



Diese Legende spielt auf dem Hadria-Spielplan.
Die Geschichte knüpft zeitlich unmittelbar an die
Geschehnisse von Legende 10 an.
 Es ist empfehlenswert, die Legenden 7 bis 10 zu kennen.

Die Geschehnisse um Quruns Tod stürzen die Helden in ein Chaos aus Wut und Verzweiflung. Wie können sie jetzt den Bewohnern Andors helfen? Was sollen sie tun?

Da bekommen sie unerwartete Hilfe von den Zauberern der Feste von Yra. Diese geben den Helden neue Hoffnung, indem sie vom "Schatz des Nordens" erzählen, von seiner Macht, von seiner Wirkung.

Und so begeben sich die Helden auf die Suche nach dem "Schatz des Nordens" und müssen dabei so manches Abenteuer und manche Herausforderung bestehen.

Autor: Doro
 für 2-4 Spieler
 Schwierigkeitsgrad: mittel

im März 2015

Mein besonderer Dank gilt Mjölneur, der mir die Bilder für die Gestaltung der Legendenkarten zur Verfügung gestellt hat.



Diese Legende besteht aus 34 Karten:
 O1, O2, O3, O4, O5, P1, P2, P3, Q, R, T, W, X, Z,
 Geschenkte Zeit, Der Zauberer Koraph, Hadrischer
 Sonnenaufgang, Das Portal I, II und III, Grummel I,
 II und III, 5 Karten Aktion, 6 Karten Unwetter

Die Legende wird auf dem Hadria-Spielplan gespielt.
 Legt das Material des Grundspiels und der Erweiterung
 "Die Reise in den Norden" bereit.

Vorbereitungen:

- Wählt eine Heldentafel und bereitet sie wie im Grundspiel (Checkliste, Punkte 1 bis 3) vor.
- Stellt den Erzähler auf den Buchstaben O der Legendenleiste und den Barden auf die 4 der Ruhmeshalle.
- Sortiert die Legendenkarten von O bis Z. Legt diese und alle Legendenkarten ohne Buchstaben neben dem Spielplan bereit.
- Legt Brunnenplättchen auf die Brunnenfelder.
- Legt die 2 schwarzen Holzsteine auf die "Gemeinsam kämpfen"-Leiste.
- Legt 5 weiße und 2 rote Würfel, die weiße Holzscheibe und das weiße Holzklötzchen an die Kreaturenleiste.
- Legt die START-Windkarte auf die Ablage neben dem Sonnenaufgangsfeld (mit dem schwarzen Punkt nach oben). Würfelt mit einem weißen Würfel und dreht sie so oft um 90° im Uhrzeigersinn, wie der Würfelwert angibt.
- Mischt die Windkarten und legt sie verdeckt oberhalb der Startwindkarte.
- Bereitet die Hadria-Ausrüstungstafel vor.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben P, Q, R, T, W, X und Z der Legendenleiste.

Lest weiter auf Legendenkarte O2





Ein Schneesturm tobte über das raue Land. In Hadria, weit im tiefen Norden, herrschte ewiger Winter. Ein Teil der Landzunge und der Brücke, die von der Feste von Yra zum Festland hinüber führte, waren vom Sturm abgerissen worden. Vereinzelt streiften Kreaturen durch die Schneewüste auf der Suche nach Nahrung oder den Schätzen, die der Norden zu bieten hatte.

Die Helden befanden sich auf dem Wintermarkt. Der Wind zurrte unaufhörlich an den Spitzen der Zelte und stob die Glut des niedergebrannten Feuers auseinander.

Stellt die Helden auf Feld 148. Legt je 1 Gold auf die Felder 133, 139 und 154. Deckt Feld 142 mit einem X ab. Weder Helden noch Kreaturen können dieses Feld betreten.

Nehmt folgende 5 Schneeplättchen aus dem Spiel: 2x Portale, 2x -2Willenspunkte, 1x -4Willenspunkte. Legt auf jedes Landfeld mit quadratischem Zeichen verdeckt je ein Schneeplättchen (nicht Feld 142).

Wichtig: Ein Held darf ein Feld mit Schneeplättchen nicht einfach passieren, sondern muss dort stehen bleiben. Das Schneeplättchen wird **sofort** aktiviert. Die Auswirkungen lest auf der Hadria-Ausrüstungstafel nach.

Das Plättchen kommt aus dem Spiel.

Legt einen Schild auf das Schiff (auf Ablage für große Gegenstände).

Lest weiter auf Legendenkarte O3



Stellt das Schiff auf den roten Würfel mit 2 Augen.

Das Schiff ist bereits wie folgt ausgebaut:

bei 2 Spielern - alle 3 Ausbauten

bei 3 Spielern - 2. Mast und ein beliebiger Ausbau

bei 4 Spielern - ein beliebiger Ausbau

Wichtig: Das Schiff kann nicht weiter ausgebaut werden.

Varkurs Gestalt lag regungslos vor den Helden. Varkur, der als der mächtige Qurun den Kampf gegen die Helden aufgenommen und verloren hatte. Alles Leben war aus seinem Körper gewichen. Die Helden standen wie erstarrt. Sie spürten nicht die klirrende Kälte, die langsam an ihren Beinen hochkroch, nicht den stürmischen Wind, der an ihren Haaren riss, und nicht den eisigen Regen, der wie Dornen in ihre Augen stach. In ihren Ohren hallten die Worte, die Varkur ihnen vor seinem Ableben entgegengeworfen hatte: "Wer, glaubt Ihr, lockte Euch in den Norden? Wer schickte Euch wohl die Vision? **Ich** war es! Es war **mein** Werk, **mein** Plan. Ich schloss einen Pakt mit den Krahndern. Sie sollten während Eurer Abwesenheit Andor in Schutt und Asche legen. Andor brennt! Und Ihr seid weit weg und könnt nichts dagegen tun ...", hatte er aus dem Leben geschieden war. Die darauffolgende Stille schien ewig zu dauern. Endlich erwachte einer der Helden aus seiner Starre. "Wir müssen sofort zurück. Vielleicht ist noch nicht alles verloren." Leise und mit gesenktem Blick fügte er hinzu: "Etwas anderes können wir nicht tun."

Lest weiter auf Legendenkarte O4





"Vielleicht gibt es da doch etwas ...". Die Helden drehten sich um. Eine Gestalt trat aus dem Schatten eines Zeltes. Ein alter Mann mit zerfurchtem Gesicht und einer Kutte über seinem gebeugten Haupt kam auf die Heldengruppe zu. "Vor sehr langer Zeit gab es hier einen Orden", begann er. "Der Legende nach besaß er einen Schatz, der die Geschichte zu ändern vermochte." Er stützte sich auf seinen Stock. "Ich bin Koraph, der älteste der Zauberer vom Eisernen Turm. Ich kann Euch helfen. Bringt Federn aus den Haaren der Nerax zum Eisernen Turm! Dort erzähle ich Euch mehr." Noch ehe die Helden etwas sagen konnten, war Koraph hinter einem Zelt verschwunden, so schnell, wie man es ihm nicht zugetraut hätte.

Legt die 6 Federplättchen auf die Felder mit Federn (**Achtung:** 3 Felder befinden sich auf dem Festland). Stellt auf jedes Federplättchen je 1 Nerax. Stellt die Figur "Koraph" (Zauberer mit weißem Bart) auf Feld 144 und markiert sie mit einem Sternchen. Legt den Sturmschild dazu.

Es muss **mindestens** 1 Nerax besiegt und **mindestens** 1 Federplättchen eingesammelt werden.

Ein Federplättchen kann eingesammelt werden, sobald die Kreatur darauf besiegt ist. Der Text auf dem Federplättchen wird ausgeführt.

Hinweise: Besiegte Nerax' kommen auf das Schiff. Die Helden erhalten die Belohnung.

Lest weiter auf Legendenkarte O5



Eingesammelte Federplättchen werden auf die Heldentafeln gelegt, sie können mit dem Falken verschickt werden. Je mehr Federplättchen der Held auf Feld 144 ablegt, je höher die Belohnung.

Aufgabe:

Ein Held muss mit den Federplättchen den Eisernen Turm (Feld 144) betreten, **bevor** der Erzähler den Buchstaben P auf der Legendenleiste erreicht. Ansonsten ist die Legende verloren.

Sobald ein Held Feld 144 erreicht hat, lest die Legendenkarte "**Der Zauberer Koraph**"

Legt nun die Legendenkarte "**Geschenkte Zeit**" auf Stunde 7 der Tagesleiste, sodass der Pfeil auf Stunde 6 zeigt. Die Karte wird vorgelesen, sobald der erste Zeitstein Stunde 6 erreicht (Der Held führt seine Aktion noch aus. Es kann durchaus sein, dass die Karte zwischen 2 Kampfrunden vorgelesen wird).

Ausrüstung der Helden:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Heldengruppe erhält 2 zusätzliche Stärkepunkte und 2 Gold. Ein Held erhält einen Gegenstand nach Wahl von der Ausrüstungstafel. Ihr entscheidet, wer das ist.

Startspieler:

Der jüngste Spieler beginnt.



Wenn jetzt **nicht** ein Held auf Feld 144 (Eiserner Turm) steht, ist die Legende verloren.

Koraph deutete auf die Karaffe. "Damit kann ich meine Zauberkraft mit in die Vergangenheit nehmen. Doch nun zu dem Orden, von dem ich gesprochen habe" begann er. "Er nannte sich der Orden der Zeiritter. Es war ihnen möglich, ein Portal zu öffnen, um in vergangene Zeiten zu gelangen. Der Wissensdurst der Ritter ließ sie häufig Zeitreisen unternehmen. Sie schwiegen über das, was sie dort sahen. Doch einmal erzählte ein junger Ordensritter von einem Schatz, den sie gefunden hätten. Dieser könne die Geschichte verändern.

Eines Tages kam etwas mit ihnen durch das Portal, etwas nicht Sichtbares, jedoch unglaublich Böses. Nur unter Aufbietung aller Zauberkraft und Magie konnte es letztlich gebannt werden. Der Orden beschloss daraufhin, das Portal zu verschließen." Der Zauberer holte tief Luft. "Der geheimnisvolle Schatz", fuhr er fort, "wurde an einen Unwissenden, einen unbekannten Ritter, übergeben. Seitdem ranken viele Gerüchte um den Ort, an dem sich Schatz und Portal befinden, oder ob sie überhaupt existieren.

*Ihr **müsst** dieses Portal finden!" Er machte eine lange Atempause. "Vor kurzem ist es uns gelungen, einen Kompass mit einem Zauber zu belegen. Mit ihm ist es möglich, das Portal zu benutzen. Nur leider wurde er uns gestohlen", fügte er bedauernd hinzu.*

Lest weiter auf Legendenkarte P2



"Wir müssen ihn uns zurückholen! Ach ja, und wir brauchen Eisen und Erz, ohne funktioniert der Kompass nicht", schloss er und schon war er aus dem Raum verschwunden.

Legt je eine der "3 Gaben des Nordens" verdeckt auf die Felder 125, 151 und 155. Stellt auf jedes der 3 Plättchen einen Gor. Bevor ein Plättchen eingesammelt werden kann, muss der jeweilige Gor besiegt werden. Die Gors nehmen bei Sonnenaufgang die Gaben mit. Erreichen sie Feld 135 (Nordgard) oder Feld 148 (Wintermarkt), kommt das Plättchen aus dem Spiel.

Legt 1 Eisen auf Feld 153.

Legt verdeckt je 1 Geröllplättchen auf die Brücke an Feld 145 und auf die Stege an den Feldern 131 und 154. Das Einsammeln von Geröll (von den angrenzenden Feldern aus) geschieht wie bei der Aktion "Kämpfen". Der Kampfwert des bzw. der Helden muss gleich oder höher sein als die Zahl auf dem Geröll. Eingesammeltes Geröll wird auf die kleinen Ablagefelder der Heldentafel gelegt.

Wichtig: nur 1 Geröll pro Ablagefeld.

Legt die noch nicht verwendeten Schneepplättchen (falls vorhanden) übereinander auf Feld 144. Das jeweils oberste Plättchen wird aufgedeckt.

Für **1 Stunde** auf der Zeitleiste könnt ihr es **aktivieren**.

Lest weiter auf Legendenkarte P3





Aktiviert ein Held dort ein Ewiges Feuer, darf er **sofort** mit dem Winterwürfel (blau) würfeln und die Punkte zu seinen Willenspunkten hinzu addieren. Aktiviertes Holz kommt auf die Heldentafel. Wird Eis aktiviert, passiert nichts. Wird dort ein Portal aktiviert, kommen sofort alle übrigen Plättchen von Feld 144 vom Spielplan.

Deckt das Schneeplättchen-Symbol auf dem Sonnenaufgangsfeld mit einem roten X ab.

Aufgaben:

Sucht den Kompass in den "3 Gaben des Nordens" (**Beachtet:** Der Gor muss vor dem Aufdecken und Einsammeln besiegt werden. Erreicht er mit Plättchen die Felder **135** oder **148**, kommt das Plättchen aus dem Spiel).

Sammelt das Eisen und außerdem Geröll ein,
bei 2 Spielern - 1 Geröllplättchen,
bei 3 Spielern - 2 Geröllplättchen,
bei 4 Spielern - 3 Geröllplättchen.

Legt den Kompass, das Eisen **und** das Geröll auf dem Feld mit Portalplättchen ab. **Alle** Helden und die Zaubererfigur müssen sich ebenfalls auf dem Feld mit Portal befinden. Ein Held kann den Zauberer mit seiner Figur mitbewegen. Falls das Portal noch nicht gefunden ist, sucht es in den Schneeplättchen.

Lest erst dann die Legendenkarte "**Das Portal I**".

Der Barde darf **nicht** auf 0 Ruhm sinken.



Dunkle Wolken zogen am Himmel auf und türmten sich zu einer riesigen Wand. Orkanartige Windböen fegten über Hadria hinweg. Wütend schäumten die Wellen über das Wasser und zerrten die Aldebaran hin und her. Dann war es urplötzlich totenstill. Finsternis breitete sich aus. Die Meeresoberfläche glich einem Spiegel. Das helle Mondlicht warf leuchtende Streifen über Meer und Land. Auf der glatten Fläche schimmerten Muscheln, die der Sturm hierher getrieben hatte. Wertvolle Muscheln!

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

Würfelt mit dem Winterwürfel die Positionen von 2 Muscheln und mit einem schwarzen Würfel die Positionen der anderen 2 Muscheln aus. Die Muscheln können eingesammelt und **sofort** in Gold, Willenspunkte oder Ruhm eingetauscht werden.

Deckt 2 beliebige Schneeplättchen auf (im Spiel zu zweit 3 Schneeplättchen).

Stellt einen Meerestroll auf III.



Dicke schwarze Wolken schoben sich am Himmel zusammen. Ein kräftiger Sturm zog auf, der heftig an die Küste peitschte. Die Luft brodelte und ein dumpfes, erschreckend lautes Grollen war zu hören. Es klang, als ob das Meer seine ganze Wut hinaus brüllte. Blitze zuckten durch die tiefdunkle Nacht.

Legt je 1 Unwetterplättchen an die Buchstaben S bis W der Legendenleiste. Wenn der Erzähler einen der Buchstaben erreicht, wird das Unwetterplättchen über die Kreaturenleiste gelegt (ohne dass der Text auf der Rückseite ausgeführt wird). Anschließend wird eine der Legendenkarten "Unwetter" gezogen und die Anweisung darauf ausgeführt. (**Hinweis:** Sollten für einen Buchstaben Legendenkarte und Unwetterplättchen vorhanden sein, wird zuerst das Unwetter abgehandelt).

Für jedes Unwetterplättchen an der Kreaturenleiste erhöht sich der Kampfwert der Kreaturen dauerhaft um 1 Stärkepunkt.

Legt das Sturmplättchen auf den Buchstaben Y. Für jeden Sieg über eine Kreatur wandert es auf der Legendenleiste um einen Buchstaben nach unten. Legt zur Erinnerung auf jedes Kreaturenfeld von Feld 90 ein Sternchen.

Trifft das Sturmplättchen auf ein Unwetterplättchen, wird das Unwetterplättchen sofort entfernt. Erreicht der Erzähler das Sturmplättchen, kommt es aus dem Spiel.

Deckt 2 beliebige Schneeplättchen auf dem Spielplan auf (im Spiel zu zweit 3 Plättchen).



Ein Sturm heulte und pffte über das Meer. Hohe Wellen brachen sich an der steilen Felsküste. Orkanartige Windböen wirbelten an Land den Schnee meterhoch in die Luft. Die Kreaturen flüchteten vor dem Orkan und wollten sich an Land in Sicherheit bringen.

Falls noch Muscheln auf dem Spielplan liegen, wird die Muschel auf dem Feld mit der kleinsten Würfelzahl entfernt.

Stellt einen Arrog auf I und einen Meerestroll auf II.

Deckt 2 beliebige Plättchen auf dem Spielplan auf (im Spiel zu zweit 3 Plättchen).









Das Unwetter ließ nach. Blitz und Donner hatten sich verzogen. Die meterhohen Wellen glätteten sich zu einem rhythmischen Schaukeln. Der heftige Regen ging in Schnee über und zog von Süd-West auf die Küste Hadrias zu. Der immer noch kräftige Wind ließ die Schneeflocken hin und her hüpfen.

Die Helden hatten der Wut des Meeres widerstanden, doch war es nicht spurlos an ihnen vorüber gegangen. Und wieder war es Koraph, der ihnen half.

Legt verdeckt Schneeplättchen auf die Quadrate der Felder 140 bis 154. Felder, auf denen sich Ewige Feuer, Portale oder Helden befinden, bleiben frei.

Würfelt mit 3 weißen Würfeln und führt die Auswirkung eines Würfels (**nach Wahl**) aus:

-  Ein Held erhält einen Stärkepunkt.
-  Ihr erhaltet 1 Ruhm.
-  Würfelt mit dem Winterwürfel. Jeder Held addiert die Zahl zu seinen Willenspunkten hinzu.
-  Versetzt den Handelszwerg auf ein beliebiges Feld.
-  Entfernt ein Unwetterplättchen von der **Kreaturenleiste**.
-  Deckt 2 beliebige Plättchen oder Gegenstände auf. Einen davon dürft ihr aktivieren.



Das Schneegestöber hatte zugenommen und sich weiter nach Nord-Osten ausgebreitet. Dicke Flocken fielen tanzend zur Erde hinab und bedeckten sanft die Wiesen und Felder. Der Winter war gekommen.

Entfernt alle Nebelplättchen vom Spielfeld.

Legt verdeckt je 1 Schneeplättchen auf die vorgesehenen Quadrate der Felder 125 bis 130 und 140 bis 154, sofern sich dort keine Schneeplättchen, Ewige Feuer, Portale oder Helden befinden.

Entfernt das X vom Schneeplättchen- und Winterwürfel-Symbol auf dem Sonnenaufgangsfeld.

Würfelt mit einem roten Würfel und stellt einen Meerestroll auf dieses Feld. Beim nächsten Sonnenaufgang bewegt sich der Meerestroll auf das angrenzende Landfeld. Grenzen mehrere Landfelder an, geht er auf das Feld mit der kleinsten Zahl.

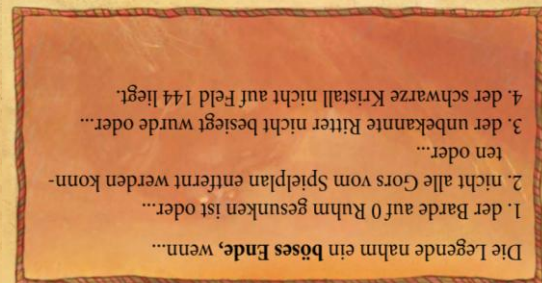


Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. sich jetzt keine Gors mehr auf dem Spielfeld befinden und...
3. der unbekannte Ritter besiegt wurde und...
4. sich der schwarze Kristall auf Feld 144 befindet.

Zufrieden lehnte sich Koraph zurück. Der Kristall lag vor ihm auf dem Tisch neben einem aufgeschlagenen dicken Buch. Er wickelte ihn vorsichtig in ein Tuch und steckte ihn in eine Tasche. Die alten Schriften hatten ihm gezeigt, was zu tun war. Gemeinsam mit den Helden betrat er das Portal. Sie mussten zurück in ihre Zeit. Was würden sie dort vorfinden? Würde der "Schatz des Nordens" seinen Zweck erfüllen?

Doch davon erzählt eine andere Legende.



Geschenkte Zeit

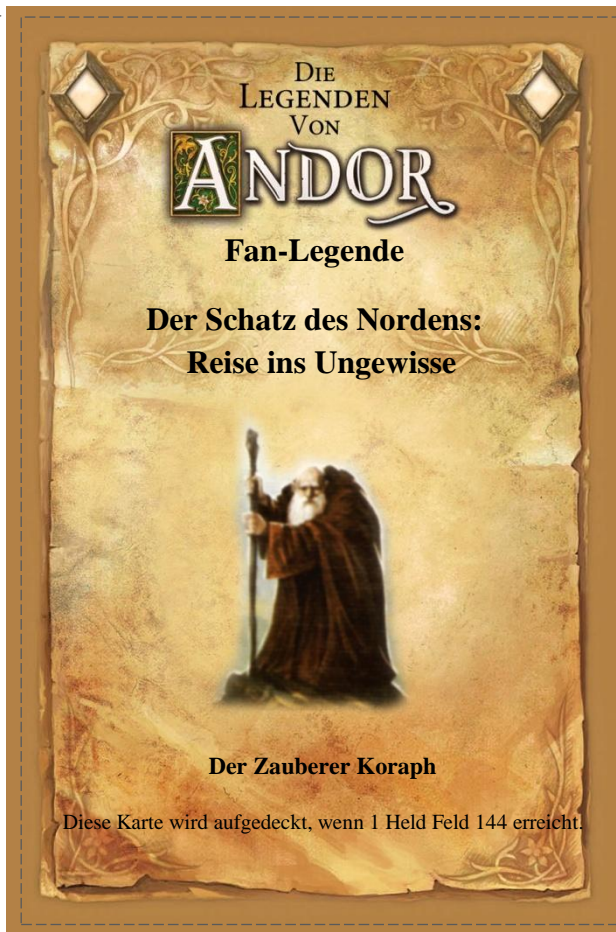
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Zeitstein Stunde 6 erreicht hat.

Bis tief in die Nacht hinein waren die Helden auf der Suche nach Nerax'. Und endlich hatten sie sie gefunden. Ihr goldenes Federhaar schimmerte im Mondlicht und verriet sie. Es kostete manch harten Kampf, um ihnen eines ihrer Federhaare zu stehlen.

Schiebt die Zeitsteine **aller** Helden auf die Stunde 1 der Tagesleiste.

Falls diese Karte in einem begonnenen Kampf vorgelesen wurde, kann der Kampf nun zu Ende geführt werden.

Ansonsten ist jetzt der nächste Spieler in Zugreihenfolge am Zug.



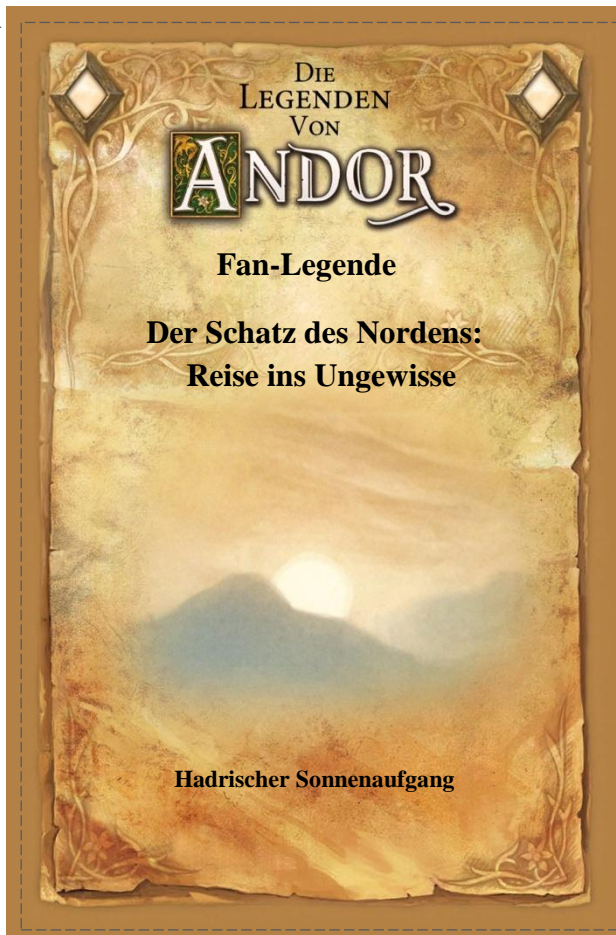
Koraph hatte die Helden schon ungeduldig erwartet. "Gut gemacht!" rief er erfreut, riss ihnen das Federhaar aus der Hand und verschwand damit in einem dunklen Raum. Die Helden folgten ihm. Der Raum wurde nur spärlich von ein paar Kerzen beleuchtet. In der Mitte stand ein Tisch, auf dem eine merkwürdig verzierte Karaffe stand. Koraph warf die Federn hinein, rührte die Flüssigkeit um und nahm einen großen Schluck. "Das müsste funktionieren!" sprach er zu sich selbst und wandte sich dann den Helden zu. "Vergesst nicht, ich werde Euch immer zur Seite stehen!" sagte er eindringlich.

Schiebt die Zeitsteine der Helden auf das Sonnenaufgangsfeld. Der Held, der auf Feld 144 steht, schiebt seinen Zeitstein auf das Hahnensymbol.

Für jedes Federplättchen auf Feld 144 erhält die Heldengruppe 1 Stärkepunkt und darf ein Schneeplättchen aufdecken (wird nicht aktiviert!). Die Federplättchen kommen anschließend aus dem Spiel. Verschiebt den Barden in der Ruhmeshalle für jeden Spieler um 1 Feld nach rechts. Der Held auf Feld 144 erhält den Sturmschild.

Entfernt die Nerax' vom Schiff. Verschiebt die Nerax' von den Federplättchen auf I, II, III usw. (der 5. Nerax, falls vorhanden, kommt aus dem Spiel)

Lest nun die Legendenkarte "Hadrisher Sonnenaufgang".



Führt jetzt (und danach bei jedem Sonnenaufgang) die Symbole der Reihe nach aus:

1. **Neue Windkarte aufdecken**
2. **Kreaturen bewegen:**
Auf dem Wintermarkt (Feld 148), der Feste von Yra (Feld 144) oder der Hauptstadt Nordgard (Feld 135) können auch mehrere Kreaturen stehen.
3. **Das Lied des Barden:**
Für **jede** Kreatur auf einem Landfeld geht der Barde in der Ruhmeshalle je nach Spielerzahl 1 bis 3 Felder zurück, für jede Kreatur auf den Feldern 135, 144 und 148 ein weiteres Feld.
4. **Kälteeinbruch:**
Ein Held würfelt mit dem Winterwürfel. Jeder Held verliert den entsprechenden Wert an Willenspunkten, **außer** er steht auf Feld 135, 144, 148 oder dem Schiff.
Sollte ein Held jetzt auf einem Feld mit Ewigem Feuer stehen, wird der gewürfelte Wert zu seinen Willenspunkten hinzu addiert.

Lest weiter auf der Legendenkarte "Hadrisher Sonnenaufgang, Karte 2"



Koraph hielt den Kompass in den Händen und murmelte undeutliche Worte vor sich hin. Erwartungsvoll blickten die Helden sich an. Nichts geschah. Doch gerade in dem Moment, als sie sich abwenden wollten, sahen sie einen leuchtenden Punkt, der sich immer weiter ausdehnte. Die Atmosphäre um sie herum begann zu flimmern und heiße Luft nahm ihnen den Atem. Die Erde unter ihnen schien weggerissen zu werden und ein Schwindelgefühl ergriff sie. Gerade als sie glaubten, ohnmächtig zu werden, war der Spuk vorüber, und sie spürten wieder festen Boden unter ihren Füßen. Erschöpft sackten sie zusammen. Es dauerte eine Weile, bis sie in der Lage waren, sich vorsichtig umzusehen.

Wo war der Zauberer? Sie konnten ihn nirgends entdecken. Plötzlich hielten sie inne ... Es lag kaum noch Schnee und von Eis keine Spur. Unter der dünnen Schneedecke schimmerten Felder mit Getreide und Gras. Im Westen ragte die Feste von Yra hoch aus dem Meer hinaus. Dort, wo die Brücke hätte sein müssen, schlugen sanft die Wellen des Meeres an einen Landungssteg. Nordöstlich in der Ferne glitzerte die Sonne durch eine aufziehende Nebelwand. Im Nebeldunst erkannte man die Lichter einer Stadt. Nichts war so, wie es gewesen war. Nur der Sturm, der an ihren Kleidern zerrte, erinnerte sie an das Hadria, das sie kannten.

Ein Geräusch ließ die Helden herumfahren. Neugierig wurden sie von einer Gestalt betrachtet, die ihnen bekannt vorkam. Es war - die Vision.

Lest weiter auf "Das Portal II"



Nehmt die Zaubererfigur, den Kompass, das Eisen, alle Geröll-, Feder- und Schneeplättchen **und** Gold **und** Muscheln vom Spielplan. Sollten sich "Ewige Feuer" auf dem Spielplan befinden, bleiben sie stehen.

"Hallo", sagte die Gestalt freundlich. "Ich bin ein Zauberer aus der Stadt Nordgard. Mein Name ist Varkur."

Die Helden schauten sich vielsagend an. Varkur, der Sohn des Varkmar, war noch sehr jung und wusste wohl noch nicht, für welche Aufgabe er bestimmt war.

"Ich bin auf dem Weg zu Grummel, unserem Handelszwerg", unterbrach Varkur ihre Gedanken. "Ich will ihn erreichen, bevor der Nebel dichter wird." Mit einem sorgenvollen Blick auf den Nebel fügte er hinzu: "Der berühmte Geisternebel von Nordgard. Was er einmal verschluckt hat, so heißt es, spuckt er nie wieder aus. Wollt ihr mich begleiten?" Der Zauberer Koraph hatte gesagt, nach dem Zeitsprung müssten sie den alten Grummel suchen, einem Vorfahren von Garz. Er könne ihnen weiterhelfen.

Und so zogen sie zusammen mit Varkur los.

Stellt die Figur "Vision" (Varkur) zu den Helden. Ein Held kann die Figur für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen. Varkur kann Plättchen aufdecken, jedoch nicht aktivieren.

Lest weiter auf "Das Portal III"





Er unterstützt die Helden im Kampf mit +4 Stärkepunkten (wie Prinz Thorald).

Achtung: Varkur kann das Schiff **nicht** betreten.

Legt je 1 Heilkraut auf die Felder 137 und 140.

Ermittelt die Positionen von 5 Runensteinen. Würfelt mit einem weißen Würfel und addiert folgende Werte hinzu:

1. **Runenstein:** Würfelwurf plus 125
2. **Runenstein:** Würfelwurf plus 130
3. **Runenstein:** Würfelwurf plus 135
4. **Runenstein:** Würfelwurf plus 145
5. **Runenstein:** Würfelwurf plus 150

Legt die Nord-Nebelplättchen verdeckt auf die Felder 125 bis 139.

Erwürfelt die Position eines Fernglases mit dem Winterwürfel.

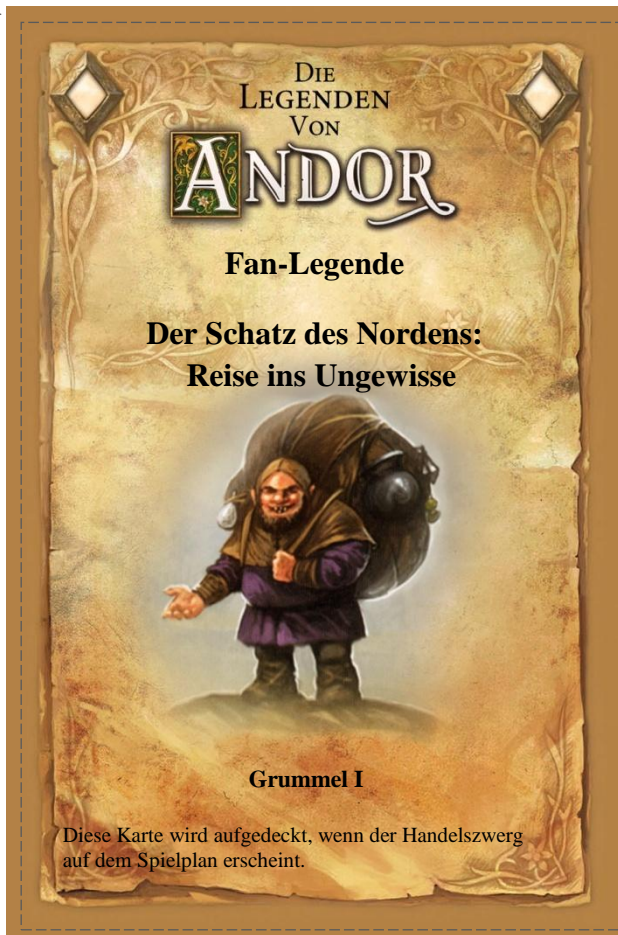
Dreht das X auf dem Sonnenaufgangsfeld um 90°, sodass es die Symbole für Schneeplättchen und den Winterwürfel abdeckt.

Nehmt den Brunnen von Feld 138.

Wer jetzt noch Feuerholz auf seiner Heldentafel liegen hat, erhält dafür insgesamt 4 Willenspunkte. Das Holz wird danach von der Heldentafel entfernt.

Aufgabe:

Sucht den Handelszwerg in den Nebelplättchen. Wenn ihr ihn gefunden habt, lest die Legendenkarte "Grummel I"



"Ihr wollt, dass ich euch verrate, wo ihr den Schatz des Nordens findet?" Mürrisch schaute Grummel die Helden an. "Was habt ihr mir denn anzubieten zum Tausch?"

Stellt die Figur "Garz" auf das Spielfeld.

Lest erst weiter, wenn ihr 2 Gold **oder** 1 Stärkepunkt **oder** ein Ruhm bei Grummel abgegeben habt.

Optional: Wenn ihr weitere 2 Gold oder 4 Willenspunkte abgibt, erhaltet ihr das Hadrische Stundenglas.

Mit einem geringschätzigen Blick auf die Gaben der Helden zeigte Grummel misstrauisch in die Ferne. "Da müsst ihr hin! Dort ist Horun, die Schlucht, die den Eingang zur Unterwelt birgt. Dort findet ihr, was ihr sucht: Den schwarzen Kristall, den man auch den Schatz des Nordens nennt, das Herzstück des "Buches der Zeit", das in der Feste von Yra aufbewahrt wird." Listig lächelnd fügte er hinzu: "Doch ich muss Euch warnen: Es ist sehr gefährlich!" Noch ehe die Helden reagieren konnten, drehte Grummel ihnen den Rücken zu und stapfte davon.

Nehmt das Portal vom Spielplan.

Legt den schwarzen Kristall auf das nicht nummerierte Feld rechts neben Feld 149 und stellt den unbekannten Krieger dazu. Das Feld darf **nicht** betreten werden.

Lest weiter auf "Grummel II"





Stellt auf die angrenzenden Felder 125, 131, 132, 149 und 155 je 1 Gor. Nehmt von allen Feldern, auf denen sich Gors befinden, die Nebelplättchen weg.

Ein Angriff auf einen Gor darf ab jetzt **nicht** mehr über die Aktion "Kämpfen" erfolgen. Stellt einen Gor auf das Gorsymbol der Kreaturenleiste.

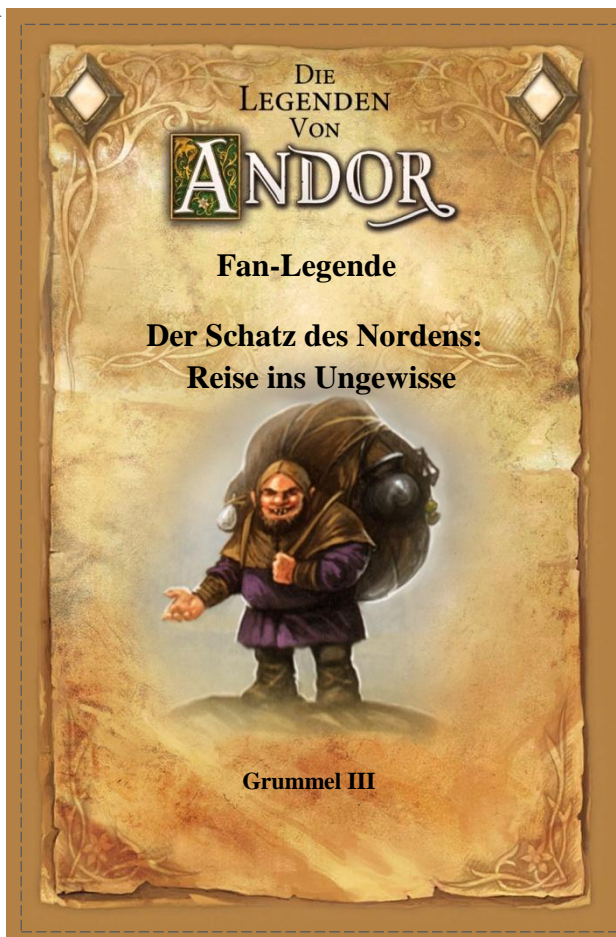
Verdutzt und sprachlos blieben die Helden zurück. Was sollten sie jetzt tun? Da vernahmen sie eine Stimme, die überall um sie herum zu sein schien. Sie kam ihnen bekannt vor - es war Koraphs Stimme. "Viele Wege führen zum Ziel", hallte die Stimme. "Seid aufmerksam und erkennt die Zeichen!"

Legt die 5 Legendenkarten "Aktion" offen neben den Spielplan. Stellt die Figur "Koraph" auf Aktion 1.

Ab jetzt stehen euch weitere Aktionen zur Verfügung. Anstatt "Laufen" oder "Kämpfen" könnt ihr für 1 Stunde auf der Tagesleiste die Aktion "Koraphs Hilfe" oder "Koraph versetzen" nutzen. Beim Spielzug "**Koraphs Hilfe**" kann nur die Aktion der Karte durchgeführt werden, auf der die Zaubererfigur steht. Beim Spielzug "**Koraph versetzen**" stellt ihr die Zaubererfigur auf eine beliebige andere Aktion (1 bis 5).

Mischt die Pergamente und legt sie übereinander auf das Feld neben "Aktion 1". Die Zahl des obersten Pergaments muss zu sehen sein.

Lest weiter auf "Grummel III" →



Legt alle Portale auf "Aktion 2".

Legt einen Diamanten über das Gorsymbol des Sonnenaufgangfeldes. Gors bewegen sich **nur** noch, wenn Diamanten auf dem **Spielefeld** liegen (siehe Aktion 3). Legt die restlichen Diamanten verdeckt auf den freien Platz bei "Aktion 3".

Legendenziel:

Besiegt den Unbekannten Krieger.

Er darf erst angegriffen werden, wenn **kein** Gor mehr auf dem Spielfeld steht.

Willenspunkte: **13**

Stärkepunkte: bei 2 Helden **20**, bei 3 Helden **24** und bei 4 Helden **30**, (**plus** Unwetterplättchen).

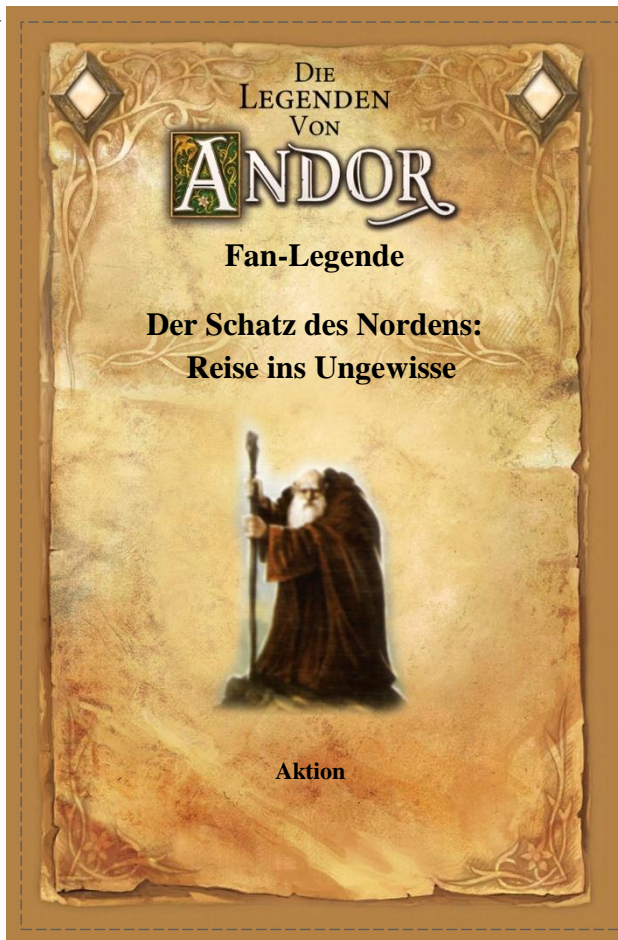
Er würfelt mit **5 weißen** Würfeln, unter 7 Willenspunkten nur noch mit **3**.

Die Figur "Vision" oder der Streifenmarder können **nicht** eingesetzt werden.

Sammelt nach dem Sieg über den Unbekannten Krieger den schwarzen Kristall ein und bringt ihn zu Feld 144.

(Hinweis: Das Feld ist nur mit dem Schiff, durch Portale oder Pergamente erreichbar).

Sobald der Kristall auf dem Feld liegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben Z der Legendenleiste gestellt.



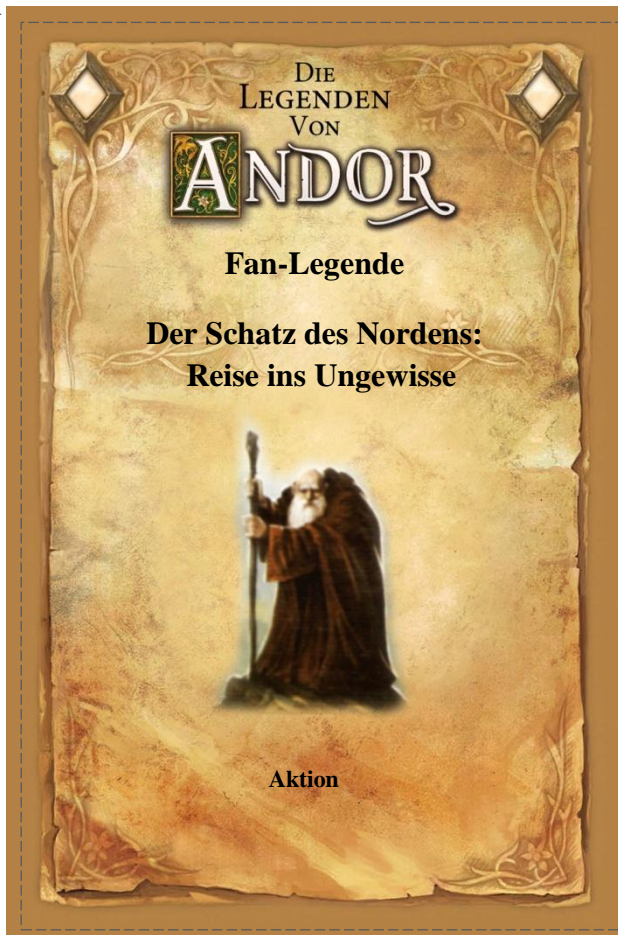
Aktion 1: Raumüberbrückung



Nimm das oberste Pergament.

Addiere oder subtrahiere die Zahl auf dem Pergament von deiner jetzigen Feldnummer und stelle deine Heldenfigur auf das so ermittelte Feld.

Das Pergament kommt aus dem Spiel.
Sind alle Pergamente verbraucht, ist diese Aktion nicht mehr möglich.



Aktion 2: Portalsprung



Lege ein Portal auf ein beliebiges Feld.

Sobald zwei Portale auf dem Spielplan liegen, kannst du sie nutzen, um von einem Feld mit Portal zum anderen zu kommen. Die Portale kommen danach aus dem Spiel.



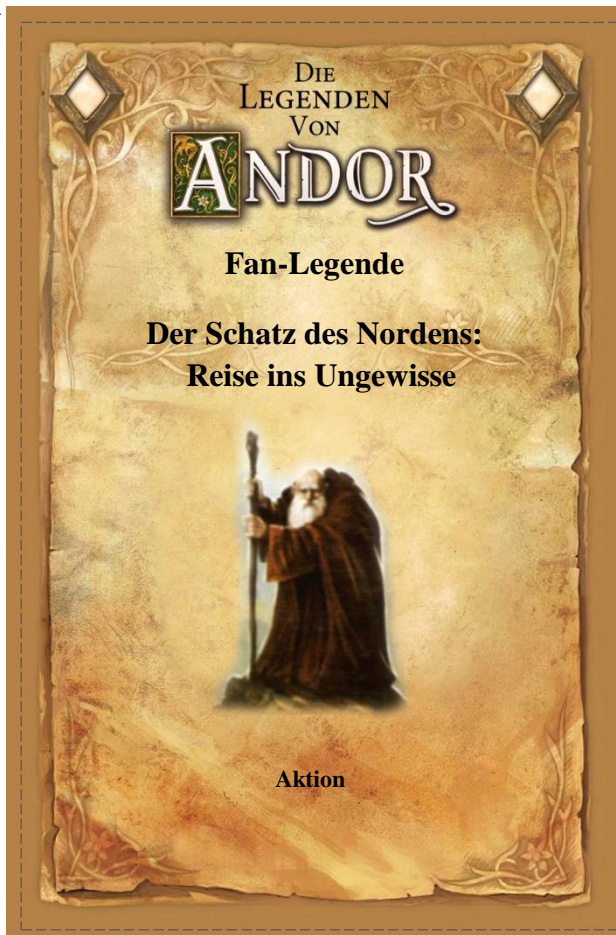
Aktion 3: *Gor-Umleitung*

Nimm 2 Diamanten auf deine Heldentafel.

Gors können mit Diamanten umgeleitet werden. Liegt ein Diamant auf einem angrenzenden Feld, geht der Gor bei Sonnenaufgang auf das Feld mit dem Diamanten. Liegen zwei Diamanten benachbart, zieht er auf das Feld mit dem höherwertigen Diamanten. Der Diamant kommt danach aus dem Spiel. Der Gor auf der kleinsten Feldzahl bewegt sich zuerst.

Erreicht ein Gor den Wintermarkt (Feld 148), kommt er aus dem Spiel und die Helden erhalten **2 Gold** Belohnung. Legt auf Feld 148 zur Erinnerung 2 Gold und markiert sie mit einem Sternchen.

Hinweis: Diamanten können in dieser Legende ausschließlich zum Umlenken der Gors genutzt werden.



Aktion 4: *Horun, das Tor zur Unterwelt.*

Du kannst das Feld mit dem Ritter betreten,

wenn sich jetzt **keine** Gors mehr auf dem Spielplan befinden.



Aktion 5: Gorangriff



Ein Gor hat **die** Stärkekpunkte, die die Gorfigur auf der Kreaturenleiste anzeigt, **plus** Stärkekpunkte durch Unwetterplättchen, **plus** 2 Stärkekpunkte für jeden mitkämpfenden Helden.

Wird der Gor **nicht** in der **ersten** Kampfrunde besiegt, kommt **sofort** ein weiterer Gor auf das Feld (*Hinweis: Es stehen nie mehr als 2 Gors auf einem Feld*).

Nach einem Sieg

- erhalten die Helden **keine** Belohnung,
- der Gor wird **nicht** auf Feld 90 gestellt,
- der Gor auf der Kreaturenleiste wird ein Feld nach rechts versetzt.

Bei Sonnenaufgang verliert ihr durch Gors **keinen** Ruhm.



Ein zerstörerischer Blitz krachte mit voller Wucht in das Schiff.

Würfelt mit einem weißen Würfel. Der Wert gibt an, welchen Ausbau ihr auf die Rückseite drehen müsst (siehe Würfel Ausbauen).

Falls ihr dort keinen Ausbau habt, passiert nichts.





Eine plötzliche Sturmbö traf den Helden mit solcher Wucht, dass er zu Boden fiel. Doch genau vor seinen Augen wuchs ein ihm bekanntes seltenes Kraut.

Ein beliebiger Held erhält ein Heilkraut.



Einer der Helden wurde vom orkanartigen Wind erfasst und ins Meer geschleudert.

Deckt ein Heldenwappen auf. Dieser Held würfelt mit einem roten Würfel und legt seine Heldenfigur auf dieses Feld.

Wenn er am Zug ist, kann er an Land gehen (Kosten: 1 Stunde)





Eine riesige Welle brach über dem Schiffsdeck herein.

Jeder Held an Bord verliert 4 Willenspunkte.



Ein mächtiger Ruck erschütterte den Schiffsrumpf und schleuderte das Schiff nach Westen.

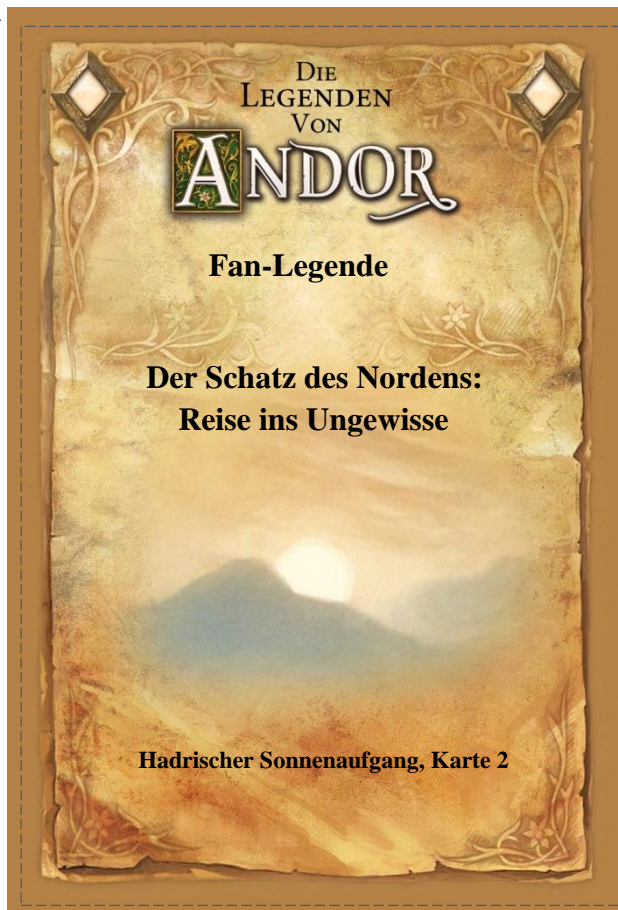
Versetzt das Schiff 2 Felder nach Westen. Sollte das nicht gehen (Spielplanende oder Küste), verliert ihr 1 Ruhm.





Die schäumende Gischt rüttelte das Schiff unbarmherzig hin und her. Nur dem beherzten Eingreifen der Helden war es zu verdanken, dass es nicht abgetrieben wurde.

Die Helden erhalten 1 Ruhm.



5. **Schneefall:**
Legt Schneeplättchen auf alle Landfelder mit quadratischem Zeichen. Beginnt auf dem Feld mit der höchsten Nummer. Felder, auf denen sich Schneeplättchen, Ewiges Feuer, Portal oder Helden befinden, werden nicht eingeschneit. Sind alle Schneeplättchen verbraucht, bleiben die restlichen Felder frei.

Hinweis: Schneeplättchen können **niemals** mit einem Fernglas aufgedeckt werden.

6. **Brunnen auffrischen** (außer dort steht ein Held)
7. **Den Erzähler** ein Feld weiter bewegen.