auch noch lauerten, Varkur wusste, dass es selbst mit seiner Macht kein Spaziergang sein wird. Sein Zauber, Levi wingardo port revileo, serpen redukto, immortalis de Qurun, war das, was die Helden dringendst brauchten! Varkurs Zauberstab erstrahlte in grellem hellgrün. Gleichzeitig umhüllten ihn schwarze Wolken immer weiter, bis von Varkur nichts mehr zu sehen war. Blitze schlugen aus dem Inneren donnernd um sich. Die Helden wichen einen Schritt zurück. Einen Augenblick später war es soweit. Der Zaubervorgang war vollendet. Eine dunkle Gestalt formte sich aus dem inneren der Wolken ... Qurun, das Magiewesen aus der Dunkelheit, einstiger Herrscher über die Armee schwarzer Herolde, war zurück.

Nehmt Varkur vom Spielplan und stellt Qurun auf dieses Feld. Lest Quruns Sonderfähigkeit auf der Vorderseite des Heldentableaus vor. Platziert eine schwarze Holzscheibe auf der 3 seiner Willenspunktanzeige.

Legt eine schwarze Holzscheibe als Zeitstein für Qurun auf das Sonnenaufgangsfeld. Qurun hat an diesem Tag noch alle Stunden zur Verfügung und gilt als eigener Held wie jeder andere auch. Er wird von der Gruppe (jeder Tag jemand anderes) oder von einem eigenen Spieler (z.B. bei 5 Spielern; 4 Helden + Qurun) übernommen .

(Bei 4 Helden+Qurun liegen 5 Zeisteine auf der Stundenleiste) Der Hexentrank kann auf Qurun nicht angewandt werden.

Sobald ein Held auf Feld 148 eintrifft, wird die Karte **„Die jüngsten Ereignisse Hadrias“** vorgelesen. ➡



“Torven hat euch beauftragt, habe ich Recht?“, fragte der Zauberer Kirr bereits mit schwacher Stimme. “Die Brücke nach Yra ist leider nur noch sehr schwer passierbar. Arkteron hat sie eingenommen, zu Fuß ist Yra daher kaum noch zu erreichen. Der schnellste Weg führt nach Nord-Westen über das Meer, doch ein Oktohan blockiert den Weg, nicht weit von hier. Die Legende besagt, dass er den Sturmschild bewacht.”

Platziert **Arkteron** wie auf dem Bild zu sehen neben der **Brücke nach Yra** (rechts von Feld 142 und über 145). Arkteron kann mit der **Aldebaran** nur passiert werden, wenn der Sturmschild im Besitz der Helden ist.

Platziert den **Sturmschild** unter den **drei Oktohan-Plättchen** und legt diese, wie auf dem Bild zu sehen, mit der rechten Kante auf das Meeresfeld mit der **11**.

Der Oktohan grenzt an Feld 140 und 152 an und kann auf diesen Feldern auch z.B. von einem Bogenschützen angegriffen werden.



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Oktohan. →

Stellt einen **Nerax** auf Feld **131**, einen **Meerestroll** auf **151** und einen **Arrog** auf **IV**.

Platziert **alle 6 Federplättchen** auf den dafür vorgesehenen Feldern. Dies sind folgende:

- An Land auf den Feldern **146**, **128** und **131**.
- Links unterhalb der **I** im Meer links auf dem Spielplan.
- Im Meer links **oberhalb des Landfeldes 128**.
- Das letzte **oberhalb der Windrose** rechts unten auf dem Spielplan.

Die Federplättchen können **nur mit Merik aktiviert** werden, sowohl an Land als auch auf dem Meer.

Wenn auf dem Federplättchen auf einen Helden bzw. die Heldengruppe an Bord verwiesen wird, sich jedoch kein Held auf der Schiffstafel der Aldebaran befindet, so gilt dann die Belohnung für die Helden bzw. Heldengruppe an Land. Sobald alle Federplättchen aufgedeckt wurden, ist die Landkarte aktualisiert und die Helden bekommen als **Belohnung 4 Ruhm**.

Kirr kann nur mit dem Schiff bewegt werden, niemals mit einem Helden an Land. Sobald Kirr **an Bord** der Aldebaran ist (dazu muss das Schiff auf einem Meeresfeld stehen, welches an das Landfeld 154 angrenzt) dann kommt Kirr automatisch an Bord und wird auf die Schiffstafel gestellt, anschließend wird die Legendenkarte „**Kirr's Rettung**“ vorgelesen. →

Bei jedem Sonnenaufgang in Hadria werden nach dem Bewegen des Erzählers **3 Nord-Kreaturenplättchen** aufgedeckt und ausgeführt. Legt dazu ein **Sternchen** auf das Erzählersymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld.

Da es insgesamt 10 Plättchen dieser Art gibt, werden nach jedem dritten Sonnenaufgang in Hadria alle Nord-Kreaturenplättchen gemischt, um für den nächsten Sonnenaufgang wieder genügend Plättchen zur Verfügung gestellt zu bekommen.

Platziert einen **Markierungsring** auf den **Erzähler der Legendenleiste**. Jedes Mal, wenn dieser ab sofort voranschreitet (nicht nur beim Sonnenaufgang), wird ein **Unwetterplättchen** aufgedeckt, ausgeführt und mit dem +1 Stärkebonus der Kreaturanzeige hinzugefügt. Weiters gilt dieser Bonus für alle Mini-Bosse und Bosse! Dieser Stärkebonus gilt für jede Kreatur aller Art, auch für Mini-Bosse und Bosse, welche nicht abgebildet sind. Entfernt den Markierungsring vom Erzähler wieder, sobald alle 7 Unwetterplättchen ausgeführt wurden.

Da diese Legendenkarte vor dem Bewegen des Erzählers auf der Legendenleiste vorgelesen wird, kommen beim jetzigen Sonnenaufgang sowohl die 3 Nord-Kreaturen als auch das Unwetterplättchen ins Spiel, sobald der Erzähler voranschreitet.

Stellt einen **Skräl** auf **Feld 148** und einen **Gor** auf **150**, nachdem dieser Sonnenaufgang beendet wurde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Stürme und Wracks. →

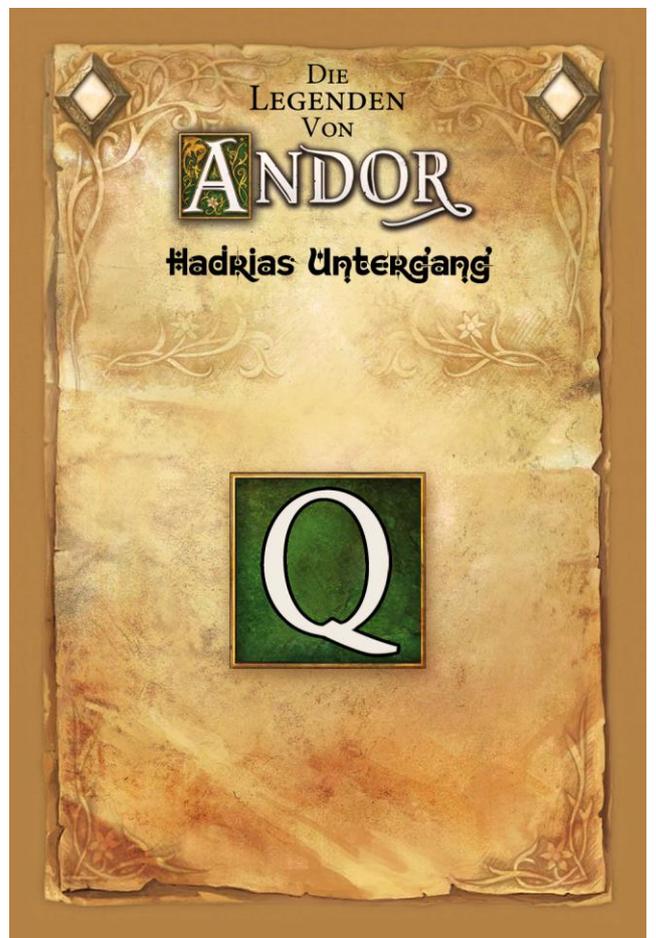
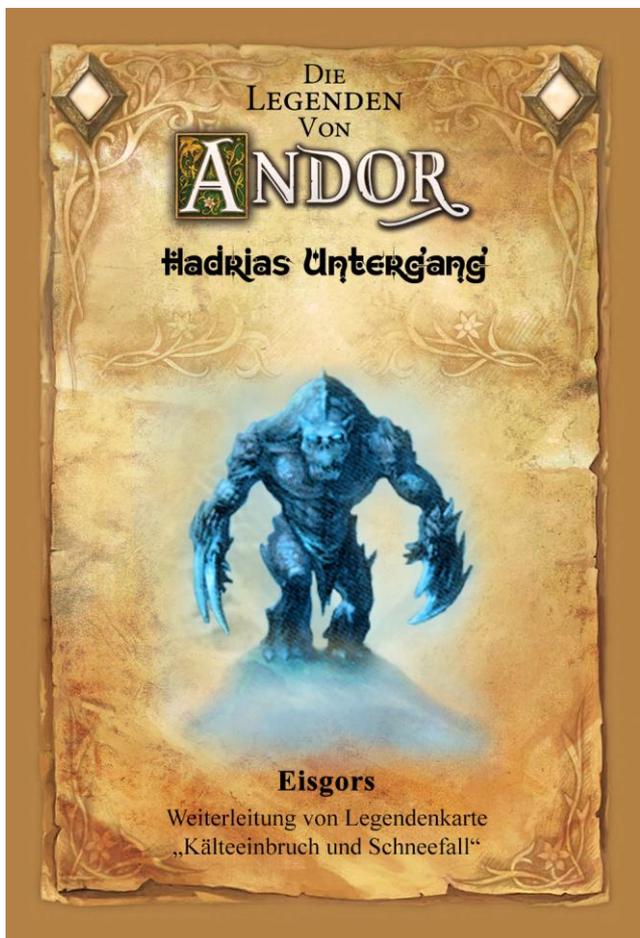
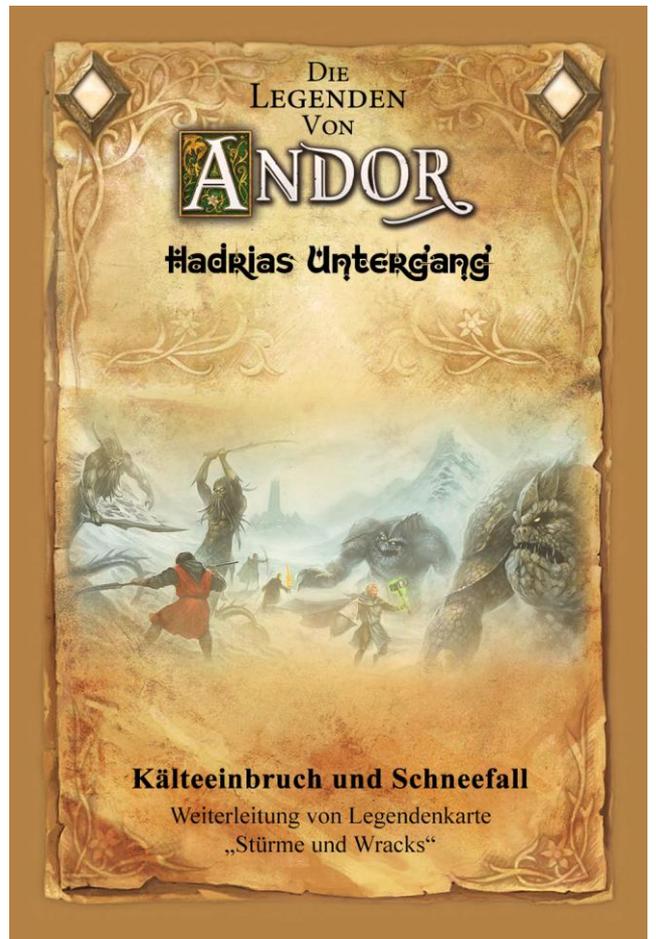
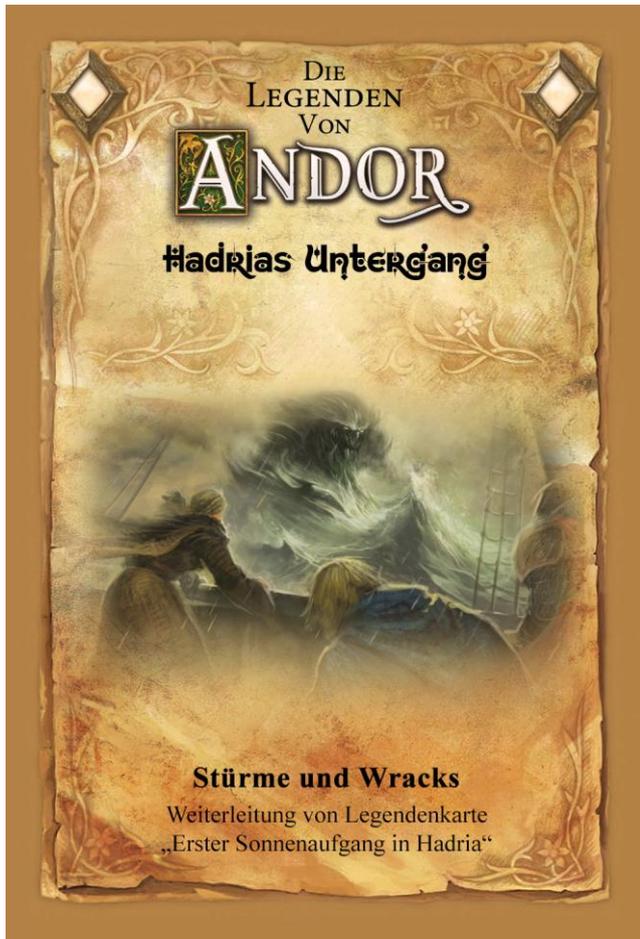
Dem Wardrak rann das Wasser im Maul bereits zusammen. Er sah schon seine nächste Mahlzeit, ein gebratenes Oktohan-Filet. Ob er jedoch wirklich eines bekam, erzählt die Legende jedoch nicht.

Die Heldengruppe darf das **Katapult** ab sofort und in jedem weiteren Kampf benutzen, an der die **Aldebaran beteiligt** ist. Nachdem alle Helden gewürfelt haben, werden 2 rote Würfel geworfen und der höhere Wert bzw. der Wert des Pasches zum gemeinsamen Kampfwert der Helden dazuaddiert.

Der **Oktohan** hat **24 Stärkepunkte** und die jeweiligen Würfel, wie auf den **Plättchen** abgebildet. Ist eine Kampfrunde gewonnen, wird das oberste Plättchen entfernt. Bei Gleichstand oder einer Unterlegenheit verliert die Heldengruppe was auf der Abbildung des jeweiligen Plättchens in der linken Ecke zu sehen ist. Sind keine Oktohan-Plättchen mehr übrig ist der Kampf gewonnen und ein Held, der am Kampf teilgenommen hat, bekommt als **Belohnung** den **Sturmschild**.

Will man die **Brücke nach Yra**, welche von Arkteron eingenommen wurde, mit einem Helden überqueren, so muss dieser **7 Willenspunkte** abgeben (**Qurun** hingegen nur **2 Willenspunkte**). Mit dem Sturmschild im Besitz des Helden ist dieser hingegen immun.

Lest auf der **Legendenkarte „Yra“** weiter, sobald die Aldebaran das Meeresfeld mit der roten **11** erreicht hat. →



• **Kälteeinbruch:**

Auf dem Sonnenaufgangsfeld wird der Kälteeinbruch, wie bereits bekannt, mit dem großen blauen Würfel dargestellt, welcher den Verlust der Willenspunkte der Helden (Qurun ist dagegen immun) symbolisiert.

Ein beliebiger Held würfelt mit dem Winter-Würfel. Jeder Held verliert den entsprechenden Wert an Willenspunkten, außer er steht auf Feld 135, 144, 148 oder auf dem Schiff. Sollte ein Held jetzt auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer stehen, dann wird der gewürfelte Wert zu seinen Willenspunkten hinzuaddiert.

Da es bis jetzt noch nicht genug geschneit hat, sind auch noch keine Schneepflättchen auf dem Spielplan. Deswegen fällt auch der Kälteeinbruch beim jetzigen Sonnenaufgang aus.

• **Schneefall:**

Der Schneefall wird auf dem Sonnenaufgangsfeld mit den weißen Schneepflättchen dargestellt und wird bereits im jetzigen Sonnenaufgang durchgeführt.

Legt Schneepflättchen auf alle Landfelder mit quadratischem Zeichen, auf denen jetzt keines liegt. Felder, auf denen ein Ewiges Feuer, der Dunkle Tempel, ein Portal oder ein Held stehen, werden nicht eingeschneit.

Aufgrund zu hohem Frustpotential werden mit Merrik Federpflättchen noch vor den Schneepflättchen aktiviert.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte**

Eisgors. 

Platziert das **Flutpflättchen** über dem grünen Barden Symbol auf dem Sonnenaufgangsfeld. Es hat die gleiche Bedeutung wie das Wrack-Symbol auf dem Norden-Spielplan. Das Wrack-Symbol, welches hier in Hadria durch das Flutpflättchen dargestellt wird, wird bei jedem Sonnenaufgang nach dem Barden-Symbol ausgeführt.

Hinweis: Wird das Barden-Symbol durch den Einsatz des Sternenschildes abgedeckt (falls keine X mehr übrig sind, kann dies auch mit einem Sternchen geschehen), so wird das Wrack-Symbol (Flutpflättchen) trotzdem ausgeführt, da es ein eigenständiges Symbol ist.

Sollten alle durch Nord-Kreaturenplättchen ins Spiel gekommenen **Wrackpflättchen** aufgebraucht sein, so wird das **Flutpflättchen** entfernt und die Anweisung, ein Wrackpflättchen ins Spiel zu bringen, auf allen weiteren Nord-Kreaturenplättchen ignoriert.

Die Handhabung nicht aktivierter Wrackpflättchen wird beim nächsten Sonnenaufgang erklärt.

Von den, für Hadria, sonst so üblichen Stürmen war an diesem Morgen weit und breit nichts zu sehen!

Alle aufgedeckten **Sturmkarten** werden bei diesem Sonnenaufgang ignoriert und zurück in den Stapel der Windkarten gemischt.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte**

Kälteeinbruch und Schneefall. 

Wie üblich wird der Erzähler auf dem Hadria Spielplan erst nach 3 besiegt Kreaturen ein Feld vorgerückt. Immer wenn dies geschieht, kommen diese 3 Kreaturen zurück in den Vorrat.

“Ein treuer Diener wartet noch immer auf eure Rückkehr Meister Qurun.”, sprach eine mysteriöse Stimme. Doch die Helden waren sich sicher, es war die Vision. Was sie wohl damit gemeint hatte?

Stellt den **schwarzen Herold** mit dem Aufdruck +4 auf **Feld 141**. Lest die **Legendenkarte „Treuer Diener“** vor, sobald **Qurun 7 Willenspunkte** oder mehr erreicht hat. 

• **Eisgors:**

Gors, welche über **Nord-Kreaturenplättchen** ins Spiel kommen sind automatisch Eisgors.

Die **Feldzahl** wird nicht wie üblich mit den 2 weißen Würfeln ermittelt, sondern folgendermaßen: **119 + 2 rote und 4 weiße Würf.**

Beispiel: $119 + 4 + 6 + 4 + 2 + 3 + 6 = 144$



Steht auf diesem Feld eine Kreatur, wird erneut gewürfelt.

Eisgors bewegen sich bei **Sonnenaufgang** nicht und der **Ruhmverlust** richtet sich wie bei anderen Kreaturen je nach Spieleranzahl, wie auf dem Spielplan abgebildet ist.

Eisgors sind stärker und ausdauernder als normale Gors. Der rapide Kälteeinbruch in Hadria löste bei einigen Gors diese ungewöhnliche Mutation aus.

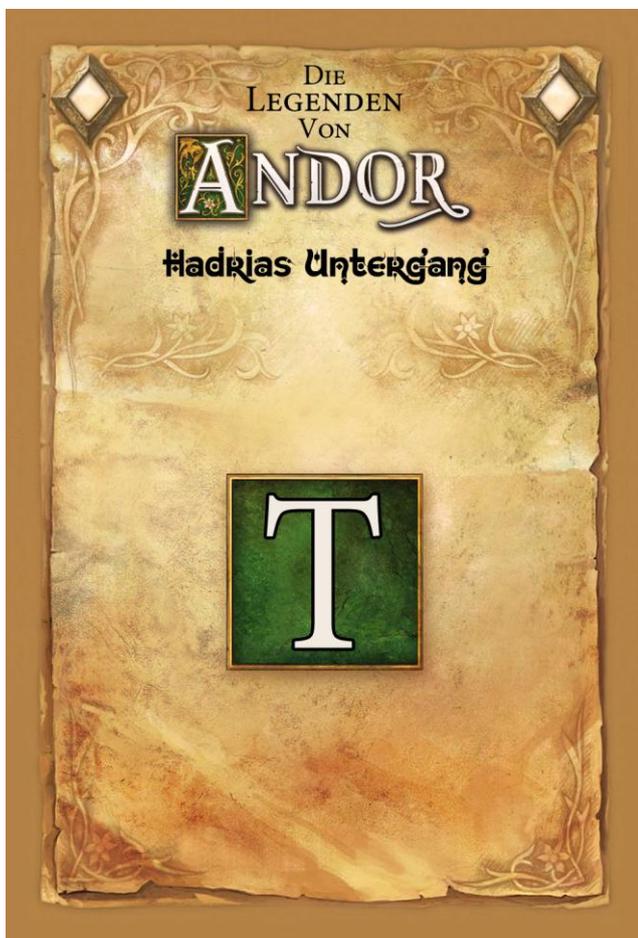
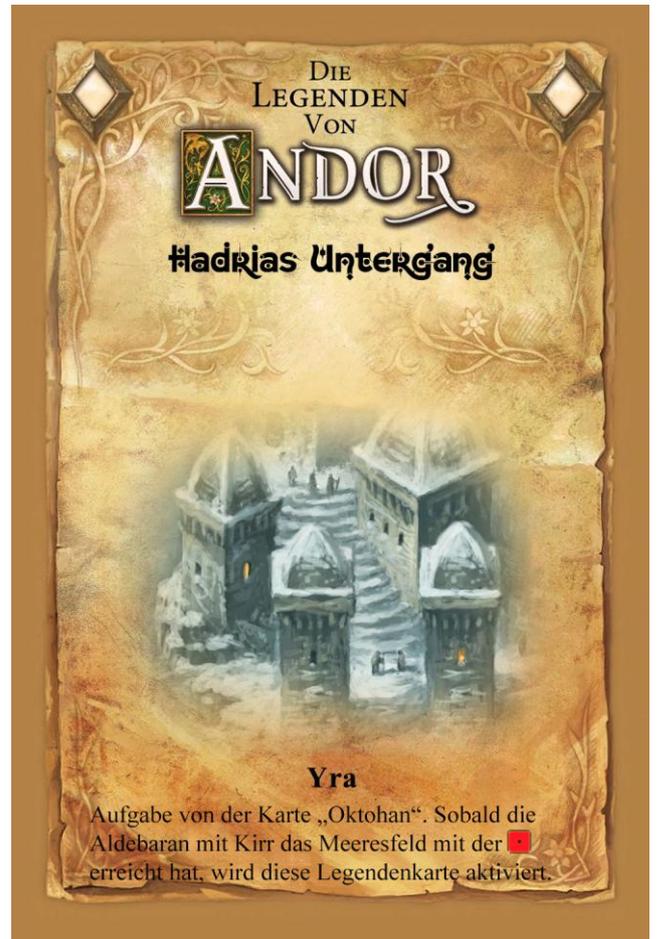
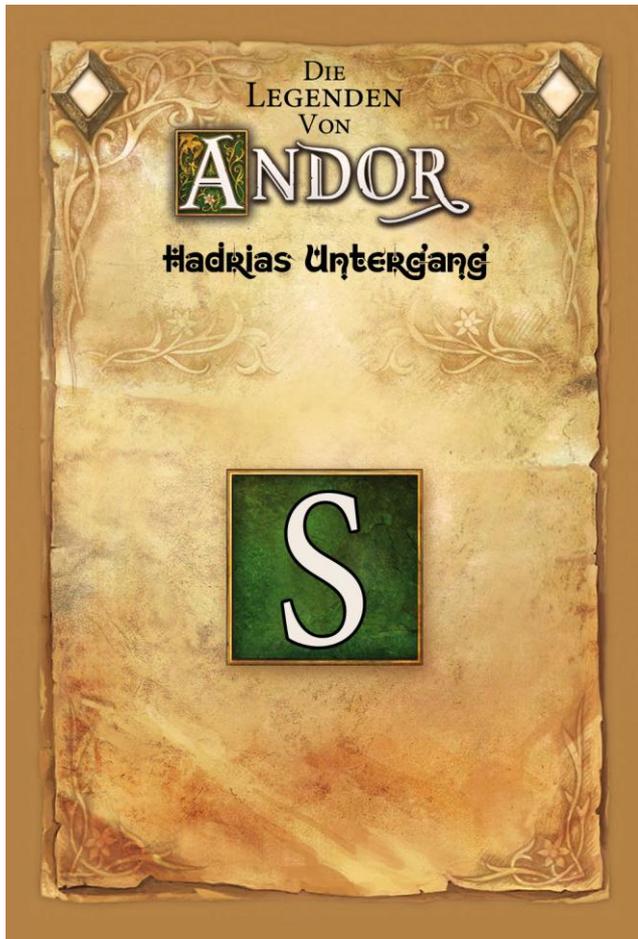
Die **Stärkepunkte** eines Eisgors betragen **10 + den dreifachen Wert** an Bonusstärkepunkten der **Unwetterpflättchen**.

Die Anzahl der **Willenspunkte** ist **11**. Nutzt dazu eine weiße Holzscheibe auf der Willenspunktanzeige.

Der Eisgor erhält den **großen blauen Winter-Würfel**. Der Würfelwert entspricht dem **dreifachen Wert**.

Als **Belohnung** gibt es 2 Ruhm in der Ruhmeshalle und 1 Stärkepunkt für jeden Helden (auch für Qurun und für jene Helden, die nicht am Kampf teilgenommen haben).

Bei Qurun wird für 1 Stärkepunkt daher nur 1 Holzstein auf der Stärkeanzeige verschoben!



“Danke, dass ihr mich sicher nach Yra gebracht habt. Das war ja eine außergewöhnliche Erlebnisfahrt bis hierher! Wartet, ich habe etwas für euch.”, sprach Kirr zu den Helden während er bereits die Feste hochging. Wenig später kam er zurück, mit einem breiten Grinsen im Gesicht. “Wir haben die Taren aus Sturmtal als Gäste für ein paar Tage noch hier. Für ein wenig Gold können sie sicher euer Schiff verbessern.”

Stellt **Kirr** und die **Taren** auf **Feld 143**.

Ihr bekommt jetzt den **Schiffsausbau Zweiter Mast**.

Ab sofort könnt ihr, wenn die Aldebaran auf dem **Meeresfeld** mit der  steht, für **3 Gold** den **Schiffsausbau Bug-Figur** kaufen.

“Nicht weit von hier soll ein mysteriöses Wesen seit geraumer Zeit sein Unwesen treiben. Die Einwohner Nordgards könnten eure Unterstützung sicherlich gut gebrauchen.”, erzählte Kirr den Helden. “Nehmt dieses Juwel. Es soll euch beschützen. Falls ihr etwas mehr Zeit braucht, so benutzt das hier.”

Ein Held an Bord der Aldebaran erhält den **schwarzen Kristall** und das andere **hadrische Stundenglas**.

Aufgabe:

Besucht die Stadt **Nordgard** (Feld 135), nachdem der feindliche Wardrak Feld 135 erreicht hat, und lest dann die **Legendenkarte „Ankunft in Nordgard“** vor. 

“Hallo liebe Helden, ich bin es, die Nixe Irja. Die lange Reise nach Hadria war sehr anstrengend. Auf dem höchsten Berg des Eisgebirges wächst ein ganz besonderes Kraut. Es wird mich wieder zurück zu alter Stärke führen. Seid mir bitte eine helfende Hand in dieser Angelegenheit.”, verkündete Irja bei ihrer Ankunft in Hadria.

Stellt die **Nixe Irja** auf die **Windrose** rechts unten auf dem Spielplan.

Platziert den **Markierungsring** auf **Stunde 8** der Stundenleiste. Jedes Mal, wenn ein Held diese Zeit auf der Stundenleiste erreicht, wird die **Nixe Irja** ein Feld nach Norden bewegt, bis sie an Feld 138 angrenzt. Entfernt dann der Markierungsring wieder.

Legt **zwei Heilkräuter** verdeckt auf **Feld 128** und bringt eines davon der Nixe Irja.

Die Übergabe des Heilkrautes kann auf dem Meer stattfinden, als auch auf Feld 138, wenn Irja daran angrenzt. Das andere Heilkraut kann wie üblich verwendet werden.

Sobald genau eines dieser beiden Heilkräuter (Das Heilkraut, welches über das Unwetterplättchen ins Spiel kommen kann, zählt nicht!) an die Nixe Irja übergeben wurde (beliebiger Wert), kommt dieses aus dem Spiel und die **Legendenkarte „Zurück zu alter Stärke“** wird vorgelesen. 



Wrackplättchen, welche sich bei Sonnenaufgang noch auf dem Spielplan befinden und nicht von den Helden aktiviert wurden, haben, wie bekannt nun folgende Auswirkungen:

- Der **Schatz** versinkt: Das Plättchen kommt aus dem Spiel, die Helden erhalten das Gold nicht.
- Der **Seemann** in Not ertrinkt: Die Helden verlieren 2 Ruhm.
- Der **Nerax** taucht auf: Da sich auf dem Hadria Spielplan keine gestrichelten Linien bis zu einer römischen Zahl befinden, kommt der Nerax abhängig vom Ort des Wrackplättchens ins Spiel:
 - Lag das Wrackplättchen auf dem Feld mit der **10**, so stellt den Nerax auf das Meeresfeld mit der **I**.
 - Lag das Wrackplättchen auf dem Feld mit der **6**, so stellt den Nerax auf das Meeresfeld mit der **II**.
 - Lag das Wrackplättchen auf dem Feld mit der **8**, so stellt den Nerax auf das Meeresfeld mit der **III**.
 - Lag das Wrackplättchen auf dem Feld mit der **12**, so stellt den Nerax auf das Meeresfeld mit der **IV**.

Mehr und mehr Meereskreaturen versuchen an Land zu gehen! Weitere sind bereits angekommen!

Stellt einen **Meerestroll** auf **Feld 131** und einen **Nerax** auf **152**, nachdem dieser Sonnenaufgang beendet wurde.

“Wie ich sehe, braucht ihr mehr Zeit, um noch eure offenen Angelegenheiten zu vollenden. Ich helfe euch dabei, seid jedoch gewarnt, immer mehr dieser Meereskreaturen versuchen an Land zu gehen. Schon bald könnt ihr die Kreaturenflut nicht mehr eindämmen!”, sprach eine mysteriöse Stimme.

Rückt den **Erzähler** auf der Legendenleiste **2 Felder zurück**.

