

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

## Der saganumwobene Eismet

# Die Sortierung der Legendenkarten

Bildet den Legendenkarten-Stapel wie in den folgenden Bildern dargestellt, sodass die Karte "Prolog" oben liegt und unten die Karte Z3.



Die Geschichtszählerin 6-9



Bildet mit diesen Karten einen weiteren Stapel und legt ihn bereit:



Bildet mit diesen Karten einen weiteren Stapel und legt ihn bereit:



In jedem Spiel 1 von 6: "Der Trunkene Troll muss raus!"

Mit der Karte "Der Trunkene Troll muss raus!" können folgende Karten ins Spiel kommen (immer nur 1 der 4 abgebildeten Gruppen)



"Der Eiswald" & "Torvens Zauber"



"Perलगlanz 1-3"



"Grenoli" & "Magische Melodien 1-4"



8 Karten "Lieder für den Trunkenen Troll"



Durch die Karte "Hilfe für die Helden" 1 können folgende Karten ins Spiel kommen (in einer Partie immer nur 1 der abgebildeten Gruppen):

"Irlas Liebe 1&2" & "Irlas Abschied"



"Die Zauberformel"



"Jareks Wölfe 1-3" & 3 Karten "Die Familien des Nordens" (je 1x Seekrieger, Taren und Zauberer)



"Garz 1&2" & 6 Karten "Hexenzauber" (je 1x für die Pergamente mit den Werten 7, 8, 10, 11, 14 und 17)



"Treibgut 1 & 2" & "Die Gaben des Nordens"



Durch die Karte "Hilfe für die Helden" 2 können folgende Karten ins Spiel kommen (in einer Partie immer nur 1 der abgebildeten Gruppen):

"Die Botschaft 1&2" & "Hilfe aus Sturmalt 1&2"



"Die Aufgabe von Helden" & "Der Feind meines Feindes 1-5"



"Die Macht des Feuers" & "Der Feuergeist 1&2"



"Der Schiffsbauer von Nordgard 1-4"



"Der Troll von Yra 1 & 2" oder "Der Troll von Yra 1" & "Der Troll von Yra 2" - Experten



Diese Legendenkarten werden in jeder Partie benötigt:

"Die Fackel 1&2" & "Der Leuchtturm"



"Das Geschenk" & "Die Hilfe der Zwerge"



"Die Zauberer des Feuers 1-3" & 3 Karten "Die Magie des Feuers"



"Kampfwerte des Drachen"



"Die Macht des Drachenauges" oder "Die Macht des Drachenauges" - Experten





DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Anleitung 1  
Lest diese Karte als erste, bevor ihr mit dem Spielaufbau beginnt.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Anleitung 2  
Lest diese Karte nach der Karte "Anleitung 1".



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Anleitung 3 - Die Experten-Variante  
Lest diese Karte nach der Karte "Anleitung 2".



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Anleitung 4  
Lest diese Karte nach der Karte "Anleitung 3".

- Stellt die Figur **“Barde”** auf das **Feld 4** der Ruhmeshalle.
- Stellt je **1 Nerax auf I und III**.
- Stellt im Spiel mit **4 (oder mehr) Helden** außerdem noch **1 Gor auf Feld 131**.
- Legt **Schneepättchen** verdeckt auf alle Landfelder mit quadratischem Zeichen. Das **Feld 154** erhält **jetzt kein Schneepättchen** (im weiteren Verlauf werden nach den üblichen Regeln auch auf Feld 154 Schneepättchen gelegt).
- Mischt alle Karten *“Der Trunkene Troll muss raus!”* und legt verdeckt **eine** der Karten neben dem Spielplan bereit. Die übrigen Karten kommen aus dem Spiel; diese lernt ihr erst in späteren Partien kennen.
- Mischt **alle** Karten *“Lieder für den Trunkenen Troll”* und legt den gesamten Kartenstapel neben dem Spielplan bereit. **Hinweis:** Es ist möglich, dass diese Karten nicht ins Spiel kommen. Dann lernt ihr sie in späteren Partien kennen.
- Es gibt 12 Karten *“Hilfe für die Helden”*. Diese Karten sind am unteren Rand mit **1** und **2** markiert. Mischt die Karten entsprechend der Zahlen getrennt voneinander und zieht verdeckt je **1** davon. Legt diese beiden Karten verdeckt zur Seite. Die übrigen *“Hilfe...”*-Karten werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Diese lernt ihr erst in späteren Partien kennen.

Lest jetzt weiter auf der Karte **“Anleitung 3”**. →

Diese Legende schließt inhaltlich direkt an die Geschehnisse der Legende 10 an und wird auf der **Rückseite des Nord-Spielplans** (Hadria) gespielt. Ihr benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen **“Die Reise in den Norden”**, **“Der Sternenschild”** und **“Neue Helden”**.

- Legt den Hadria-Spielplan, **alle** Spielmaterialien, Figuren, Würfel, Kreaturen usw. aus dem Grundspiel und den Erweiterungen und die Figur des **Eisdrachen Lódrak** bereit. Legt aus Legende 10 die Karte **“Hadrischer Sonnenaufgang”** bereit, um bei Bedarf die Bedeutung der Symbole im Sonnenaufgang-Feld nachzulesen.
- Legt die **Schiffstafel** bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzensymbol zeigen.
- Jeder Spieler wählt wie gewohnt eine Heldentafel mit der passenden Heldenfigur. **Jeder Held beginnt mit 2 Stärke- und 10 Willenspunkten.**
- Mischt die **13 Windkarten** und legt sie verdeckt bereit. Legt die **START-Windkarte** neben das Sonnenaufgang-Feld, sodass der Punkt nach Norden zeigt.
- Stellt den **Erzähler auf das Feld O** der Legendenleiste.
- Legt **Sternchen auf P, R, S, T, V und Z**.
- Legt die **3 Brunnenplättchen** des Grundspiels mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die **“Gemeinsam kämpfen”-Leiste**.
- Legt alle Goldmünzen und die **Ausrüstungstafel** (mit der Hadria-Seite nach oben) bereit. Verteilt alle Ausrüstungsgegenstände auf der Tafel.

Lest jetzt weiter auf der Karte **“Anleitung 2”**. →

- Bildet nun den **Legendenkartenstapel**. Die Karten Z1 - Z3 liegen ganz unten. Legt auf die Karte **“Z1”** die Karte *“Hilfe für die Helden”* **2** und auf diese in der Reihenfolge der Nummerierung die Karten *“Die Geschichtenerzählerin 6 - 9”*, sodass die Karte **“6”** oben liegt. Sortiert die weiteren Legendenkarten mit Buchstaben wie gewohnt nach Alphabet, sodass **“O1”** oben liegt und unten **“V”**. Legt diesen Stapel auf die Karte *“Die Geschichtenerzählerin 6”*. **Hinweis:** Es gibt **10x** die Karte **“P4”**, aber nur **eine** davon kommt in den Legendenkartenstapel. Zieht verdeckt eine Karte **“P4”**, die in den Kartenstapel kommt. Beachtet für die Karten **“O2”**, **“O4”** und **“P4”** die Hinweise zum Spiel mit der Experten-Variante. Legt auf die Karte **“O1”** die 3 Karten *“Wenn Trolle reisen...”* und darauf die Karte **“Prolog”**.
- Bildet einen weiteren Kartenstapel mit den Karten *“Die Geschichtenerzählerin 1 - 5”* und legt darauf die Karte *“Beinahe eine neues Schiff”*.
- Bildet nun noch einen dritten Kartenstapel. Legt zuerst die Karte *“Hilfe für die Helden”* **1** und darauf die Karte *“Hinweise zu den Karten ‘Hilfe für die Helden’”*. Legt dann die Karte *“Kirrs Hilfe”* (bzw. *“Kirrs Hilfe - Experten”*) und zum Schluss die Karten *“Lódrak 1 - 9”* auf den Stapel, sodass **“Lódrak 1”** oben liegt.
- Die übrigen Legendenkarten werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Beachtet auch hier bei Bedarf die Regeln zur Experten-Variante.

Lest jetzt weiter auf der Karte **“Anleitung 5”**. →

#### Hinweis:

Kennt ihr das Spiel mit der Experten-Variante bereits, dann lest jetzt weiter auf der Karte **“Anleitung 4”**. →

#### Das Spiel mit der Experten-Variante

Einige Legendenkarten tragen auf der Vorderseite den Hinweis **Experten**

Der Schwierigkeitsgrad dieser Legende kann mit Hilfe der 10 **“Experten”**-Karten beliebig variiert werden. Die Karten **erhöhen** den Schwierigkeitsgrad der Legende.

Es ist für den Verlauf der Legende jedoch **nicht** nötig, alle **“Experten”**-Karten zu verwenden. Je mehr **“Experten”**-Karten ihr ins Spiel nehmt, umso mehr wird der Schwierigkeitsgrad angehoben.

**Beispiel:** Ihr ersetzt die Karte **“O2”** durch die Karte **“O2 - Experten”**. Für die Karte **“O4”** entscheidet ihr euch aber für die Standard-Version und nehmt die **“Experten”**-Karte nicht ins Spiel.

**Hinweis:** Nach wie vor ist von jeder Karte immer nur **1** im Spiel (ihr könnt also z.B. nicht mit 2 Karten **“O2”** spielen).

Lest jetzt weiter auf der Karte **“Anleitung 4”**. →



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Anleitung 5 - Die Schneeplättchen  
Lest diese Karte bei Bedarf nach der Karte "Anleitung 4".



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Anleitung 6  
Lest diese Karte nach der Karte "Anleitung 5".



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



**Prolog**  
Lest diese Karte nach der Karte "Anleitung 6".



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



**Wenn Trolle reisen... 1**

### Allgemeine Spiel- und Regelhinweise:

- Werden zeitgleich mehrere Legendenkarten aktiviert, und ist auf den Karten nichts Anderes angegeben, haben die Karten der Buchstaben der Legendenleiste Vorrang.
- Für das Spiel mit **5 und 6 Helden** gelten die Regeln der Ergänzung *„Neue Helden“*, solange auf den Legendenkarten nichts Anderes beschrieben ist. Sind Angaben auf den Legendenkarten abhängig von der **Anzahl der Helden**, zählen für eure Gruppe 5 bzw. 6 Helden.
- Die Spielvarianten *„Der Trunkene Troll“*, *„Grenolin“* und *„Die Nordbrunnen“* können in dieser Legende **nicht** genutzt werden. Der *„Sternenschild“* und der *„Bruderschild“* können in dieser Legende ebenfalls **nicht** eingesetzt werden. Es ist nicht zu empfehlen, mit der Variante *„Die Schwarzen Herolde“* zu spielen.
- Wird Spielmaterial vom Plan genommen, kommt es **nicht** aus dem Spiel sondern wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Dies gilt auch für die Kreaturen, die von Feld 90 genommen werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte **„Prolog“**. →

### Hinweis:

Kennt ihr die besondere Handhabung der Schneeplättchen in dieser Legende bereits, dann lest jetzt weiter auf der Karte **„Anleitung 6“**. →

### Die Schneeplättchen

Ein Held, der ein Feld mit einem Schneeplättchen betritt, **muss anhalten** und es aktivieren. Schneeplättchen haben immer Vorrang vor anderen Plättchen auf einem Feld. Die Symbole auf den Schneeplättchen werden auf der **Ausrüstungstafel Hadria** erklärt. Liegen bei Sonnenaufgang nicht mehr genug Schneeplättchen im (verdeckten) Vorrat, werden zuerst die Felder mit der **höchsten** Feldzahl belegt. Nur auf Felder mit Helden, Portalen oder Ewigen Feuern werden **keine** Plättchen gelegt.

### Besonderheit in dieser Legende

Schneeplättchen, auf denen Feuerholz abgebildet ist, werden wie gewohnt auf den Heldentafeln gesammelt. Alle anderen Schneeplättchen kommen nach der Aktivierung **nicht** aus dem Spiel, sondern werden offen neben den Spielplan gelegt. Dazu gehören auch Feuerholzplättchen, die im weiteren Spielverlauf von den Helden **eingesetzt** werden. Die offen neben dem Spielplan gesammelten Plättchen werden **nicht** zum Vorrat hinzugefügt, wenn ihr nicht durch die Anweisungen einer Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Lest jetzt weiter auf der Karte **„Anleitung 6“**. →

*Der Trunkene Troll erwachte vom Geschrei des Seemanns, rappelte sich auf, schaute sich um und versuchte sich daran zu erinnern, wie er hierher gekommen war. Es war viel Zeit vergangen, seit er im Dunkel der Nacht Andors an einem offenen Fenster von Gildas Taverne gelauscht hatte...*

*Die Helden saßen allein mit der Wirtin zusammen und redeten über allerlei Dinge, die der Troll nicht verstand. Doch solange sie hier waren, würde er sicher nicht hineingehen. Auch wenn die Helden nie versucht hatten, ihm wirklich etwas Böses zu tun, mied er sie doch so gut er konnte. Sie waren immer so zornig...*

*Nun schien es, als bereiteten sie sich auf eine Reise vor. Gilda reichte jedem von ihnen ein Päckchen mit Brot und etwas Wurst, dazu Apfelnüsse und ein kleines Fässchen.*

*„...ein weiter Weg...“, hörte der Troll die Wirtin sagen, und: „...Met finden werdet...“ Der Trunkene Troll kniete sich auf eine kleine Bank, um näher ans Fenster zu kommen und mehr zu verstehen. „Es gibt überall nur Schnee und Eis“, vernahm er Gildas Stimme. „Das ist wahr“, warf eine andere Stimme ein. „Eis, soweit das Auge reicht. Aber wenn man den alten Legenden glauben darf, ist dies auch der Ort des sagenumwob...“*

*Der Trunkene Troll brach krachend mit dem Bänkchen zusammen, auf dem er kniete. Dann drangen die Rufe der Helden zu ihm, und schon wieder klangen sie zornig. Aber der Trunkene Troll hatte genug gehört und machte, dass er davon kam.*

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **„Wenn Trolle reisen... 2“**. →

Lest zuerst die Karten **„Anleitung“**.

*Ein eiskalter Windzug fegte durch die Luke, als der Seemann die Holzleiter in den Laderaum hinunterstieg, um Metfässer aus Andor an Deck zu holen und schon bald am Ufer der hadrischen Südklippen zu verladen.*

*Viele Wochen war das Handelsschiff auf See gewesen, die Luft war von Tag zu Tag kälter geworden, und die Zauberer des Turms würden sicher schon auf den Met warten. Nun waren endlich die schwachen Lichter Hadrias am Horizont auszumachen.*

*Der Seemann hatte das Ende der Leiter erreicht und trat in den engen Laderaum. Als er das erste Fass ergriff, um es nach oben aufs Schiffsdeck zu tragen, vernahm er plötzlich ein seltsam knarrendes Geräusch aus dem hintersten Winkel des Laderaums. Er hielt inne, blickte sich um und lauschte. Das Geräusch erinnerte ihn irgendwie an lautes Schnarchen, beinahe schon Grunzen.*

*Er stellte das Fass ab und folgte dem Geräusch hinter den Berg von aufgestapelten Metfässern. Als er näher trat, erblickte er einen riesigen Schatten, der zwischen leeren Fässern inmitten einer klebrigen Metpfütze lag. Erschrocken wich der Mann zurück, als er die riesigen Trollhörner sah, die dem schnarchenden Schatten aus dem Kopf ragten.*

*Er rannte zurück zur Leiter und rief verzweifelt: „Hilfe, ein Troll! Ein riesiger betrunkenen Troll ist unter Deck!“*

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **„Wenn Trolle reisen... 1“**. →



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Wenn Trolle reisen... 2



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Wenn Trolle reisen... 3



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



01



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



02

An Deck waren laute Stimmen zu hören, seit der schreiende Mann den Laderaum wieder verlassen hatte. Es hörte sich für den Trunkenen Troll ganz so an, als hätte er das Ziel seiner Reise erreicht, also war es auch für ihn Zeit, an Land zu gehen. Leitern, Türen und Planken zerbarsten mit lautem Krachen, als er sich eilig einen Weg nach oben bahnte...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O1.



In den nächsten Tagen war er den Helden heimlich und mit einigem Abstand gefolgt. Wenn ihre Reise nach Norden etwas mit Met zu tun hatte, musste er sich auf ihr Schiff schleichen! Doch als er endlich die Küste erreichte, sah er die Segel der Aldebaran gerade am Horizont verschwinden. Warum hatte der Händler mit seinem Karren voller Fässer ihn auch so lange aufhalten müssen!

Einige Zeit blieb der Troll an der Küste und versuchte nachzudenken. Dann trottete er einfach los, schlug sich bis in den Wachsam Wald durch, ging den Bewahrern aus dem Weg und erreichte schließlich eine kleine Insel. Auch wenn die Bewohner dort so groß waren wie er und ebenfalls Hörner trugen, versteckte er sich vor ihnen. Trolle waren das ganz sicher nicht! Er durchquerte die Insel mit ihren hohen Bergen und dichten Wäldern, die ihm ausreichend Schutz boten, um nicht entdeckt zu werden und kam bald darauf an einen schmalen Küstenstreifen. Als er dort auf einen Fischer traf, der gutmütig aussah, wollte er ihn überreden, ihn mitzunehmen, doch der Mann hatte ihm gleich das ganze Boot überlassen.

Wenig später ging der Trunkene Troll in einer kleinen Hafensiedlung wieder an Land und versteckte sich auch dort. Dann hörte er Seeleute über Hadria, Eis und Met sprechen und sah ein Handelsschiff am Steg vor Anker liegen. Das war seine Gelegenheit! Er schlich sich an Bord, versteckte sich unter Deck und fragte sich kurz, ob die Seeleute doch bemerkt hatten, dass er hier war, denn das ganze Schiff war mit Metfässern vollgestopft...

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
"Wenn Trolle reisen... 3".



Stellt eure **Helden** (und ggf. Kheelas Wassergeist) auf **Feld 154**. **Legt** das Schiff auf den Steg an Feld 154. Das Schiff kann vorerst **nicht** bewegt werden. **Kein** Held darf auf die Schiffstafel gestellt werden. Deckt das Windkartensymbol im Sonnenaufgang-Feld mit einem roten X ab.

"Gibt es hier irgendwo jemanden, der das Schiff reparieren kann?" Der Held schaute den Fischer erwartungsvoll an.

"Ja", antwortete dieser. "Geht nach Nordgard, dort gibt es einen Schiffsbauer. Fragt einfach in der Taverne nach ihm. Brecht am besten gleich auf, denn ich hörte, dass er bald nach Werftheim segeln will." Der Fischer überlegte kurz. "Habt Ihr überhaupt Gold oder Diamanten, ihn zu bezahlen? Nein?! Nun, Gold findet ihr am Fuße des Berges Eara, im Eisgebirge und am Wachtberg. Diamanten...? In diesen schwierigen Zeiten...? Hmmmh, ich sah ein paar Gors mit Diamanten durch den Schnee streifen."

Nehmt 2 blaue, 2 grüne und 1 roten Edelstein, mischt sie verdeckt und legt je 1 Edelstein verdeckt auf die Felder **126, 138 und 151**. Stellt auf jeden Edelstein 1 **Gor**.

Bei Sonnenaufgang verliert die Gruppe wie gewohnt Ruhm, und die Gors bewegen die Edelsteine mit sich. Ein Edelstein kann erst eingesammelt werden, wenn der Gor darauf besiegt wurde. Besiegte Gors werden auf Feld 90 gestellt, und die Helden erhalten die übliche Belohnung. Die Helden müssen sich **zuerst** für eine Belohnung entscheiden und dürfen erst danach den Edelstein aufdecken und einsammeln.

**Wichtig:** Fenns Rabe kann keine Edelsteine aufdecken!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.



Einige Tage später in Hadria...

Der Schnee peitschte unter den Hufen der Pferde hoch. Eisiger Wind strich den Helden durch das Haar, doch sie bemerkten es nicht. So schnell sie konnten, eilten sie durch die Eiswüste. Ihr Ziel war die Aldebaran.

Die Gedanken der Helden hingen an den vergangenen Stunden. Qurun war besiegt, doch seine letzten Worte hallten in den Ohren nach. 'Andor brennt und ihr seid weit weg...' hatte er ihnen noch im Sterben höhnisch ins Gesicht geschleudert. Die Helden hatten keine Zeit verloren und waren sofort aufgebrochen. 'Wir müssen zurück nach Andor!'

Wenige Stunden später hatten die Helden die Landzunge erreicht. Gleich würden sie am Landungssteg sein und mit der Aldebaran so schnell sie konnten in Richtung Andor segeln... Doch als sie endlich die Stelle erreichten, wo das Schiff vor Anker lag, sahen sie mit Entsetzen, dass der Mast gebrochen und das Segel zerfetzt war. Das Wetter war rau hier im Norden, doch in den letzten Tagen hatte es keinen Sturm gegeben. Was konnte dieses Unheil nur angerichtet haben?

Ein alter Fischer trat zu den Helden und sprach sie an. Er berichtete von einer riesigen Kreatur, die er an Bord des Schiffes gesehen hatte und die in der Takelage herumgeklettert war. Sie hatte den Mast geknickt und das Segel zerrissen, und der Fischer hatte nur tatenlos dabei zusehen können. Als er näher gekommen war, floh die Kreatur und verschwand in Richtung Nordgard.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.





DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

**O<sub>2</sub>**

Experten



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

**O<sub>3</sub>**



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

**O<sub>4</sub>**



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

**O<sub>4</sub>**

Experten

Legt **je 1 Gold** auf die Felder **125, 127, 129 und 153**. Legt verdeckt **je 1 Geröllplättchen** auf jedes Gold. Deckt die Geröllplättchen **sofort** auf. Das Geröll muss entfernt werden, bevor das Gold eingesammelt werden kann. Helden können Felder mit Geröllplättchen **nicht** betreten. Auch durch das Aktivieren eines "Eis"-Plättchens darf ein Held **nicht** auf ein Feld mit Geröllplättchen versetzt werden. Die Auswirkung des "Eis"-Plättchens wird in diesem Fall ignoriert. Ein Held kann Geröllplättchen von einem **angrenzenden** Feld aus nach den üblichen Regeln entfernen (*Aktion Kämpfen*). Um Edelsteine oder Gold einsammeln zu können, muss ein Held **auf** dem jeweiligen Feld **stehen**. Kreaturen, die bei Sonnenaufgang auf ein Feld mit Geröll bewegt werden müssten, werden nicht bewegt, bleiben **vor** dem Geröll stehen und überspringen es **nicht**.

#### Aufgabe:

Je nach Heldenanzahl müsst ihr Gold/Edelsteine in einem bestimmten Wert nach Nordgard bringen und auf Feld 135 ablegen, bevor der Erzähler den Buchstaben "R" erreicht:

**2 Helden - Wert 10, 3 Helden - Wert 12, ab 4 Helden - Wert 14**

Legt zur Erinnerung **1 Sternchen** auf Feld **135**.

Der Barde darf **nicht** auf 0 Ruhm sinken. Sollte der Barde auf 0 Ruhm sinken, ist die Legende **sofort** verloren.

Sobald die geforderte Menge an Gold und Edelsteinen auf Feld 135 **abgelegt** wurde, wird die Legendenkarte "Der Schiffsbauer von Nordgard 1" vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4. →

Stellt eure **Helden** (und ggf. Kheelas Wassergeist) **auf Feld 154**. **Legt** das Schiff auf den Steg an Feld 154. Das Schiff kann vorerst **nicht** bewegt werden. **Kein** Held darf auf die Schiffstafel gestellt werden. Deckt das Windkartensymbol im Sonnenaufgang-Feld mit einem roten X ab.

*"Gibt es hier irgendwo jemanden, der das Schiff reparieren kann?" Der Held schaute den Fischer erwartungsvoll an. "Ja", antwortete dieser. "Geht nach Nordgard, dort gibt es einen Schiffsbauer. Fragt einfach in der Taverne nach ihm. Brecht am besten gleich auf, denn ich hörte, dass er bald nach Werftheim segeln will." Der Fischer überlegte kurz. "Habt Ihr überhaupt Gold oder Diamanten, ihm zu bezahlen? Nein?! Nun, Gold findet ihr am Fuße des Berges Eara, im Eisgebirge und am Wachtberg. Diamanten...? In diesen schwierigen Zeiten...? Hmmh, ich sah ein paar Gors mit Diamanten durch den Schnee streifen."*

Mischt verdeckt 2 blaue, 2 grüne und 1 roten Edelstein, und legt **je 1 Edelstein verdeckt** auf die Felder **126, 138 und 151**. Stellt **je 1 Gor** darauf. Bei Sonnenaufgang verliert die Gruppe wie gewohnt Ruhm. Die Gors bewegen die Edelsteine mit sich. Sobald ein Gor die **Felder 135** oder **148** erreicht, kommt der Edelstein, den er bewacht, **aus dem Spiel**. Ein Edelstein kann erst eingesammelt werden, wenn der Gor darauf besiegt wurde. Besiegte Gors werden auf Feld 90 gestellt, und die Gruppe erhält die übliche Belohnung, für die sie sich **zuerst** entscheiden muss. Erst **danach** darf der Edelstein aufgedeckt werden.

**Wichtig:** Fenns Rabe kann keine Edelsteine aufdecken!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3. →

**Hinweis:** Edelsteine, die **eingesammelt** aber **nicht** auf Feld 135 abgelegt wurden, **dürfen** bei den Händlern zum Kauf von Stärkepunkten oder Gegenständen ausgegeben werden.

Legt den **Hadriscen Kompass** und den **Sturmschild** in die Kajüte der Schiffstafel. Sobald die Aldebaran repariert wurde, kann ein Held, der auf dem Schiff steht, den Kompass bzw. den Sturmschild nehmen und auf seine Heldentafel legen.

**Zur Erinnerung:** Der Sturmschild kann **2x** eingesetzt werden. Sein Träger (er muss nicht an Bord des Schiffes sein) kann das Schiff auf ein beliebiges Meeresfeld mit rotem Würfelsymbol versetzen. Der Kompass kann **1x pro Tag** eingesetzt werden, um die aktuelle Windkarte um 90°, 180° oder 270° zu drehen. Um den Kompass zu nutzen, muss der Held nicht auf dem Schiff stehen.

Deckt jetzt eins der **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Held beginnt.

#### Wichtiger Hinweis:

Besiegen die Helden eine Kreatur, um das Gold und/oder den Edelstein zur Bezahlung des Schiffsbauers zu erhalten und auf Feld 135 abzulegen und ist das die dritte Kreatur, die auf Feld 90 gestellt wird und muss dadurch der Erzähler auf den Buchstaben "R" vorgerückt werden, dann beachtet bitte die **Regeln** zu diesem Sonderfall auf der **Legendenkarte O5**.

**Hinweis:** Edelsteine, die **eingesammelt** aber **nicht** auf Feld 135 abgelegt wurden, **dürfen** bei den Händlern zum Kauf von Stärkepunkten oder Gegenständen ausgegeben werden.

Die **Gruppe** erhält **einen** beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel **oder** 5 Willenspunkte. Im Spiel mit **2 Helden** erhält die **Gruppe** zusätzlich **2 Stärkepunkte**, im Spiel mit **3 Helden** **1 Stärkepunkt**.

Legt den **Hadriscen Kompass** und den **Sturmschild** in die Kajüte der Schiffstafel. Sobald die Aldebaran repariert wurde, kann ein Held, der auf dem Schiff steht, den Kompass bzw. den Sturmschild nehmen und auf seine Heldentafel legen.

**Zur Erinnerung:** Der Sturmschild kann **2x** eingesetzt werden. Sein Träger (er muss nicht an Bord des Schiffes sein) kann das Schiff auf ein beliebiges Meeresfeld mit rotem Würfelsymbol versetzen. Der Kompass kann **1x pro Tag** eingesetzt werden, um die aktuelle Windkarte um 90°, 180° oder 270° zu drehen. Um den Kompass zu nutzen, muss der Held nicht auf dem Schiff stehen.

Deckt jetzt eins der **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Held beginnt.

#### Wichtiger Hinweis:

Besiegen die Helden eine Kreatur, um das Gold und/oder den Edelstein zur Bezahlung des Schiffsbauers zu erhalten und auf Feld 135 abzulegen und ist das die dritte Kreatur, die auf Feld 90 gestellt wird und muss dadurch der Erzähler auf den Buchstaben "R" vorgerückt werden, dann beachtet bitte die **Regeln** zu diesem Sonderfall auf der **Legendenkarte O5**.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

**O5**

**Regeln zum Sonderfall  
"Der Schiffsbauer von Nordgard"**  
(nur bei Bedarf lesen)



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

**P1**



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

**P2**



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
2. Fan-Legende der Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

**P3**

Das Handelsschiff sank unweit der Küste.

Der Trunkene Troll watete durch das nicht besonders tiefe aber eiskalte Wasser den hohen schneebedeckten Bergen entgegen und den schwachen Lichtern, die dazwischen aufblitzten.

Während seiner langen Reise hatte er immer wieder an Gildas Worte denken müssen: "...Schnee und Eis... sagenumwob... Met finden werdet..."

Worüber hatte sie mit den Helden in jener Nacht nur gesprochen? Gab es im Norden vielleicht einen Met, den noch niemand in Andor getrunken hatte, einen Eismet, dessen Rezept selbst Gilda nicht kannte?

Der Trunkene Troll hatte lange gegrübelt, doch er fand keine andere Erklärung: die Helden suchten hier im Norden nach dem sagenumwobenen Eismet!

Dann sah er das Schiff aus Andor an einem schmalen Steg, vergaß augenblicklich, dass er den Helden nicht gern begegnete und kletterte an Bord. Das Schiff war nicht besonders groß, und kaum stand er an Deck, bohrten sich seine Hörner in eines der Segel. Der Trunkene Troll hielt inne, drehte den Kopf, um zu lauschen, zerriss dabei das Segel fast völlig und atmete dann erleichtert auf, denn niemand schien hier zu sein. Die Helden waren offenbar noch immer auf der Suche nach dem Eismet.

Der Trunkene Troll überlegte, wohin er nun gehen sollte und kletterte in der Takelage nach oben, um Ausschau zu halten. Unvermittelt und mit lautem Krachen gab der Mast unter seinem Gewicht nach, und als der Trunkene Troll an der Küste einen Mann sah, der ihn beobachtete, machte er, dass er weg kam...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P2. →

## Sonderfall zur Aufgabe "Der Schiffsbauer von Nordgard"

Besiegen die Helden eine Kreatur, um das Gold und/oder den Edelstein **zur Bezahlung des Schiffsbauers** zu erhalten und auf Feld 135 abzulegen **und** ist das die **dritte** Kreatur, die auf Feld 90 gestellt wird **und** muss dadurch der Erzähler auf den **Buchstaben "R"** vorgerückt werden, gilt folgende Reihenfolge:

1. Die Gruppe erhält die Belohnung für die besiegte Kreatur.
2. **Steht** ein Held auf Feld 135, darf er sofort Gold und Edelsteine auf Feld 135 ablegen, und die Aufgabe gilt als erfüllt (vorausgesetzt, der geforderte Wert wird erreicht). Möchte ein anderer Held zuvor mit Hilfe eines Falken dem Helden auf Feld 135 Gold und Edelsteine schicken, so ist das als freie Handlungsmöglichkeit **erlaubt**.
- Wichtig:** Ein Held darf nach dem Kampf und dem Besiegen der Kreatur **nicht** erst noch einen eigenen Zug benötigen, um auf Feld 135 zu laufen!
3. Erst **danach** wird die Kreatur auf Feld 90 gestellt, und der Erzähler rückt vor.
4. Lest dann **zuerst** die Karte "Der Schiffsbauer von Nordgard 1".
5. Lest als letztes die Legendenkarte "R".

**Hinweis:** Diese Regelung gilt nur dann, wenn damit die Aufgabe "Der Schiffsbauer von Nordgard" erfüllt wird. Besitzen die Helden bereits genügend Gold/Edelsteine, um den Schiffsbauer zu bezahlen, gelten die normalen Regeln!

An Deck waren Schritte zu hören, und die Tür zu dem kleinen Raum, in dem die Frau an ihrem Tisch saß, öffnete sich. "Die Küste Hadrias liegt vor uns", rief eine freundliche Stimme ins Halbdunkel. "Wenn du noch immer hier an Land gehen willst, wird es Zeit für dich."

Wenig später legte das Schiff an einem alten hölzernen Landesteg an, und die Frau trat an Deck. Tinte, Federn und Pergament hatte sie in einem kleinen Seesack verstaut.

"Leb wohl, Geschichtenerzählerin", sagte der Kapitän zum Abschied. "Ich wünsche dir viel Glück. Ich hoffe, du findest deinen Eismet."

Schneeflocken wirbelten umher, als die Frau von Bord ging und das endlos scheinende schneebedeckte Land betrat. Sie dankte noch einmal den Seeleuten, die sie bis nach Hadria gebracht hatten und wandte sich dann nordwärts, wo in der Ferne das schwache Leuchten des Feuers auf dem Oktron zu sehen war.

Die Helden indes ahnten von alledem nichts.

Wie der Fischer gesagt hatte, waren sie im Gebirge auf die Gors mit den Edelsteinen gestoßen, und auch das Gold hatten die Helden gefunden. Nun waren sie auf dem Weg nach Nordgard, um den Schiffsbauer zu suchen.

Sie kamen langsamer voran als erhofft, denn die Menschen, denen die Helden im endlosen Winter Hadrias schon oft geholfen hatten, baten sie auch jetzt wieder um Unterstützung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P4. →



Einige Tage später näherte sich weiter im Osten noch ein anderes Schiff der Küste Hadrias...

Unter Deck saß eine Frau an einem kleinen Tisch über ein sauberes Stück Pergament gebeugt, tauchte hin und wieder die Feder in ein halbvolles Tintenfass und schrieb im schwachen Schein einer Öllampe.

Viele Wochen bin ich nun schon auf See, und jetzt habe ich das Ziel meiner Reise beinahe erreicht. Es ist kalt geworden, und die Luft schmeckt nach Schnee.

Ich vermisse Andor, das weite Rietland mit seinem sommerfarbenen Gras, die Frische des Wachsaamen Waldes, das Tosen der Narne, und ich vermisse die Taverne. Hoffentlich muss ich nicht mit leeren Händen zu Gilda zurückkehren. Gibt es den sagenumwobenen Eismet wirklich, oder waren das einmal mehr nur Erloths Gute-Nacht-Geschichten?

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P3. →