



“Aber passt auf”, sagte Kirr. “Manche Muscheln sind leer und enthalten keine Perlen. Damit werdet Ihr den Trunkenen Troll nicht herauslocken können. Sucht vor allem die Muscheln mit den größten Perlen, denn diese funkeln besonders schön und hell.” Dann kramte er aus einer seiner Taschen eine kleine Phiole hervor, nahm ein Stück Leinen und gab ein paar Tropfen der durchsichtig schimmernden Flüssigkeit aus der Phiole darauf. Dann reichte er einem der Helden den Stoff. “Reibt die Perlen damit ein, und ihr Glanz wird noch verstärkt werden.”

Die Helden müssen die Muscheln nicht nur sammeln und auf Feld 142 ablegen. Die Perlen müssen auch stark genug glänzen, um den Trunkenen Troll herauszulocken. Die Stärke des Perlenglanzes wird durch ihre Zahlenwerte symbolisiert. Die Helden können den Perlenglanz verstärken. Dazu darf ein Held, der eine Muschel besitzt, jederzeit mit einem Heldenwürfel würfeln und den Würfelwert zum Wert der Muschel (Perle) addieren. Für jede Muschel darf nur **1 Würfel** geworfen werden. Ein Würfelwurf darf aber beliebig oft wiederholt werden. Das Würfeln kostet einen Helden **je Würfelwurf** (bzw. je Wiederholung) 1 Stunde auf der Tagesleiste. Eara darf ihre Sonderfähigkeit nutzen. Besitzt ein Held mehrere Muscheln, darf er für 1 Stunde entsprechend viele Würfel auf einmal werfen.

Beispiel: Chada besitzt eine Muschel Wert 2, rückt ihren Zeitstein um 1 Stunde vor und würfelt. Der Würfel zeigt eine 2. Sie möchte den Wert verbessern, rückt ihren Zeitstein erneut um 1 Stunde vor und erwürfelt eine 5. Chadas Muschel hat nun den Wert 7 (Perle Wert 2 + Würfel).

Lest weiter auf der Legendenkarte “Perlenglanz 2”. ➔

Hat ein Held mit Hilfe eines Würfels den Glanz einer Perle verstärkt, legt er zur Markierung des erreichten Würfelwertes ein Sternchen auf das passende Feld dieser Karte. Wird später ein gleich hoher Würfelwert erzielt, könnt ihr ein zweites bzw. drittes Sternchen auf dasselbe Feld legen.



Erforderlicher Perlenglanz (Wert der Muschel + Würfel):
bei 2 Helden = 6, bei 3 Helden = 9, ab 4 Helden = 12.

*Welch edler Tropfen, welch heißkalter Hauch
sanft streichelnd die Kehle durchrinnt.
Die Sinne benebelt und Kribbeln im Bauch
vom sagenumwobenen Eismet sind.*

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

So sehr die Helden sich auch mit ihrem Gesang bemühten - vom Trunkenen Troll war nichts zu hören.

Deckt eine neue Karte “Lieder für den Trunkenen Troll” auf und versucht es erneut.

Die Helden standen an Deck, sangen und trotzten der Kälte Hadrias, doch der Trunkene Troll blieb im Turm.

Ein Held würfelt mit dem Winterwürfel. Die **Gruppe** der Helden, die am Gesang beteiligt waren, **erhält** den Würfelwert an Willenspunkten.

Laut polternd stürmte der Trunkene Troll aus dem Turm: “Gibt es hier den sagenumwobenen Eismet?!” 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 “Lödrak 1” vor.

Die Muschel mit dem Wert “0” enthält keine Perle. Diese Muschel ist für die Helden wertlos, und ihr Wert kann auch **nicht** durch Würfeln erhöht werden. Deckt jetzt die Karte “**Perlenglanz 3**” auf. Dort könnt ihr bei Bedarf die erreichten Würfelwerte markieren.

Beispiel (Fortsetzung): Thorn steht auf Feld 142 und besitzt eine Muschel Wert 1. Chada hatte den Glanz der Muschel in ihrem Besitz bereits mit Hilfe des Würfels verstärkt (Gesamtwert 7). Nun setzt sie den Falken ein, um Thorn die Muschel zu schicken. Der Würfelwert, den Chada erreicht hatte, geht dabei **nicht** verloren. Thorn besitzt nun 2 Muscheln mit dem Gesamtwert 8 (einschließlich Würfelwurf). Da zur Gruppe 4 Helden gehören, muss ein Gesamtwert von 12 erreicht werden. Thorn darf für seine eigene Muschel noch 1 Würfel einsetzen und muss dabei mindestens eine 4 erzielen.

Aufgabe (Teil 2):

Die Helden müssen mindestens 1 Muschel auf Feld 142 ablegen, und den Glanz der Perlen verstärken (Würfel). Der Perlenglanz muss je nach Heldenanzahl mindestens einem bestimmten Wert entsprechen:

bei 2 Helden = 6, bei 3 Helden = 9 und ab 4 Helden = 12.

Es zählt der Wert aller abgelegten Muscheln (Perlen) und aller zur Verstärkung des Perlenglanzes eingesetzten Würfel.

Sobald eine ausreichende Anzahl Muscheln mit dem geforderten Gesamtwert auf Feld 142 abgelegt wurde, wird der **Trunkene Troll auf Feld 142** versetzt. Lest danach sofort die Karte “Lödrak 1” vor.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Grenolin
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein
Held mit Grenolin auf demselben Feld steht.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Magische Melodien 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein
Held mit Grenolin und der Andorischen
Flöte auf Feld 142 steht.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Magische Melodien 2
Diese Karte wird nach der Karte "Magische
Melodien 1" aufgedeckt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Magische Melodien 3
Diese Karte wird nach der Karte "Magische
Melodien 2" aufgedeckt.

Legt diese Karte offen neben den Spielplan und lest weiter auf der Karte **“Magische Melodien 2”**. ➔

• **Harmonia**

Alle weißen Würfel müssen **gerade** Werte zeigen.

•• **Discrepanzo**

Alle weißen Würfel müssen **ungerade** Werte zeigen.

••• **Der Pfad**

Alle weißen Würfel müssen **aufeinander folgende** Werte zeigen (“Straße”; z.B. 2, 3, 4).

•••• **Concordia**

Alle weißen Würfel müssen **denselben** Wert zeigen.

••••• **Zusammenspiel**

Alle weißen Würfel müssen eine **1** oder eine **5** zeigen.

••••• **Adlibitum**

Wählt eine der ersten 5 Melodien.

Tief versunken war der Trunkene Troll dabei, jeden Winkel des Turms abzusuchen, als eine wundersame Melodie an seine Ohren drang. Er hielt inne, lauschte und spürte, wie die Melodie ihn in ihren Bann zog. Er schüttelte sich. “Nein”, dachte er. “Ich muss nach dem sagenumwobenen Eismet suchen!” Doch seine Beine gehorchten ihm nicht. Langsam bewegten sie sich auf die Melodie zu.

Der Held war lange auf der Suche nach Grenolin gewesen. Er war müde und wollte fast schon aufgeben, als er endlich den Barden in der Ferne sah und eilig auf ihn zulief. Grenolin, der gerade eine fröhliche Melodie auf seiner Laute spielte und dazu einen lustigen Text sang, hielt inne und beobachtete gespannt die Gestalt. Weshalb nur sollte es jemand so eilig haben?

“Du besitzt eine magische Flöte, die mit ihren Tönen jeden verzaubert, stimmt das?!” rief der Held atemlos, noch bevor er den Barden erreicht hatte.

“Ich wünsche dir auch einen Guten Tag”, antwortete Grenolin vergnügt, als der Held endlich vor ihm stand und offenbar nichts weiter sagen wollte. “Natürlich gibt es diese Flöte, und ich habe sie. Soll ich dir etwas darauf spielen?”

Der Held schüttelte den Kopf, holte Luft und erzählte dann vom Trunkenen Troll im Eisernen Turm und Kirrs Idee. Grenolin sagte beschwingt: “Ein Abenteuer!”, und lief den Hügel hinunter, geradewegs auf den Turm zu. Dann drehte er sich noch einmal zu dem Helden um: “Worauf wartest du?!”

Nehmt die Markierung von der Tagesleiste. Grenolin begleitet den Helden, der jetzt bei ihm steht oder andere Helden und wird mit ihnen mitbewegt (auch im Vorübergehen, auf das Schiff und beim Aktivieren von “Eis”-Plättchen). Die Flöte wird dabei mit Grenolin auf dem Spielplan mitbewegt.

Aufgabe:

Ein Held muss mit **Grenolin und der Andorischen Flöte** seinen Zug auf Feld 142 beenden. Lest dann sofort die Karte **“Magische Melodien 1”** vor.

Beispiel: Zur Gruppe gehören 4 Helden. Eara, Chada und Thorn stehen auf Feld 142. Eara ist am Zug. Sie würfelt mit ihrem Heldenwürfel eine 2. Alle weißen Würfel müssen nun also ungerade Werte zeigen.

Eara erhält 5 weiße Würfel, rückt ihren Zeitstein 1 Stunde vor und wirft alle 5 Würfel auf einmal. Die Würfel zeigen die Zahlen 1, 2, 2, 4 und 5. Eara legt die Würfel 1 und 5 beiseite, da sie ungerade Werte zeigen. Sie möchte die verbliebenen 3 Würfel noch einmal werfen.

Thorn, der auf demselben Feld steht, rückt seinen Zeitstein 1 Stunde vor. Eara wirft die 3 weißen Würfel, erzielt 1, 3 und 4 und legt 1 und 3 beiseite. Thorn rückt seinen Zeitstein erneut 1 Stunde vor, und Eara wirft den letzten Würfel noch einmal. Der Würfel zeigt eine 5. Eara hat nun mit den weißen Würfeln die Werte 1, 1, 3, 5 und 5 erreicht. Alle 5 Würfel zeigen ungerade Werte, und die Melodie wurde gespielt.

Ein **beliebiger Held** der Gruppe (er muss nicht auf Feld 142 stehen) darf jederzeit **nach** einem Würfelversuch seinen Zeitstein um **2 Stunden** vorrücken, um **einen** der Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen.

Beispiel (Fortsetzung): Nach Earas zweitem Versuch zeigten die Würfel 1, 3 und 4. Ein beliebiger Held der Gruppe hätte nun seinen Zeitstein um 2 Stunden rücken dürfen, um den Würfel mit Wert 4 auf eine andere Seite zu drehen. Damit hätten bereits nach dem zweiten Versuch alle Würfel einen ungeraden Wert zeigen können.

Brechen die Helden eine Melodie ab, **bevor alle** Würfel die geforderten Werte zeigen, müssen sie beim nächsten Versuch von vorn beginnen und zuerst mit einem Heldenwürfel die Melodie bestimmen.

Lest weiter auf der Karte **“Magische Melodien 4”**. ➔

Der Held hatte das Tor zur Feste von Yra erreicht, und Grenolin zog eine kleine Flöte aus der Tasche.

“Welche Melodie soll ich spielen”, fragte Grenolin, “um euren Troll zu verzaubern?”

Ein Held, der jetzt mit Grenolin und der Andorischen Flöte zusammen auf Feld 142 steht, würfelt mit einem Heldenwürfel, um zu bestimmen, welche Melodie gespielt werden soll. Legt den Heldenwürfel auf das entsprechende Feld der Karte **“Magische Melodien 1”**.

Der Held auf Feld 142 erhält nun je nach Anzahl der Helden, die zur **Gruppe** gehören, weiße Würfel. Bei **2 Helden** erhält er **3 Würfel**, bei **3 Helden** **4** und **ab 4 Helden** **5 Würfel**. Die Würfelwerte symbolisieren die Tonfolge der Melodie, die gespielt wird.

Der Held auf Feld 142 kann jederzeit für **1 Stunde** auf der Tagesleiste alle zur Verfügung stehenden weißen Würfel werfen.

Zeigen **nicht alle** Würfel nach dem ersten Wurf die geforderten Werte, **darf** der Held alle Würfel mit **passenden** Augenzahlen beiseite legen (und auch wieder zurücknehmen). Für jeweils eine weitere Stunde auf der Tagesleiste hat der Held mit den verbliebenen Würfeln noch weitere Versuche. Eara darf ihre Sonderfähigkeit **nicht** nutzen.

Stehen mehrere Helden auf Feld 142, darf ein beliebiger ihrer Zeitsteine gerückt werden, um dem Helden, der die weißen Würfel nutzt, einen weiteren Versuch zu ermöglichen.

Lest weiter auf der Karte **“Magische Melodien 3”**. ➔



Nehmt Gegenstände bzw. Figuren, die durch die Aufgabe *“Der Trunkene Troll muss raus”* ins Spiel gebracht wurden, vom Spielplan und legt sie in den Vorrat zurück. Nehmt das rote X von Feld 144 und das Sternchen von Feld 142. Ab sofort wird bei Sonnenaufgang auch auf Feld 142 wieder ein Schneepflättchen gelegt.



Kirr

Stellt die Figur des Zauberers **“Kirr”** auf **Feld 142**.

Das Tor der Feste hing etwas schief in den Angeln, und die Helden fragten sich, ob der Trunkene Troll es jemals schaffen würde, nicht überall eine Spur der Zerstörung zu hinterlassen. “Was ist dir in den Sinn gekommen, den Eisernen Turm zu verwüsten?”, polterte einer der Helden mit zornigem Blick. Der Trunkene Troll schien nur wenig beeindruckt von den Helden und auch keineswegs überrascht, ihnen hier gegenüber zu stehen. “Habt ihr den Eismet schon gefunden?”, fragte er und schaute unschuldig. “Die haben hier überhaupt keinen Met. Da drin gibt es nicht mal leere Fässer. Nur einen alten Hammer und einen Helm, der nicht auf meinen Kopf passt...” Einen Moment lang sahen sich die Helden nur mit großen Augen an und schwiegen - es hatte ihnen einfach die Sprache verschlagen. Doch dann meinte einer der Helden, in den Augen des Trolls einen Anflug von Schuldbewusstsein aufblitzen zu sehen, und ein Gedanke kam ihm in den Sinn: “Du hast doch nicht etwa...” Der Trunkene Troll kratzte sich am Kopf, schaute zu Boden und holte dann langsam etwas hinter seinem Rücken hervor.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte “Lódrak 2”. ➡

Sobald alle weißen Würfel die korrekten Werte zeigen, wurde die Melodie richtig gespielt und der Trunkene Troll aus dem Turm gelockt. Nehmt dann Grenolin und die Andorische Flöte vom Spielplan und legt sie in den Vorrat zurück.

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

Der Trunkene Troll kramte noch einmal in den Falten des schmutzigen Leinens, das unter seinem dicken Bauch hing, holte einen weiteren, etwas kleineren Gegenstand hervor und sagte trotzig: “Aber den hier behalte ich und nehme ihn als Andenken mit. Der glitzert so schön...” Dann hielt er einen dunklen Edelstein empor und versuchte, einen der wenigen Sonnenstrahlen darin einzufangen.

Legt den Gegenstand **“Schwarzer Kristall”** zum Trunkenen Troll auf **Feld 142**.

Aus Kirrs Gesicht wich augenblicklich alle Farbe. “Das Drachenaugen!”, stöhnte er. “Was hast du nur getan...?” Die Reaktion des Zauberers beim Anblick des schwarzen Edelsteins verhiess nichts Gutes, und nur leise fragte einer der Helden: “Was ist das ‘Drachenaugen’?”

“Es ist viele Jahre her”, begann Kirr langsam, “und nur wenige können sich noch an jene Zeit erinnern, als in Hadria Gerüchte umgingen, ein Drache lebte in den Bergen. Anfangs schenkte niemand diesen Geschichten Beachtung, obwohl auch uns die Berichte aus dem Süden über einen Krieg zwischen den Drachen und dem Zwergenvolk erreicht hatten. War es möglich, dass ein Drache vor der Schlacht geflohen und über das Meer bis nach Hadria gekommen war? Später, die in die Berge gesandt wurden, fanden zwar Spuren, die zu keiner Kreatur gehörten, die sie kannten, doch einen Drachen sah niemand.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte “Lódrak 4”. ➡

Die Gruppe erhält jetzt entweder **Orweyns Hammer der Stärke** oder **Varatans Helm der Macht**. Lest aber erst diese Karte noch zu Ende vor, ehe ihr euch entscheidet.

“Ich hatte gehofft, dass diese Waffe für alle Zeiten im Dunkel des Turms verschlossen bliebe”, sagte Kirr zu den Helden und seufzte. “Ihr kennt ihre Macht und wisst, dass sie auch Böses in sich trägt, und nur einer von euch sollte sie noch einmal im Kampf führen.”

Die Helden müssen sich **sofort** für **eine** der beiden Waffen entscheiden. Ein beliebiger Held der Gruppe (er muss nicht auf Feld 142 stehen) erhält dann die gewählte magische Waffe, legt sie auf seine Heldentafel und behält sie **bis zum Ende** der Legende.

Wichtig:

Hat die Gruppe ihre Wahl getroffen, darf die Waffe **nicht** mehr an einen anderen Helden weitergegeben werden!

Die Waffe kann im Kampf nach den üblichen Regeln eingesetzt werden. Lest bei Bedarf die Regeln auf der entsprechenden Karte dieser Legende nach.

Lest weiter auf der Legendenkarte “Lódrak 3”, nachdem ihr eure Wahl getroffen habt. ➡



Ein lautes Donnern übertönte Kirrs Stimme und erfüllte die kalte Luft. Unvermittelt begann die Erde zu beben. Die Helden, der Zauberer und sogar der noch immer in Gedanken versunkene Troll wandten sich um und sahen in der Ferne, jenseits des Wintermarktes, riesige Wolken aus Schnee und Staub aufwirbeln. Dann erhob sich ein dunkler Schatten am Horizont.

Stellt den **Eisdrachen "Lódrak"** auf **Horun**, den Zugang zu Hadrias Unterwelt (zwischen den Feldern 132 und 149).

Lódrak war gewaltig. Fast schien es, als hätten ihm die Jahre in der Finsternis nichts anhaben können. Er breitete seine Flügel aus, stieß in den grauen Himmel Hadrias empor, und in einem weiten Bogen überflog er langsam das schneebedeckte Land.

Dann kehrte die Erinnerung an die Zauberer zurück, die ihn einst besiegten, und er wandte sich der Feste von Yra zu...

Versetzt **"Lódrak"** auf den **Eisernen Turm (Feld 144)**.

Der eisige Atem des Drachen breitete sich vor ihnen aus, und kampfbereit griffen die Helden zu ihren Waffen.

Ein Held der Gruppe erhält jetzt **1 beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel **oder 1 Stärkepunkt**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **"Lódrak 6"**. ➡

So blieben die Geschichten, die im Schein so manchen Lagerfeuers erzählt wurden, und der Eisdrache im Gebirge war schon bald nur noch eine Legende, der niemand mehr Glauben schenkte. Doch eines Tages verdunkelte sich die Sonne, und eine gewaltige Kreatur flog über die schneebedeckten Berge. Lódrak war gekommen."

Kirr berichtete weiter, wie die Menschen des Nordens gegen den Drachen gekämpft hatten. Viele tapfere Männer ließen ihr Leben, doch erst mit der Magie des Turms gelang es, den Drachen zu besiegen.

"Als Zauberer hatten wir die Macht, ihn für immer zu vernichten", sagte Kirr. "Doch schien es uns nicht Recht. Der Krieg der Zwerge, so war zu hören, forderte viele Opfer auf beiden Seiten, und auch die Drachen seien beinahe ausgelöscht worden. War Lódrak der letzte seiner Art, und sollten wir am Ende über sein Schicksal bestimmen?"

Kirr schüttelte schwach den Kopf und erzählte dann, wie sie mit Hilfe des 'Drachenauges', eines großen Edelsteins, ihre Kräfte vereint, die Macht Lódraks gebrochen und ihn in Hadrias Unterwelt verbannt hatten. Dort sollte er für alle Zeitalter bleiben.

"Und solange der schwarze Kristall sicher im Dunkel des Turms verwahrt wurde, hielt der Zauber. Doch jetzt hat dieser... Troll... das Drachenaugen ans Licht geholt und den Zauber gebrochen", sagte Kirr zornig. "Nun ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Lódrak erwacht und Hadria erneut heimsucht..."

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **"Lódrak 5"**. ➡

Nach jeder **erfolgreichen** Kampfrunde wird der Drache sofort auf das Feld mit dem Lichtplättchen der nächsthöheren Zahl versetzt. Er bewegt sich also von Feld 144 auf Feld 145 (Lichtplättchen Wert 6), danach auf Feld 127 (Wert 8) usw.

Erreicht der Drache ein Feld mit einer **Kreatur**, einem **Brunnen**, **Portal**, **Ewigen Feuer** oder einem anderen **Gegenstand**, werden diese **aus dem Spiel** genommen.

Helden, andere Spielfiguren, Licht- und Schneeplättchen bleiben auf dem Feld, auf das der Drache versetzt wird.

Muss bei Sonnenaufgang eine Kreatur auf das Feld gerückt werden, auf dem sich der Drache befindet, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld weitergesetzt. Gibt es in Richtung der Pfeile für die Kreatur kein freies Feld, bleibt sie auf ihrem aktuellen Feld stehen. Die Kreatur wird **nicht** auf das Feld des Drachen gerückt.

Erreicht der Drache das Feld **133** (Lichtplättchen Wert 10), wird das Händlersymbol mit einem **roten X** abgedeckt. Bis zum Ende der Legende kann dann dort **nicht** mehr gehandelt werden.

Der Kampf gegen den Drachen Lódrak verläuft nach denselben Regeln wie der Kampf gegen eine Kreatur. Nach jeder Kampfrunde endet der Zug eines Helden jedoch, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **"Lódrak 8"**. ➡

Kirr schaute die Helden an. "Er..." Der Zauberer zeigte mit zitternder Hand auf den Trunkenen Troll. "Er hat den Eisdrachen erweckt! Lódrak mag jetzt vielleicht noch schwach sein, aber seine Kraft und sein Zorn auf uns werden wachsen. Ihr müsst uns helfen, ihn wieder in Hadrias Unterwelt einzusperren."

Die Helden nickten. Dann schauten sie zur Spitze des Turms, wo der dunkle Eisdrache seine Flügel ausgebreitet hatte und auf sie herab sah. 'Schwach', wie Kirr sagte, erschien er ihnen keineswegs...

Legendenziel:

Die Helden müssen dafür sorgen, dass der Drache Lódrak wieder auf Horun steht, bevor der Erzähler den Buchstaben "Z" der Legendenleiste erreicht hat.

Legt zur Erinnerung 1 Sternchen auf Horun (zwischen den Feldern 132 und 149).

Sobald der Drache auf Horun steht, wird der Erzähler auf den Buchstaben "Z" vorgeückt.

Der Drache kann nach Horun bewegt werden, indem die Helden gegen ihn kämpfen.

Legt folgende **Lichtplättchen** offen auf den Spielplan: Wert **6** auf Feld **145**, Wert **8** auf Feld **127**, Wert **10** auf Feld **133** und Wert **14** auf Feld **131**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **"Lódrak 7"**. ➡



„Du...!“, sagte einer der Helden drohend und schaute den Trunkenen Troll mit zornfunkelnden Augen an. „Gib mir das 'Drachenaugen'!“ Dann wandte sich der Held an Kirr und reichte ihm den schwarzen Kristall. „Sicher wird es erneut nur mit seiner Kraft möglich sein, Lódrak wieder in Hadrias Unterwelt einzusperren.“ Kirr nahm den Edelstein an sich und nickte schwach.

Deckt die Karte „Die Macht des Drachenauges“ auf und legt den **Schwarzen Kristall** auf das markierte Feld. Nach jeder **erfolgreichen** Kampfrunde gegen Lódrak wird das Plättchen um 1 Feld in Pfeilrichtung weitergerückt.

Der Held sah wieder zum Trunkenen Troll. „Jetzt geh zur Aldebaran, und bleib dort, bevor du weiteres Unheil anrichtest! Du wirst mit uns nach Andor zurückkehren!“ Mit gesenktem Kopf trottete der Trunkene Troll davon.

Stellt die Figur des Trunkenen Troll auf die Schiffsstapel.

Hinweis: Möchtet ihr die Mini-Erweiterung „Die Hilfe des Trunkenen Troll“ nutzen, kommt diese jetzt ins Spiel.

Der Held atmete erleichtert auf, als der Troll zwischen den Bergen verschwunden war. Dann sah er noch einmal zum Drachen auf der Spitze des Eisernen Turms und sagte zu Kirr: „Kannst du uns noch mit etwas Magie unterstützen?“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Kirrs Hilfe“. ➔

Der Drache Lódrak hat eine Grundstärke von **4 Stärkepunkten je Held** eurer Gruppe. Nach jeder Bewegung wird er stärker und erhält **weitere Stärkepunkte** hinzu. Außerdem wird der Wert des **Lichtplättchens** auf dem Feld, auf dem der Drache steht, zum Kampfwert addiert.

Der Drache würfelt in jeder Kampfrunde mit dem großen **roten Feuerwürfel**. Der Würfelwert wird ebenfalls zum Kampfwert des Drachen addiert.

Legt die Karte „Kampfwerte des Drachen“ offen neben den Spielplan und legt einen Markierungsring entsprechend der Anzahl der Helden eurer Gruppe auf den jeweiligen Wert der Stärkepunkte des Drachen.

Eine Kampfrunde ist für die Helden erfolgreich, wenn sie einen **höheren** Kampfwert erzielen.

Erreicht der Drache einen höheren Kampfwert, **verliert** jeder der am Kampf beteiligten Helden die Differenz der Kampfwerte an Willenspunkten.

Steht Lódrak auf Feld 131 (Lichtplättchen Wert 14), und sind die Helden im Kampf gegen ihn erfolgreich, wird der Drache auf Horun versetzt, und der Erzähler rückt sofort auf den Buchstaben „Z“ der Legendenleiste vor.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Lódrak 9“. ➔



Legt das „Drachenaugen“ auf das markierte Feld. Nach jeder **erfolgreichen** Kampfrunde gegen Lódrak rückt es **ein** Feld weiter.

Lódrak gewährte das Drachenaugen. Sein eisiger Atem traf den Zauberer und trug ihn davon.

◀ **Erreicht** der Kristall dieses Feld, wird der Winterwürfel geworfen und **Kirr** auf das passende Feld versetzt. Die Gruppe darf erst gegen Lódrak kämpfen oder „Kirrs Hilfe“ nutzen, wenn Kirr wieder bei einem Helden steht. Kirr kann nur **mit** einem Helden bewegt werden.

Der Kampf verlangte den Helden viel ab.

◀ Solange der Kristall auf diesem Feld liegt, muss die **Gruppe** in jeder Kampfrunde gegen Lódrak für jeden **am Kampf beteiligten** Helden 1 Willenspunkt abgeben.

Lódraks Augen funkelten und sein kristallklarer Blick lenkte die Helden einen Moment lang ab.

◀ Solange der Kristall auf diesem Feld liegt, wird **nach** dem Würfeln aller Helden und dem Nutzen von „Hilfe...“-Vorteilen der für den Kampfwert der **Gruppe** zu wertende **niedrigste** Würfel entfernt und zählt nicht für den Kampfwert der Helden.

Lódrak war besiegt, und verschwand im unendlichen Dunkel der hadrischen Unterwelt.

◀ Erreicht der Kristall dieses Feld, wird der Eisdrache auf Horun versetzt, und der Erzähler rückt sofort auf den Buchstaben „Z“ vor.

Legt entsprechend der Heldenanzahl eurer Gruppe den Markierungsring auf das erste Feld (links) zur Anzeige der Stärkepunkte des Drachen. Nach jeder **erfolgreichen** Kampfrunde rückt die Markierung um 1 Feld nach rechts.

Helden	Stärkepunkte des Drachen				
2	8	10	12	14	16
3	12	15	18	21	24
4	16	20	24	28	32
5	20	24	28	32	36
6	24	28	32	36	42

+

6

8

10

14

Zur Erinnerung: Addiert zu den markierten Stärkepunkten den Wert des aktuellen Lichtplättchens. Der Drache nutzt den großen roten Feuerwürfel. Steht Lódrak auf Feld 131 und gewinnen die Helden die Kampfrunde, wird der Drache auf Horun versetzt, und der Erzähler rückt sofort auf „Z“ vor.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



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

Experten



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Kirrs Hilfe
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



Kirrs Hilfe
Diese Karte wird nur dann aufgedeckt, wenn
ihr durch die Anweisungen einer anderen
Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Experten



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Orweyns "Hammer der Stärke"
Varatans "Helm der Macht"

Die Funktion der beiden magischen Waffen
(nur bei Bedarf lesen)

“Ich werde nur wenig für Euch tun können”, sagte der Zauberer, “denn der Kampf gegen Lódrak wird auch mich viel Kraft kosten. Aber seid Euch dennoch meiner Hilfe gewiss.”

Kirr begleitet ab sofort die Helden.

Wichtig: Die Helden können nur gegen Lódrak kämpfen, wenn Kirr auf dem Feld eines **am Kampf beteiligten** Helden steht.

Ein Held kann Kirr mit seiner Figur (auch im Vorübergehen, beim Aktivieren von “Eis”-Plättchen und auf das Schiff) mitbewegen. Das kostet **keine** zusätzlichen Stunden. Kirr darf **nicht** allein auf einem Feld zurückgelassen werden.

Ab sofort darf die Gruppe mit Hilfe des Zauberers **Ruhm in Zeit** tauschen. Die Gruppe darf 1 Ruhm **abgeben** und dafür 1 beliebigen Zeitstein 2 Stunden oder 2 Zeitsteine je 1 Stunde zurücksetzen. Das Zurücksetzen eines oder mehrerer Zeitsteine **kostet** die Gruppe **je abgegebenem Ruhm 1 Willenspunkt**. Der Tausch darf jederzeit und beliebig oft vorgenommen werden, solange der Barde dadurch **nicht** auf 0 Ruhm sinkt. **Kein** Zeitstein darf durch diesen Tausch auf das Sonnenaufgang-Feld zurückgesetzt werden. Ein Held darf sich durch das Zahlen der Kosten **nicht** selbst auf 0 Willenspunkte bringen.

“Die Menschen Hadrias sind Euch zu großem Dank verpflichtet, denn sie haben Euren Mut im Kampf gegen Qurun nicht vergessen”, fuhr Kirr fort. “Ich bin sicher, dass Euch noch mehr Hilfe zuteil werden wird.”

Lest jetzt weiter auf der Karte
“Hinweise zu den Karten ‘Hilfe für die Helden’” →



Legt das “Drachenaugen” auf das markierte Feld. Nach jeder **erfolgreichen** Kampfrunde gegen Lódrak rückt es ein Feld weiter.

Lódrak gewährte das Drachenaugen. Sein eisiger Atem traf die Helden und trug sie davon.

◀ **Erreicht** der Kristall dieses Feld, wird sofort der Winterwürfel geworfen und **alle Helden** auf das entsprechende Feld versetzt.



Im dichten Schneetreiben hatten die Helden die Freunde an ihrer Seite aus den Augen verloren.

◀ In jeder Kampfrunde, in der der Kristall auf diesem Feld liegt, darf die Heldengruppe die Vorteile der “Hilfe...”-Karten **im Kampf gegen Lódrak nicht** nutzen.

Kirr hatte Recht behalten: Lódraks Kraft schien mit jeder Minute weiter zu wachsen.

◀ Solange der Kristall auf diesem Feld liegt, erhält Lódrak **zusätzlich 1 weißen** Kreaturen-Würfel, dessen Würfelwert **immer** (unabhängig von einem genutzten “Hilfe...”-Vorteil) zu Lódraks Kampfwert addiert wird.

Lódrak war besiegt, und verschwand im unendlichen Dunkel der hadrischen Unterwelt.

◀ Erreicht der Kristall dieses Feld, wird der Eisdrache auf Horun versetzt, und der Erzähler rückt sofort auf den Buchstaben “Z” vor.



Jede Nutzung einer magischen Waffe kostet die Helden **sofort 1 Ruhm**. Ob ein Held eine Magische Waffe im Kampf nutzen möchte, muss er entscheiden, **bevor** er würfelt. Die magischen Waffen dürfen in **jeder** Kampfrunde eingesetzt werden.

Orweyns “Hammer der Stärke”

Der Hammer wird auf der Heldentafel auf 2 kleine, benachbarte Ablagefelder gelegt.

Der Held, der den Hammer im Kampf einsetzt, **erhält sofort und dauerhaft 2 Stärkepunkte** und verschiebt seinen Holzstein auf seiner Stärkepunkteanzeige entsprechend.

Varatans “Helm der Macht”

Der Held darf **bis zu 3 seiner Würfelwerte addieren**. Diese müssen nicht gleich sein. Bei Fernkämpfern (z.B. Bogenschütze oder ein Held auf dem Schiff), die ihre Würfel nacheinander würfeln müssen, zählen die 3 zuletzt geworfenen Würfel.

“Ich werde nur wenig für Euch tun können”, sagte der Zauberer, “denn der Kampf gegen Lódrak wird auch mich viel Kraft kosten. Aber seid Euch dennoch meiner Hilfe gewiss.”

Kirr begleitet ab sofort die Helden.

Wichtig: Die Helden können nur gegen Lódrak kämpfen, wenn Kirr auf dem Feld eines **am Kampf beteiligten** Helden steht.

Ein Held kann Kirr mit seiner Figur (auch im Vorübergehen, beim Aktivieren von “Eis”-Plättchen und auf das Schiff) mitbewegen. Das kostet **keine** zusätzlichen Stunden. Kirr darf **nicht** allein auf einem Feld zurückgelassen werden.

Ab sofort darf die Gruppe mit Hilfe des Zauberers **Ruhm in Zeit** tauschen.

Die Gruppe darf 1 Ruhm **abgeben** und dafür 1 beliebigen Zeitstein 1 Stunde zurücksetzen. Der Tausch darf jederzeit und beliebig oft vorgenommen werden, solange der Barde dadurch **nicht** auf 0 Ruhm sinkt.

Kein Zeitstein darf durch diesen Tausch **vor** die 1. Stunde (also auf das Sonnenaufgang-Feld) zurückgesetzt werden.

“Die Menschen Hadrias sind Euch zu großem Dank verpflichtet, denn sie haben Euren Mut im Kampf gegen Qurun nicht vergessen”, fuhr Kirr fort. “Ich bin sicher, dass Euch noch mehr Hilfe zuteil werden wird.”

Lest jetzt weiter auf der Karte
“Hinweise zu den Karten ‘Hilfe für die Helden’” →