



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Beinahe ein neues Schiff
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das
zweite Sternchen zur Schiffsreparatur vom
Sonnenaufgang-Feld entfernt wurde.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Die Geschichtenerzählerin 1
Diese Karte wird nur dann aufgedeckt, wenn
ihr durch die Anweisungen einer anderen
Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Die Geschichtenerzählerin 2
Diese Karte wird nach der Karte "Die Ge-
schichtenerzählerin 1" aufgedeckt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Die Geschichtenerzählerin 3
Diese Karte wird nach der Karte "Die Ge-
schichtenerzählerin 2" aufgedeckt.

Zur selben Zeit in Nordhom...

Auf der obersten Spitze der Nordklippen sah man die Silhouette einer schmalen Gestalt. Ihre weiße Felljacke flatterte im Wind. Die Hände hatte die Frau zum Schutz gegen das gleißende Licht des Schnees an die Stirn gelegt, und ihre Augen suchten den Horizont ab. Doch nirgends war eine Spur der Helden zu sehen.

Sie wandte sich um und ging den steilen Weg wieder zurück zur Taverne, setzte sich auf den wackeligen Holzstuhl, der in einer windgeschützten Ecke vor dem alten Haus stand, und nahm gedankenverloren ein Pergament aus ihrer Tasche. Waren wirklich schon zwei Tage vergangen, seit sie hier in Nordgard auf die Helden gestoßen war und sich bis tief in die Nacht die Berichte über die Ereignisse der vergangenen Tage und Wochen angehört hatte?! Sie entrollte das Pergament und las noch einmal ihre Notizen.

Ich habe Nordgard, Hadrias Hauptstadt, erreicht und bin früher als erwartet auf die Helden von Andor gestoßen. Aber in weniger als zwei Tagen werden sie bereits wieder in See stechen und nach Andor zurückkehren. Etwas (oder jemand?!) hatte die Aldebaran fast zerstört, und sie kamen in die Taverne auf der Suche nach dem Schiffsbauer. Sonst wären wir uns nicht begegnet.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 2".



Der Schiffsbauer hatte Wort gehalten und die Reparaturen abgeschlossen. Mast und Segel waren erneuert worden, und die Aldebaran glänzte im Licht der wenigen Sonnenstrahlen, als wäre sie gerade erst vom Stapel gelaufen.

Stellt das Schiff am Steg von Feld 154 auf. Ab sofort können die Helden das Schiff nutzen, und die Heldenfiguren dürfen auf die Schiffstafel gestellt werden.

Entfernt das rote X vom Windkartensymbol des Sonnenaufgangs-Feldes. Bei Sonnenaufgang wird ab sofort wie gewohnt eine Windkarte aufgedeckt.

Dreht den Schiffsausbau "Zweiter Mast" auf die ausgebaute Seite.

Haben die Helden Gold (bzw. Edelsteine) zum Kauf weiterer Ausbauten auf Feld 154 abgelegt, darf die Gruppe nun einen oder beide verbleibenden Ausbauten kaufen. Jeder Ausbau kostet so viel Gold wie Helden zur Gruppe gehören. Das Gold wird von Feld 154 in den Vorrat zurückgelegt.

Es wird dabei nur so viel Gold von Feld 154 entfernt, wie für den Kauf notwendig ist. Überzähliges Gold bleibt auf Feld 154 liegen und kann jederzeit wieder von den Helden eingesammelt werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 1".



Sie kramte eine Feder und das Tintenfass hervor und begann weiterzuschreiben.

Der Wirt berichtete, dass der Troll von "sagenumwob..." und "Eismet" redete, ehe er wieder verschwand, nach Westen, wie der Mann sagte, zur Feste von Yra. Auch in Erlaths Aufzeichnungen ist von der Feste die Rede. Ich kann es kaum erwarten, den Eisernen Turm zu sehen und den Zauberern zu begegnen. So viele Legenden ranken sich um dieses eisige Land. So viele Geschichten, die es zu erzählen gibt. Finde ich den sagenumwobenen Met im Eisernen Turm? Früher, so sagte der Wirt, hätten die Zauberer einen Braumeister gehabt, doch das ist lange her, und schon seit Jahren gäbe es keinen guten Met mehr in Yra. Aber weshalb lief der Troll dann nach Westen?

Sie legte die Feder beiseite und dachte nach.

Allmählich hatte sie Zweifel daran, dass der Trunkene Troll tatsächlich ein Ziel verfolgte. Wahrscheinlich stolperte er einfach nur umher und hoffte darauf, irgendeinem unglücklichen Händler zu begegnen, dem er einen Schrecken einjagte und ein paar Fässer stahl. Vom sagenumwobenen Eismet, dachte sie, konnte er nichts wissen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 4".



Der Wirt trat aus der Taverne und brachte heißen Tee, der süß nach Gewürzen und fremden Kräutern duftete. Die Frau dankte ihm und las dann weiter in ihren Aufzeichnungen.

Die Helden berichteten mir von Varkur und dem Wesen Lurun, zu dem er geworden war. Ich verstehe, dass sie jetzt so schnell es geht nach Andor zurückkehren müssen.

Ich Sorge mich sehr um die Andori. Und wie geht es Gilda? Wie gern würde ich mit den Helden nach Andor zurückkehren...

Sie dachte nach. Über so viele Dinge hatte sie in jener Nacht mit den Helden gesprochen, und nicht alles hatte sie sofort niederschreiben können.

Sie legte das Blatt beiseite und holte ein anderes Pergament aus ihrer Tasche.

Bereitwillig erzählte mir der Wirt nur zu gern seine Geschichte. Die Kreatur, die die Taverne verwüstet hat, scheint tatsächlich der Trunkene Troll aus Andor zu sein. Hat er auch die Schäden an der Aldebaran zu verantworten? Und was weiß er vom Eismet?

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 3".





Sie schaute auf, und ein eisiger Wind wehte ihr ins Gesicht, aber sie hatte einen Entschluss gefasst. "Ich muss gehen. Es ist ein weiter Weg bis zur Feste, und ich muss meine Freunde finden", sagte sie und wies mit der Hand nach Westen, wo irgendwo hinter den Bergen der Eiserne Turm stand. "Außerdem wartet noch ein sagenumwobener Met auf mich."

Der Wirt seufzte. Von einem Eismet hatte er noch nie gehört, und es war keine gute Idee, allein durch einen hadrischen Schneesturm zu ziehen. Doch so, wie er in den letzten Tagen diese freundliche aber manchmal etwas gedankenverlorene Frau kennengelernt hatte, würde sie sich nicht davon abbringen lassen. Ihre Geschichten, mit denen sie ihn und seine Gäste unterhalten hatte, würden ihm fehlen. Nur wenige waren je im Süden gewesen und hatten das Land der Drachen, das sie 'Andor' nannte, mit eigenen Augen gesehen. Was hatte sie alles erzählt! Geschichten von großen Kriegern und furchtlosen Zwergen, von Drachen und dem Lied eines Königs, von so fremdartigen Kreaturen und einem Land, in dem der Winter endete und die Bäume grün waren!

Wenig später hatte er ihr etwas Brot und Speck zusammengepackt. "Ich wünsche dir alles Gute, Geschichtenerzählerin", sagte der Wirt zum Abschied und sah ihr noch lange nach, bis sie im dichten Schneetreiben verschwunden war.

Führt nun das Erzählersymbol des Sonnenaufgang-Feldes aus und setzt die Legende fort.

Eroths Berichte über seine Reise nach Hadria und die Hinweise auf den Met hatte Gilda erst vor kurzem unter einem Brett des Bodens gefunden, wo ihr Großvater die Notizen offenbar versteckt hatte. "Ich glaube", hatte Gilda wenig später zu ihr gesagt, als sie von den Pergamenten berichtete, "das ist eine gute Geschichte, die du erzählen kannst. Folge den Helden nach Hadria und suche nach den Spuren meines Großvaters, und vielleicht findest du auch diesen Eismet."

Dann hatte Gilda gelacht. "Das wäre doch mal etwas Neues in meiner Taverne. 'Gildas sagenumwobener Eismet'. Aber..." Sie überlegte kurz. "Wenn du ihn tatsächlich findest und mit nach Andor bringst, nenne ich ihn vielleicht besser 'Stefanias sagenumwobener Eismet'."

Die Geschichtenerzählerin dachte an das fröhliche Lachen der Wirtin zurück. Gilda hatte nicht so recht an das glauben wollen, was Großvater Erloth hier niedergeschrieben hatte. Oft genug hatte er sich einen Spaß daraus gemacht, ihr Märchen zu erzählen, und als Kind hatte sie jedes Wort davon geglaubt. Dass Erloth diese Pergamente versteckt hatte, passte andererseits gar nicht so recht zu ihm. Vielleicht steckte doch etwas Wahrheit in diesen Zeilen.

Der Wirt trat erneut aus der Taverne heraus und schreckte sie aus ihren Gedanken. "Du solltest hereinkommen. Das Wetter ist unberechenbar, und selbst in Nordgard sollte man bei einem Sturm besser ein Dach über dem Kopf haben."

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 5".**



"Yra hatte viele Braumeister", sagte der Zauberer, "doch das ist lange her, und kaum jemand kann sich noch daran erinnern. Seit Hadria unter ewigem Eis liegt, fehlen uns die Zutaten, und so kann hier auch niemand mehr einen vernünftigen Met brauen."

Er seufzte wieder. "Den letzten der Braumeister kannte ich selbst noch, und er war einer der schlechtesten Zauberer, den die Feste je gesehen hatte. Sein Name war Borabil, und es hieß, dass wenigstens die Hälfte des Mets in seinen Kopf anstatt in die Keller des Turms wanderte. Aber der Met, der es bis in die Krüge der Zauberer schaffte, soll unvergleichlich gewesen sein."

"Gibt es Aufzeichnungen aus jener Zeit, oder sogar ein Rezept dieses Mets?", fragte die Frau neugierig.

Torven schüttelte den Kopf. "Borabil war kein Freund großer Ordnung, und die wenigen Pergamente, die es noch gibt, sind in einem schlechten Zustand."

"Aber vielleicht hat er den sagenumwobenen Eismet gebraut und das Rezept niedergeschrieben!"

"Sieh dich in den Kellern um. Dort liegen die Aufzeichnungen der Braumeister und sicher auch noch ein oder zwei Pergamente von Borabil", sagte Torven und stand auf. "Ich muss mich ohnehin wieder um den Schutz der Feste kümmern. Vielleicht findest du etwas, das wir bislang übersehen haben, aber Borabils Met war heiß, und ich kann mich nicht daran erinnern, dass er jemals 'sagenumwoben' oder 'Eismet' genannt worden wäre."

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 8".**



Der Zauberer hatte ihr heißen Tee und eine kräftige Mahlzeit bereitet. Schon bald war sie wieder zu Kräften gekommen und fragte nach den Helden.

"Sie sind bereits vor dem Morgengrauen aufgebrochen", sagte Torven.

Einen Augenblick lang schwiegen beide. "Ich bin dennoch froh, endlich die Feste und den Eisernen Turm erreicht zu haben", sagte sie schließlich zwischen zwei Bissen des würzigen Brotes, das der Zauberer ihr gereicht hatte. "Wisst ihr dann vielleicht etwas über den Trunkenen Troll?! In Nordgard sagte man, er könnte nach Yra gelaufen sein."

Torven seufzte und berichtete dann von den Ereignissen der letzten Tage, vom Trunkenen Troll in den Kellern des Eisernen Turms, von der magischen Waffe, dem Drachenaugen und von Lódrak, und er vergaß auch nicht, seinen Anteil an dieser Geschichte so gut es ging auszuschmücken.

"Für gewöhnlich haben wir auch einige Fässer Met im Keller, und der ist ganz sicher bemerkenswert," Torven lachte leise.

"Sagenumwoben würde ich dieses Gebräu aber nicht nennen. Es gab auch keinen einzigen Tropfen mehr, den der Troll hätte finden können. Das Handelsschiff aus dem Süden, das uns einen neuen Vorrat bringen sollte, ist kurz vor der Küste gesunken." Der Zauberer schüttelte den Kopf. "Die Stürme in Hadria können manchmal wirklich unberechenbar sein..."

"Der Wirt der Taverne von Nordgard sprach davon, dass ihr früher euren Met selbst gebraut habt, aber nun gäbe es keinen Braumeister mehr in Yra." Die Frau sah Torven fragend an.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 7".**





Ohne Zweifel war das eins von Borabils Met-Rezepten, aber es fand sich auch darin kein Hinweis auf den sagenumwobenen Eismet.

'Es war alles umsonst', dachte die Geschichtenerzählerin und setzte sich enttäuscht auf den Rand der Truhe, in der die Überreste der Aufzeichnungen hadrischer Braumeister ein trauriges Bild boten. Dabei fiel ihr Blick auf ein Stück Pergament, das unter die Truhe gerutscht sein musste. Sie zog es hervor, sah, dass ein Teil fehlte und der untere Rand ausgerissen, es sonst aber besser erhalten war als die übrigen Pergamente. Sie erkannte die Handschrift und überflog hastig die Zeilen. Dann begann sie langsam zu lächeln. Sie war ihrem Ziel noch immer keinen Schritt näher gekommen, und vielleicht würde sie das auch nicht. Aber sie stand nun nicht mehr mit leeren Händen da.

Sie eilte aus dem Keller nach oben. Es war Zeit, aufzubrechen und die Helden zu treffen, bevor diese sich wieder auf den Weg nach Süden machten...

Während Andors Geschichtenerzählerin ihre wenigen Habseligkeiten zusammenpackte und sich von Torven verabschiedete, kämpften die Helden noch immer gegen Lódrak und waren froh über jede Hilfe, die sie erhalten konnten.

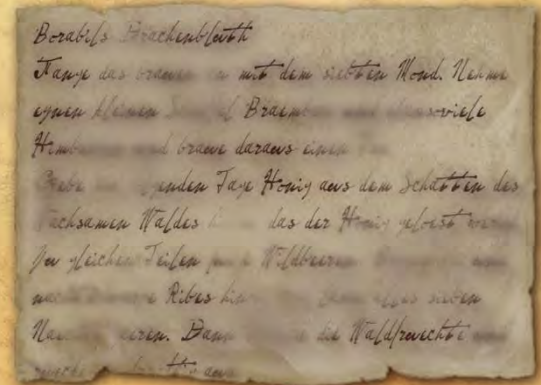
Lest jetzt weiter auf der Karte
"Hilfe für die Helden" 2



Der Zauberer ging wieder hinaus auf den Hof der Feste, und die Geschichtenerzählerin stieg hinab in die weiten Gewölbe des Kellers.

Bald hatte sie die alten Pergamente gefunden, die sorglos in eine kleine Truhe gestopft worden waren. Der Keller war feucht, und das hatte den Schriften offenbar mehr zugesetzt als Torven hatte zugeben wollen, denn als sie eins der Blätter herauszog, sah sie, dass die Tinte darauf in große dunkle Flecken verlaufen war. Von den einstmals fein geschwungenen Linien war nichts mehr zu erkennen.

Auf einem der Blätter jedoch war die Schrift krakelig und nur schwer zu entziffern, aber die Tinte war weniger verwischt als auf den anderen.



Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 9".



"Wir werden euch helfen", sagte einer der Helden. "Es ist nicht das erste Mal, dass der Trunkene Troll etwas anstellt! Ich frage mich, wie er es überhaupt bis nach Hadria geschafft hat..."

Aufgabe:

Die Helden müssen dafür sorgen, dass der Trunkene Troll den Eisernen Turm **so schnell wie möglich** wieder verlässt, **spätestens** jedoch **bevor** der Erzähler den Buchstaben "V" erreicht. Sobald der Trunkene Troll auf Feld 142 steht, wird die Karte "**Lódrak 1**" aufgedeckt und vorgelesen.

"Noch immer streifen viele Kreaturen durch das Land", fuhr der Held fort. "Einigen werden wir auf dem Weg zum Turm sicher begegnen. Hoffentlich hält uns das nicht zu lange auf."

Stellt einen **Nerax** auf Feld 145.

Kirr kratzte sich am Kopf. "Da kann ich vielleicht helfen..."

Nehmt alle Kreaturen von Feld 90 (zurück in den Vorrat). Legt 1 **rotes X** auf den **Pfeil** neben dem Erzähler-Symbol auf **Feld 90**. Eine besiegte Kreatur wird wie gewohnt auf Feld 90 gestellt. Die Helden **erhalten** die Belohnung. Wird die **dritte** Kreatur auf Feld 90 gestellt, werden sofort alle Kreaturen von Feld 90 genommen. Der Erzähler rückt jedoch **nicht** vor. Entfernt danach das rote X wieder vom Pfeil-Symbol.

Dann sahen sich die Helden unvermittelt an: "Wie sollen wir den Trunkenen Troll eigentlich aus dem Turm heraus bekommen?"

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Der Trunkene Troll muss raus!"



Am Horizont sahen die Helden eine kleine Gestalt auftauchen, die schnell in ihre Richtung lief. Sie war in einen braunen Kapuzenmantel gehüllt und ruderte aufgeregt mit den Armen.

"Helden von Andor!", schnaufte der Mann, als er endlich vor ihnen stand. "Wir brauchen eure Hilfe! Ein riesiger Troll ist in den Eisernen Turm eingedrungen!"

Entfernt die Markierung vom Erzähler. Legt anstelle des Sternchens 1 **rotes X** auf Feld 144. Das Feld vorerst darf **nicht** betreten werden. Legt das Schneepüttchen von Feld 142 in den Vorrat zurück und stattdessen 1 **Sternchen** auf Feld 142. Legt bei Sonnenaufgang **kein** Schneepüttchen auf das Feld. Steht jetzt ein **Held** auf Feld 144, wird er auf Feld 142 versetzt.

"Nun hol erst einmal Luft, Kirr", sagte einer der Helden, als er den Zauberer des Turms erkannte. "Willst du einen Schluck Met zur Stärkung?"

"Met?!", rief Kirr, und er schien noch immer etwas verwirrt zu sein. "Eismet! Eismet! Gebt mir den sagenumwobenen Eismet!" hat der Troll die ganze Zeit geschrien. Dann hat er die Tore des Turms verbarrikadiert und begonnen, unsere Keller zu durchwühlen. Niemand wagt es, sich in den Turm zu schleichen! Nicht auszudenken, wenn der Troll unsere Magischen Waffen fände! Oder andere verborgene Geheimnisse..."

Dann griff der Zauberer doch plötzlich nach dem Trinkschlauch des Helden und trank einen großen Schluck Met. "Ihr müsst uns helfen, den Troll aus dem Turm herauszuholen", sagte er dann, "bevor noch Schlimmeres passiert."

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Der Troll von Yra 2".





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Troll von Yra 2
Diese Karte wird nach der Karte "Der Troll
von Yra 1" aufgedeckt.

Experten




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Trunkene Troll muss raus!
Diese Karte wird nur dann aufgedeckt, wenn
ihr durch die Anweisungen einer anderen
Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Trunkene Troll muss raus!
Diese Karte wird nur dann aufgedeckt, wenn
ihr durch die Anweisungen einer anderen
Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Trunkene Troll muss raus!
Diese Karte wird nur dann aufgedeckt, wenn
ihr durch die Anweisungen einer anderen
Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

“Du bist doch Zauberer! Warum zauberst du den Trunkenen Troll nicht einfach aus dem Turm?“, fragte einer der Helden. “Naja, ehrlich gesagt, bin ich nicht so dafür geeignet“, erklärte Kirr ein wenig verlegen. “Mein Fachgebiet ist die Zeitzauberei. Aber Torven ist ein Spezialist darin, Dinge an andere Stellen zu zaubern. Dummerweise ist er heute Morgen zum Eiswald aufgebrochen, und was er auch suchen mag, das kann bei ihm schon einige Tage dauern. So lange können wir unmöglich warten!”

Legt **1 Sternchen auf das Schneeplättchen auf Feld 147**. Liegt dort jetzt kein Schneeplättchen, wird verdeckt ein Plättchen aus dem Vorrat auf Feld 147 gelegt. Ist der Vorrat bereits aufgebraucht, versetzt das Plättchen von Feld 141 auf Feld 147. Helden, die jetzt auf Feld 147 stehen, werden auf Feld 148 versetzt. Ein Portal oder Ewiges Feuer auf Feld 147 wird vom Spielplan genommen und in den Vorrat zurückgelegt.

Aufgabe:

Die Helden müssen Torven finden, indem ein **Held** seinen **Zug auf Feld 147 beendet** und das Schneeplättchen **aufdeckt** (Fenns Rabe darf nicht eingesetzt werden). Das Plättchen wird dabei **nicht** aktiviert.



Legt jetzt die Karte “Der Eiswald” **verdeckt** neben dem Spielplan bereit. Sobald das Schneeplättchen auf Feld 147 aufgedeckt wurde, wird die Karte “Der Eiswald” vorgelesen.

Ein Schneeplättchen auf dem Feld, auf das Torven gestellt wird, kommt unbesehen in den Vorrat zurück. Bei Sonnenaufgang wird auch auf Torvens Feld kein Schneeplättchen gelegt.

“Wir werden euch helfen”, sagte einer der Helden. “Es ist nicht das erste Mal, dass der Trunkene Troll etwas anstellt! Ich frage mich, wie er es überhaupt bis nach Hadria geschafft hat...”

Aufgabe:

Die Helden müssen dafür sorgen, dass der Trunkene Troll den Eisernen Turm **so schnell wie möglich** wieder verlässt, **spätestens** jedoch **bevor** der Erzähler den Buchstaben “V” erreicht. Sobald der Trunkene Troll auf Feld 142 steht, wird die Karte “**Lódrak 1**” aufgedeckt und vorgelesen.

“Noch immer streifen viele Kreaturen durch das Land”, fuhr der Held fort. “Einigen werden wir auf dem Weg zum Turm sicher begegnen. Hoffentlich hält uns das nicht zu lange auf.” Kirr kratzte sich am Kopf. “Da kann ich vielleicht helfen...”

Legt **1 Sternchen auf 1 (freie) der 3 Kreaturen-Markierungen auf Feld 90**. Die **nächste** Kreatur, die die Helden besiegen, wird nicht auf Feld 90 gestellt. Stattdessen wird das Sternchen entfernt. Die Helden **erhalten** dennoch die Belohnung für die besiegte Kreatur.

Dann sahen sich die Helden unvermittelt an: “Wie sollen wir den Trunkenen Troll eigentlich aus dem Turm heraus bekommen?”

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
“Der Trunkene Troll muss raus!”



“Wenn der Trunkene Troll den Turm nicht freiwillig verlassen will, dann werden wir das Tor aufbrechen!”, sagte einer der Helden grimmig.

“Versucht es”, sagte Kirr, “aber seid vorsichtig. Das Tor wurde durch Magie erschaffen.”

Aufgabe:

Die Helden müssen das Tor zum Eisernen Turm öffnen. Sobald das Tor geöffnet wurde, wird der **Trunkene Troll auf Feld 142** versetzt. Lest danach sofort die Karte “**Lódrak 1**” vor.

Das Tor kann **nur von Feld 142 aus** und von **höchstens 2 Helden** gleichzeitig angegriffen werden. Das Aufbrechen des Tores läuft nach denselben Regeln ab wie der Kampf gegen eine Kreatur. Um das Tor von Feld 142 aus aufzubrechen, ist **keine** Fernkampf-Waffe (z.B. Bogen) erforderlich.

Markiert auf der Kreaturenanzeige die Werte des Tores: **8 Stärke- und 10 Willenspunkte**. Das Tor nutzt im Kampf den **Winterwürfel**.

Jeder **Held** muss seine Würfel **einzeln nacheinander** werfen und entscheidet selbst, wann er aufhört zu würfeln. Nur der **letzte** Wurf zählt.

“Vielleicht können wir die Vorliebe des Trunkenen Trolls für Met zu unserem Vorteil nutzen”, sagte einer der Helden. “Im Eisernen Turm wird er nichts finden, und wenn wir ihm ein Paar Fässer vor das Tor der Feste stellen, lockt ihn das vielleicht heraus.”

Legt **je 1 Fass** auf die Felder mit den Winterwürfelsymbolen **2**, **3** und **4**.

Aufgabe:

Sammelt bei **2 Helden 1**, bei **3 Helden 2** und **ab 4 Helden alle 3 Fässer** und bringt sie zum Tor der Feste von Yra (Feld 142).

Sobald die geforderte Anzahl Fässer auf Feld 142 abgelegt wurde, wird der **Trunkene Troll auf Feld 142** versetzt. Lest danach sofort die Karte “**Lódrak 1**” vor.

Das Fass ist ein großer Gegenstand und wird auf das entsprechende Ablagefeld der Heldentafel gelegt, um es zu transportieren.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Trunkene Troll muss raus!
Diese Karte wird nur dann aufgedeckt, wenn
ihr durch die Anweisungen einer anderen
Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Trunkene Troll muss raus!
Diese Karte wird nur dann aufgedeckt, wenn
ihr durch die Anweisungen einer anderen
Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Trunkene Troll muss raus!
Diese Karte wird nur dann aufgedeckt, wenn
ihr durch die Anweisungen einer anderen
Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft


Der sagenumwobene Eismet



Der Eiswald
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein
Held auf der Suche nach Torven seinen Zug
auf Feld 147 beendet.

Die Helden versanken in Schweigen und dachten nach, was den Troll aus dem Turm locken könnte. Er aß gern, das wussten sie, aber Met mochte er noch viel lieber. Gold brauchte er nicht, und er nahm sich ohnehin immer das, was er haben wollte.

Schulterzuckend meinte einer der Helden: "Er mag auch alles, was glänzt. Ich weiß nur nicht, wo wir hier so etwas finden." "Muscheln", sagte Kirr. "Muscheln mit glitzernden, leuchtenden Perlen. Sie werden an die Küste gespült, und Ihr könntet sie mit Eurem Schiff aus dem Meer fischen."

Legt **verdeckt je 1 Muschel** auf die Meeresfelder mit den roten Würfelsymbolen , ,  und . Legt einen vollen Trinkschlauch auf das Ablagefeld der Schiffstafel. Ist jetzt in der Kajüte kein Platz, erhält ein beliebiger Held den Trinkschlauch.

Aufgabe (Teil 1):

Die Helden müssen Muscheln (Perlen) sammeln und zur Feste von Yra (Feld 142) bringen, um den Trunkenen Troll heraus zu locken.

Muscheln können gesammelt werden, wenn **das Schiff auf dem** entsprechenden Meeresfeld **steht**. Muscheln werden auf der Heldentafel auf die kleinen Ablagefelder gelegt. Auf jedem Ablagefeld darf höchstens 1 Muschel liegen.

Der Falke **darf** Muscheln transportieren.

Fenns Rabe kann **keine** Muscheln aufdecken.

Lest weiter auf der Legendenkarte "Perlenglanz 1". ➔

"Ich kenne niemanden, der so neugierig ist wie der Trunkene Troll", sagte einer der Helden. "Wenn wir nun - sobald die Aldebaran wieder seetüchtig ist - zum Eisernen Turm segeln und dann so laut wir können andorische Trinklieder singen, lockt ihn das vielleicht heraus."

"Wenn er dumm genug ist zu glauben, es fände ein Trinkgelage statt, könnte es funktionieren", meinte Kirr. "Beeilt Euch, bevor es zu spät ist und der Turm nur noch eine Ruine ist."

Mindestens 1 Held muss an Bord des Schiffes ein Meeresfeld erreichen, das **an Feld 142 angrenzt**. Legt zur Erinnerung 1 Sternchen auf die Brücke zwischen den Feldern 142 und 145. Je mehr Helden an Bord sind, umso lauter können sie singen und den Trunkenen Troll vielleicht schneller herauslocken.

Lest erst weiter, wenn das Schiff neben Feld 142 steht.

Die Helden hatten die Feste von Yra erreicht. Sie begannen, lauthals zu singen und hofften, dass ihr Plan aufgehen würde.

Jeder Held an Bord, der mitsingen möchte, rückt seinen Zeitstein 1 Stunde vor. Hat ein Held seinen Tag bereits beendet, darf er nicht mitsingen. Die Gruppe erhält so viele weiße Würfel wie Helden mitsingen, darf insgesamt jedoch nicht mehr als 5 Würfel besitzen.

War ein Gesang nicht erfolgreich, wird die Karte **unter** den Stapel zurückgelegt und eine neue Karte aufgedeckt. Jedes weitere Lied kostet mitsingende Helden wieder je 1 Stunde.

Deckt nun die oberste Karte "Lieder für den Trunkenen Troll" auf.

Der Held fand zwischen den dunklen Bäumen des Eiswaldes Fußspuren im Schnee. Der Zauberer war hier gewesen, und der Held folgte den Spuren, die ihn weiter nach Osten führten.

Lest nun die entsprechende Auswirkung vor, je nachdem, welches Symbol das Plättchen auf Feld 147 zeigt. Entfernt danach die Schneepfötchen von Feld 147 und dem Feld, auf das Torven gestellt wird:



Stellt **Torven** auf Feld **130**. Der Held auf Feld 147 **erhält** 1 Stärkepunkt.



Stellt **Torven** auf Feld **131**. Die **Gruppe erhält** 5 Willenspunkte.



Stellt **Torven** auf Feld **132**. Die **Gruppe erhält** 2 Gold.

Aufgabe:

Ein Held muss **mit Torven** das Tor der Feste von Yra erreichen, damit der Zauberer seine Magie anwenden kann. Sobald ein Held mit Torven auf Feld 142 steht, wird die Karte "**Torvens Zauber**" vorgelesen.

Ein Held kann Torven mit sich führen (auch im Vorübergehen). Das kostet **keine** zusätzlichen Stunden. Aktiviert der Held ein "Eis"-Plättchen, wird der Zauberer auch versetzt. Torven kann **mit** dem Helden Portale nutzen, darf auf dem Schiff mitfahren und mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

Lange waren die Helden in Gedanken versunken, und niemand sagte ein Wort. Dann brach Kirr unvermittelt die Stille: "Kennt Ihr Grenolin, den Barden?! Er besitzt eine ganz besondere Flöte, deren magische Töne jeden verzaubert. Wir könnten versuchen, den Trunkenen Troll mit einer dieser magischen Melodien aus dem Turm zu locken."

Einen Moment lang waren die Helden begeistert von Kirrs Vorschlag, doch dann fuhr der Zauberer fort: "Allerdings wandert Grenolin durch Hadria und bietet seine Musik im ganzen Land dar. Ihr solltet bald aufbrechen und nach ihm suchen."

Erwürfelt mit dem Winterwürfel die Position der **Andorischen Flöte**. Stellt die **Figur "Grenolin"** darauf. Stehen jetzt Helden auf diesem Feld, werden sie sofort auf Feld 148 versetzt. Grenolin darf mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

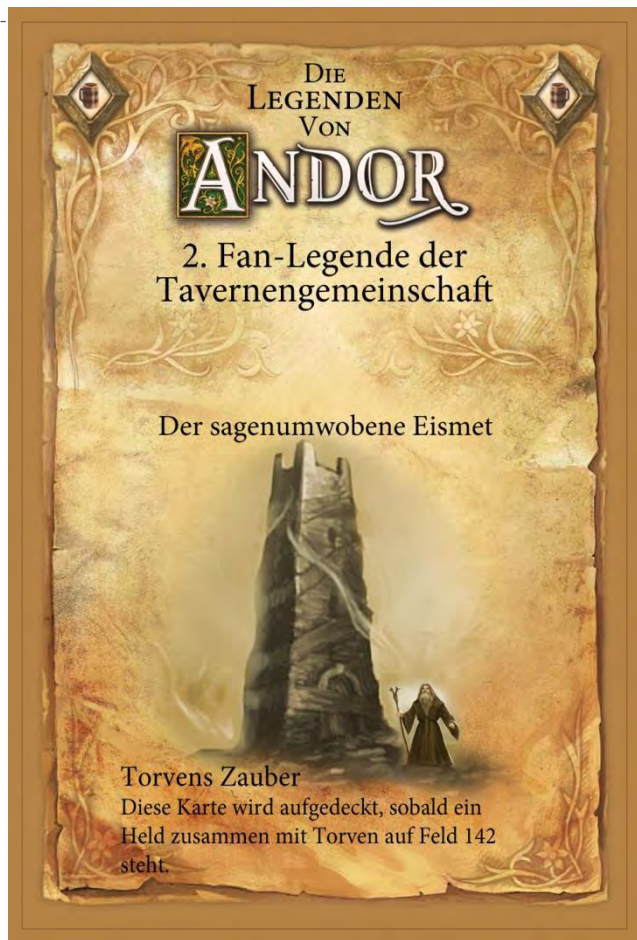
Wichtig:

Die sonst üblichen Regeln für "Die Andorische Flöte" und die Spiel-Variante "Grenolin" gelten in dieser Legende **nicht**.

Würfelt mit 1 Heldenwürfel und legt einen Markierungsring auf die entsprechende Stunde der Tagesleiste. Erreicht oder überquert ein Zeitstein die Markierung, wird Grenolin mit der Flöte **jedesmal** und **sofort** im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld mit einem Winterwürfel-Symbol versetzt.

Aufgabe:

Ein Held muss mit Grenolin auf demselben Feld **stehen**. Lest dann sofort die Karte "Grenolin" vor.



*Lasst uns feiern, lasst uns trinken,
bis dann selbst der letzte Held
betrunken von den Bänken fällt!*

Ein Held an Bord wirft alle zur Verfügung stehenden Würfel auf einmal. Nur der Würfel mit dem **höchsten** Wert zählt.

☐☐☐ Ein Schwarm Möwen floh kreischend vor den seltsamen Geräuschen, die vom Schiff ausgingen. Nur der Trunkene Troll schien unbeeindruckt zu sein...

Die Gruppe erhält für **alle** weiteren Gesänge 1 weißen Würfel **zusätzlich**, darf insgesamt aber dennoch nicht mehr als 5 Würfel besitzen. Der Einsatz des zusätzlichen Würfels kostet keine Stunde auf der Tagesleiste.

☐☐☐ Der Gesang der Helden war so schön, dass man Jahre später noch davon berichtete. Trotzdem blieb der Trunkene Troll, wo er war...

Die Gruppe **erhält 1 Ruhm**.

☐☐☐ "Ein Trinklied?! Gibt es hier den sagenumwobenen Eismet?", fragte der Trunkene Troll, während er aus dem Eisernen Turm stolperte. Die Helden verstummten augenblicklich und liefen dem Troll entgegen.

Nehmt vom Schiff den **Held** mit dem **höchsten** Rang (auch dann, wenn dieser seinen Tag bereits beendet hat) und stellt ihn zusammen mit dem **Trunkenen Troll** auf **Feld 142**.

Lest dann sofort die Karte "**Lódrak 1**" vor.

Torven stand vor dem Eisernen Turm, hob den Zauberstab, breitete die Arme aus und murmelte ein paar unverständliche Worte. Das Tor der Feste begann zu zittern, und die Helden warteten gespannt, was passieren würde.

Ein Held, der mit Torven auf Feld 142 steht, darf **jederzeit** für **1 Stunde** auf der Tagesleiste mit einem Heldenwürfel würfeln. Lest dann die entsprechende Auswirkung vor:

☐☐☐ Vom Tor der Feste ging unvermittelt ein heller Blitz aus, traf Torven und den Helden, und als sie sich umsahen, standen sie wieder ein gutes Stück vom Turm entfernt.

Stellt Torven und den Helden, der gewürfelt hat auf Feld 145. Ein Held muss mit Torven erneut Feld 142 erreichen, um den Zauber noch einmal zu versuchen.

☐☐☐☐ Torven schaute den Helden an: "Du musst auch wirklich wollen, dass der Troll herauskommt!" Der Held nickte, und tatsächlich schien der Zauber zu wirken, denn plötzlich stand der Trunkene Troll vor ihnen.

Der Held, der gewürfelt hat, **verliert 3 Willenspunkte**. Stellt danach den Trunkenen Troll auf Feld 142 und lest die Karte "**Lódrak 1**" vor.

☐☐☐ Aus Torvens Zauberstab traten kleine Flammen und züngelten am Tor des Turms entlang. Dann erschien wie aus dem Nichts plötzlich der Trunkene Troll vor ihnen.

Stellt den Trunkenen Troll auf Feld 142 und lest die Karte "**Lódrak 1**" vor.

*Wir schlugen glorreiche Schlachten,
bezwangen so manchen Gor,
wir müssen auf unser Wohl achten,
denn uns steht noch Großes bevor!*

*Nun sitzen wir hier mit Krügen voll Bier
und ruhen von unseren Taten.*

Ein Held an Bord wirft alle zur Verfügung stehenden Würfel auf einmal. Nur der Würfel mit dem **höchsten** Wert zählt.

☐☐☐ Der Trunkene Troll schien unbeeindruckt zu sein. Der Schiffsjunge holte ein Fass Met aus dem Laderaum der Aldebaran, füllte die Krüge, und die Helden stimmten ein weiteres Trinklied an...

Deckt eine neue Karte "Lieder für den Trunkenen Troll" auf und versucht erneut, den Troll herauszulocken.

☐☐☐☐ "Ein Trinklied?! Gibt es hier den sagenumwobenen Eismet?", fragte der Trunkene Troll, während er aus dem Eisernen Turm stolperte. Die Helden verstummten augenblicklich und liefen dem Troll entgegen.

Nehmt vom Schiff den **Held** mit dem **höchsten** Rang (auch dann, wenn dieser seinen Tag bereits beendet hat) und stellt ihn zusammen mit dem **Trunkenen Troll** auf **Feld 142**.

Lest dann sofort die Karte "**Lódrak 1**" vor.

*Verjagt sind Gor und Skral.
Hebt die Krüge! Ho!
Bei einem guten Mahl.
Hebt die Krüge! Ho!
Besingt die Heldentaten, und
hebt die Krüge! Ho!*

Ein Held an Bord wirft alle zur Verfügung stehenden Würfel auf einmal. Nur der Würfel mit dem **höchsten** Wert zählt.

☐☐☐☐ Die Helden erinnerten sich an ihre Abenteuer in Andor, während sie sangen, doch der Trunkene Troll schien unbeeindruckt zu sein...

Die Gruppe erhält für **alle** weiteren Gesänge 1 weißen Würfel **zusätzlich**, darf insgesamt aber dennoch nicht mehr als 5 Würfel besitzen. Der Einsatz des zusätzlichen Würfels kostet keine Stunde auf der Tagesleiste.

☐☐☐☐☐ "Wer singt da?! Ist hier eine Taverne, in der es den sagenumwobenen Eismet gibt?", fragte der Trunkene Troll, während er aus dem Eisernen Turm stolperte. Die Helden verstummten augenblicklich und liefen dem Troll entgegen.

Nehmt vom Schiff den **Held** mit dem **höchsten** Rang (auch dann, wenn dieser seinen Tag bereits beendet hat) und stellt ihn zusammen mit dem **Trunkenen Troll** auf **Feld 142**.

Lest dann sofort die Karte "**Lódrak 1**" vor.



*Ein Hoch auf den Troll, den Trunkenen,
den so oft im Tiefschlaf versunkenen.
Dem Troll zur Ehre, der auf keinem Fest
einen Tropfen im Fass verkommen lässt.*

Ein Held an Bord wirft alle zur Verfügung stehenden Würfel auf einmal. Nur der Würfel mit dem **höchsten** Wert zählt.

☐☐☐ Der Troll schlief tief und fest und hörte den Gesang nicht. Es würde nicht leicht werden, ihn zu wecken...

Für 1 Helden der Gruppe, der mitsingt, darf beim **nächsten** Gesang der weiße Würfel **nicht** geworfen werden. Der Zeitstein des Helden rückt dennoch 1 Stunde vor. Singt nur 1 Held, kostet ihn das Werfen seines Würfels 2 Stunden.

☐☐☐ Die Seeleute eines vorbeifahrenden Handelsschiffs waren vom Gesang der Helden begeistert. Nur der Trunkene Troll blieb unbeeindruckt...

Die Gruppe **erhält 1 Gold**.

☐☐☐ Mit Tränen der Rührung in den Augen stolperte der Trunkene Troll aus dem Eisernen Turm: "Ein Trinklied über mich? Gibt es auch einen Krug Eismet dazu?!" Die Helden verstummten augenblicklich und liefen dem Troll entgegen.

Nehmt vom Schiff den **Held** mit dem **höchsten** Rang (auch dann, wenn dieser seinen Tag bereits beendet hat) und stellt ihn zusammen mit dem **Trunkenen Troll** auf **Feld 142**.

Lest dann sofort die Karte "**Lódrak 1**" vor.

*Hebt die Krüge immer wieder,
singt zusammen die alten Lieder.
Leert die Becher voller Met,
der Zapfenstreich wird heute spät.*

Ein Held an Bord wirft alle zur Verfügung stehenden Würfel auf einmal. Nur der Würfel mit dem **höchsten** Wert zählt.

☐☐☐ Die Helden waren von ihrem eigenen Gesang so angetan, dass es ihnen für einen Augenblick lang so vorkam, als bliebe die Zeit stehen. Nur der Trunkene Troll schien unbeeindruckt zu sein...

Ein Held an Bord **darf** seinen (bzw. einen neutralen) Zeitstein um **1 Stunde zurücksetzen**.

☐☐☐ "Singt ihr vom sagenumwobenen Eismet?!", fragte der Trunkene Troll, während er aus dem Eisernen Turm stolperte." Die Helden verstummten augenblicklich und liefen dem Troll entgegen.

Nehmt vom Schiff den **Held** mit dem **höchsten** Rang (auch dann, wenn dieser seinen Tag bereits beendet hat) und stellt ihn zusammen mit dem **Trunkenen Troll** auf **Feld 142**.

Lest dann sofort die Karte "**Lódrak 1**" vor.

*Auch fern der Heimat denken wir
mit Freude nur an Gildas Bier
und auch der Met, der schmeckt dort fein,
ach könnten wir doch bei ihr sein.*

Ein Held an Bord wirft alle zur Verfügung stehenden Würfel auf einmal. Nur der Würfel mit dem **höchsten** Wert zählt.

☐☐☐ Die Helden dachten etwas wehmütig an Gilda, während sie sangen. Der Trunkene Troll indes schien dem Gedanken an seine Heimat nichts abgewinnen zu können und blieb, wo er war...

Deckt **sofort** eine neue Karte "Lieder für den Trunkenen Troll" auf und lest die Auswirkungen. Entscheidet erst **danach**, wie viele Helden das nächste Lied mitsingen und so versuchen sollen, den Troll herauszulocken.

☐☐☐ "Gilda?! Gibt es hier eine Taverne und Fässer voll mit dem sagenumwobenen Eismet?", fragte der Trunkene Troll, während er aus dem Eisernen Turm stolperte. Die Helden verstummten augenblicklich und liefen dem Troll entgegen.

Nehmt vom Schiff den **Held** mit dem **höchsten** Rang (auch dann, wenn dieser seinen Tag bereits beendet hat) und stellt ihn zusammen mit dem **Trunkenen Troll** auf **Feld 142**.

Lest dann sofort die Karte "**Lódrak 1**" vor.

*Hoch die Humpen, trinkt sie aus,
neuer Eismet wird gebraucht!
Hoch die Tassen, leert die Becher,
Eismet, Eismet du schmeckst lecker!*

Ein Held an Bord wirft alle zur Verfügung stehenden Würfel auf einmal. Nur der Würfel mit dem **höchsten** Wert zählt.

☐☐☐ Der Trunkene Troll schien nichts von dem Gesang der Helden gehört zu haben. Es half alles nichts – sie würden sich noch mehr Mühe geben müssen. Jedoch zeigte der Met seine Wirkung und wärmte die Helden.

Jeder Held, der am Gesang beteiligt war, **erhält** sofort **3 Willenspunkte**.

☐☐☐ Der Trunkene Troll hatte die Helden gehört und stolperte aus dem Eisernen Turm heraus, wo ein Trinklied über den sagenumwobenen Eismet gesungen wurde. Die Helden verstummten augenblicklich und liefen dem Troll entgegen.

Nehmt vom Schiff den **Held** mit dem **höchsten** Rang (auch dann, wenn dieser seinen Tag bereits beendet hat) und stellt ihn zusammen mit dem **Trunkenen Troll** auf **Feld 142**.

Lest dann sofort die Karte "**Lódrak 1**" vor.