



Solange der Held, dem Irjas Liebe gilt, an Bord des Schiffes ist, folgt Irja dem Helden und wird mit dem Schiff mitbewegt (auch während eines Sturms oder wenn das Schiff mit Hilfe des Sturmschildes versetzt wird). Das kostet **keine** zusätzlichen Stunden. Irja kann das Schiff **nicht** betreten und geht auch **niemals** an Land.

Verlässt der Held das Schiff, bewegt Irja sich **nicht** weiter und bleibt auf dem Meeresfeld stehen.

Der Held kann für eine Stunde auf der Tagesleiste Irja bis zu 4 Meeresfelder weit bewegen (auch mehrfach pro Zug). Dies gilt als Aktion. Steht der Held an Bord des Schiffes, kann er für 2 Stunden auf der Tagesleiste Irja direkt zum Schiff rufen. Ist der Held an einem Kampf beteiligt, kann Irja ihn unterstützen und den Gegner mit ihrem Gesang ablenken. Dazu muss Irja mit der Kreatur auf demselben oder einem angrenzenden Feld stehen. In **einer** beliebigen Kampfrunde eines Kampfes würfelt die Kreatur mit einem Würfel **weniger**. Die Kreatur muss im Kampf aber immer noch **mindestens 1 Würfel** besitzen. Der Held muss direkt nach seinem Würfelwurf entscheiden, ob Irja helfen soll. In jedem Kampf kann Irja nur einmal helfen.

Irjas Unterstützung kann auch gegen Lódrak eingesetzt werden. In der entsprechenden Kampfrunde hat der Eisdrache **anstelle** des Feuerwürfels nur **1 schwarzen Würfel**. Diese Hilfe Irjas ist jedoch **nur einmal** möglich. Hat Irja dem Helden gegen den Eisdrachen Lódrak geholfen, dann lest direkt nach der Kampfrunde die Karte **“Irjas Abschied”**, unabhängig davon, ob die Kampfrunde gewonnen wurde oder nicht.

Lest weiter auf der Karte **“Irjas Liebe 2”**.



*Die Nixe Irja hatte sich auf die lange und beschwerliche Reise vom Hadriscen Meer nach Norden begeben. Viel hatte sie von den ruhmreichen Taten der Helden gehört, und die Sehnsucht nach der Liebe eines tapferen Menschen brannte in ihr wie ein wärmendes Feuer.*

*Als sie endlich ihr Ziel erreicht hatte, schwamm sie an die Oberfläche der rauen See und hielt Ausschau nach den Helden.*

Ein Held würfelt jetzt mit einem schwarzen Würfel und stellt **“Irja, die Nixe”** auf das entsprechende Meeresfeld. Solange Irjas Liebe noch **nicht** erwidert wurde, wird bei jedem Sonnenaufgang mit Hilfe des schwarzen Würfels Irjas Position neu bestimmt. Irja wird in **jedem** Fall und nur auf ein **freies** Meeresfeld versetzt. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, auf dem Irja bereits steht oder das durch eine andere Figur (nicht das Schiff) besetzt ist, wird der Würfel auf die gegenüberliegende Seite gedreht. Ist auch dieses Feld besetzt, würfelt ihr noch einmal.

Steht das Schiff auf dem Feld der Nixe, kann ein Held/ eine Heldin an Bord Irjas Liebe erwidern und um ihre Unterstützung bitten. Dazu würfelt der Held/ die Heldin mit einem Heldenwürfel. Ein Held darf **pro Zug** nur **1x** würfeln, um Irjas Liebe zu erwidern. Das kostet **keine** Stunden auf der Tagesleiste und wird zusätzlich zur eigentlichen Aktion des Helden ausgeführt. Eara darf ihre Sonderfähigkeit einsetzen. Addiert zum Würfelwert die Willenspunkte des Helden. Ist die Summe mindestens so groß wie die Zahl des schwarzen Würfelsymbols auf dem Meeresfeld, hilft Irja **diesem Helden** ab sofort im Kampf.

Lest weiter auf der Karte **“Irjas Liebe 1”**.



*Groß war Irjas Liebe, und sie verlieh ihrer Stimme eine Kraft, die selbst der Drache Lódrak nicht ignorieren konnte. Doch voller Zorn wandte er sich jetzt dem kleinen Geschöpf zu, das so tapfer für ihren Helden kämpfte. Rot brannte der Hass in den Augen des Drachen, und sein eiskalter Atem fand erbarmslos sein Ziel.*

*Irjas Herz gefror, und ihre Liebe erstarb wie eine Blüte im eisigen Sturm. Wortlos versank die Nixe im Meer, doch für einen kurzen Moment begegneten ihre Augen noch einmal denen ihrer großen Liebe. Dieser Blick berührte das Herz des Helden, und obwohl Irja fort war, schöpfte er neue Hoffnung und Mut. Irja hatte für immer die Fähigkeit zu lieben verloren, doch dieser Verlust würde nicht ungesühnt bleiben!*

Der Held, dem Irjas Liebe gilt, **erhält** sofort **2 Stärkepunkte**. Nehmt Irja danach vom Spielplan. Die Karte **“Irjas Liebe 2”** wird unter der Heldentafel entfernt und ebenfalls aus dem Spiel genommen.



- Irja folgt dem Schiff, wenn der Held an Bord ist.
- Der Held kann Irja für 1 Stunde bis zu 4 Meeresfelder bewegen und für 2 Stunden direkt zum Schiff rufen.
- 1x pro Kampf hat eine angegriffene Kreatur 1 Würfel weniger (Irja auf/ neben dem Feld der Kreatur).
- Irja gegen Lódrak: 1 Kampfrunde schwarzer Würfel statt Feuerwürfel; danach **“Irjas Abschied”** vorlesen.

Schiebt diese Karte links unter die Heldentafel des Helden, der Irjas Liebe erwidert hat, sodass nur noch die linke Hälfte dieser Karte zu sehen ist.

Irjas Liebe gilt diesem Helden bis zum Ende der Legende oder bis zu **“Irjas Abschied”**.







Kirr hatte seinen letzten Satz kaum beendet, als Koraph, der Zauberer, die Helden erreichte. Noch etwas außer Atem schaute er zu Kirr, der ein bisschen überrascht wirkte, einen weiteren Zauberer des Turms hier zu sehen und sagte: "Hast du gedacht, du darfst Lódrak ganz allein nach Horun zurückschicken und dich für alle Zeiten dafür rühmen?! Auch wenn ich der Älteste bin, lasse ich mir dieses Abenteuer doch nicht entgehen." Dann lachte er und wandte sich den Helden zu. "Ihr Helden von Andor", sagte er, "auch ich möchte Euch helfen, Hadria von diesem Eisdrachen zu befreien. Obwohl meine eigentliche Kunst darin besteht, Wunden zu heilen, so kann ich mich noch sehr gut an eine Zauberformel erinnern, die ich einst in meiner Jugend lernte. Mit ihrer Hilfe kann ich die Kraft des Willens in Stärke wandeln. Stärke, die Euch in Eurem Kampf von Nutzen sein wird. Für diesen Zauber benötige ich jedoch ein besonderes Kraut, das hier in Hadria auch unter dem Schnee gedeiht. Seid so gut und bringt mir eine der Pflanzen."

Stellt die Figur **"Koraph"** auf Feld 142. Er bewegt sich vorerst **nicht**, und es wird auch kein Schneeplättchen auf 142 gelegt. Legt verdeckt je **1 Heilkraut** auf die Felder **129 und 152**.

### Aufgabe:

Die Helden müssen **1 Heilkraut** (Wert beliebig) sammeln und zu Koraph bringen. Sobald ein Held mit dem Heilkraut seinen Zug auf Koraphs Feld **beendet**, wird die Karte *"Die Zauberformel"* vorgelesen.

Ein Heilkraut, das nicht zu Koraph gebracht wird, kann nach den üblichen Regeln genutzt werden.

Kirr hatte seinen letzten Satz kaum beendet, als ein Bote die Helden erreichte. Er berichtete ihnen, dass zwei Händler des Wintermarktes vermisst wurden. Sie waren auf dem Weg an die Nordküste Hadrias und müssen gerade den Pass des Eara, des höchsten Bergs im Eisgebirge, erreicht haben, als der Trunkene Troll den Drachen wieder zum Leben erweckte. Durch die Beben, die Lódrak auslöste, als er Horun verließ, hatte es im Gebirge gewaltige Lawinen gegeben, und man befürchtete, die Händler waren unter dem Schnee begraben worden. "Helft uns", sagte der Bote, "die vermissten Männer zu finden und ans wärmende Feuer des Wintermarktes zu bringen."

Legt je **1 Bauernplättchen** auf die Felder **128 und 130**. Stellt **1 Ewiges Feuer** auf den Wintermarkt (**Feld 148**). Ist jetzt kein Ewiges Feuer mehr im Vorrat, entscheidet die Gruppe, welches Feuer vom Spielplan auf Feld 148 versetzt wird. Die Helden entscheiden, ob sie versuchen wollen, die Händler zu retten. Für jeden Händler (Bauernplättchen), der zum Wintermarkt gebracht wird, **erhält** die Gruppe **2 Ruhm und 3 Gold**. Es gelten die üblichen Regeln für Bauernplättchen. Eine Kreatur auf Feld 148 muss erst besiegt werden, bevor ein Held mit einem Bauernplättchen das Feld betreten darf. Sobald der **zweite** Händler sicher zum Markt zurückgebracht wurde, wird **sofort 1x** mit dem Winterwürfel gewürfelt, und alle Helden, die **auf Feld 148** stehen, **erhalten** den Würfelwert an Willenspunkten. Helden, die nicht auf Feld 148 stehen, sind von **diesem** Würfelwurf nicht betroffen. Aktiviert ein Held ein "Eis"-Plättchen, hat die Ausführung des Schneeplättchens Vorrang, und das Bauernplättchen, das auf diesem Feld liegt, darf nicht mitgenommen werden.

Jarek, der Einsiedler, saß vor seiner Hütte am Fuße des Wachtberges und blickte mit sorgenvoller Miene in die Ferne. Wie alle anderen in Hadria war auch er zutiefst erschrocken gewesen, als mit donnerndem Beben der Eisdrache Lódrak erwachte. Wie alle anderen hatte auch Jarek überlegt, wie er helfen konnte. Er war eilig zu seiner Hütte zurückgekehrt und hatte seine drei Wölfe ausgesandt.

Er dachte an die einflussreichen Familien im Norden. Eine von ihnen lebte seit Generationen im Eisgebirge, Earas Heimat. Vor vielen Jahren dann waren Seekrieger aus Werftheim und Taren aus Sturmtal nach Hadria gekommen, hatten sich hier niedergelassen, und auch ihr Einfluss auf die Geschicke des Landes war im Laufe der Jahre gewachsen.

Nur wenig Zeit war vergangen, seit Jarek die Wölfe losgeschickt hatte. Nun waren sie zurückgekehrt und hatten ihm gebracht, worum er die drei Familien gebeten hatte.

"Meine treuen Freunde!", sagte Jarek. "Ich weiß, ihr kennt manche dieser Pfade nicht, doch ihr müsst die Helden finden. Bringt ihnen die Wappen der Familien. Im Kampf gegen den Eisdrachen werden sie ihnen die Stärke und Besonderheit verleihen, die jede einzelne Familie innehat."

Dann kniete er sich nieder, strich seinen Wölfen durch das dichte Fell und ließ sie die Fährte der Helden aufnehmen. Kurze Zeit später waren alle drei hinter der Bergkuppe verschwunden.

Lest weiter auf der Karte **"Jareks Wölfe 1"**



"Endlich!" Koraph wartete bereits ungeduldig, als die Helden ihm das Heilkraut übergaben. "Ich danke Euch. Zuerst werde ich mich aber noch um Eure Wunden kümmern."

Jeder Held, der jetzt weniger als 7 Willenspunkte hat, erhöht seine Willenspunkte sofort auf 7. Nehmt das Heilkraut von der Heldentafel und legt es in den Vorrat zurück.

"Nun zur Zauberformel...", sagte Koraph, zerrieb die Blätter des Krauts zwischen seinen Fingern und murmelte hastig ein paar unverständliche Worte. "Das sollte wirken", sagte er dann und strahlte die Helden an. "Ich werde Euch begleiten, sonst wirkt der Zauber nicht lange genug."

Die Helden können ab sofort Koraph einfach mit ihrer Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen, auf die Aldebaran und beim Aktivieren von "Eis"-Plättchen). Steht Koraph im Kampf (gegen Kreaturen oder Lódrak) mit mindestens einem Helden auf demselben Feld, darf die Heldengruppe bis zu 4 Willenspunkte **abgeben**, um **für 1 Kampfrunde** für jeden abgegebenen Willenspunkt **je 1** Stärkepunkt zum gemeinsamen Kampfwert zu addieren. Die Helden müssen sich **vor** der Reaktion der Kreatur bzw. des Drachen entscheiden. Die Stärkepunkte hat die Gruppe **nicht** dauerhaft sondern nur für 1 Kampfrunde.

**Beispiel:** Thorn steht mit Koraph auf einem Feld. Thorn gibt 2 Willenspunkte ab und Eara, die auf einem anderen Feld steht, 1 Willenspunkt. Die Gruppe erhält für diese Kampfrunde 3 zusätzliche Stärkepunkte. In der nächsten Kampfrunde darf die Gruppe wieder bis zu 4 Willenspunkte abgeben, um ihren Kampfwert einmalig zu erhöhen.






DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Jareks Wölfe 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



Jareks Wölfe 2  
Diese Karte wird nach der Karte "Jareks  
Wölfe 1" aufgedeckt.




DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Jareks Wölfe 3  
Diese Karte wird nach der Karte "Jareks  
Wölfe 2" aufgedeckt.




DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Der sagenumwobene Eismet

Die Familien des Nordens



 Die Seekrieger aus Werftheim  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein  
Wolf einem Helden das passende Wappen  
gebracht hat.



Die Wölfe dürfen auf das Schiff bewegt werden. Sie können **keine** Portale nutzen und aktivieren **keine** Schneeplättchen.

### Wichtig:

Helden dürfen ein Feld mit einem Wolf **nicht** betreten oder passieren. Auch durch das Aktivieren eines "Eis"-Plättchens darf ein Held **nicht** auf das Feld eines Wolfs rücken. Die Auswirkung des "Eis"-Plättchens wird in diesem Fall ignoriert. Wurde ein Wolf auf die Aldebaran bewegt, ohne dass ein Held an Bord stand, darf auch das Schiff nicht mehr betreten werden, bis der Wolf wieder an Land bewegt wurde.

Fenns Rabe kann **keine** Wappen aufdecken.

Die Helden verlieren bei Sonnenaufgang für die Wölfe **keinen** Ruhm. Die Wölfe unterstützen die Helden **nicht** im Kampf.

### Aufgabe:

Die Helden müssen die **Wappen** einsammeln, um die **Unterstützung der Familien des Nordens** zu erhalten.

Ein Wolf muss **zu einer Heldenfigur** bewegt werden, damit ein Held das Wappen aufnehmen kann. Ein Held darf einen Wolf immer auch zu einer anderen als seiner eigenen Figur bewegen. Erreicht ein Wolf einen Helden, erhält **dieser** Held **sofort** das Wappen (unabhängig davon, welcher Held den Wolf bewegt hat) und legt es **offen** auf ein **freies** kleines Ablagefeld seiner Heldentafel. Dann nimmt er sich die passende Karte "Die Familien des Nordens".

Lest weiter auf der Karte "Jareks Wölfe 3".



Nehmt die **Heldenwappen** in den Farben **lila** (Zauberin), **braun** (Tarus) und **beige** (Seekrieger), mischt sie verdeckt und legt je eins **verdeckt** auf die Felder **129, 152 und 154**.

**Hinweis:** Die Wappen werden auch dann ausgelegt, wenn die Helden nicht zu eurer Gruppe gehören.

Stellt **je 1 Wolf** auf jedes der Wappen. Steht jetzt ein Held auf einem der Felder, wird er auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten** Feldzahl versetzt.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und legt das **Wolfsymbol** auf diese Stunde der Tagesleiste. Legt einen Markierungsring auf das Erzählersymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Wird bei Sonnenaufgang der Erzähler bewegt, wird auch die Position des Wolfssymbols auf der Tagesleiste neu bestimmt. Das Symbol wird dabei in **jedem** Fall versetzt. Wird die Zahl der Stunde gewürfelt, auf der das Symbol bereits liegt, würfelt ihr einfach noch einmal.

Jedes Mal, wenn der Zeitstein eines Helden **beim Vorrücken** das Symbol **erreicht**, muss er seine Aktion kurz unterbrechen und **darf einen beliebigen Wolf zusammen mit dem Wappen**, auf dem er steht, bewegen:

bei **2 Helden** bis zu **3 Felder**, bei **3 Helden** bis zu **2 Felder** und **ab 4 Helden 1 Feld** weit.

Das Bewegen eines Wolfes kostet **keine** zusätzliche Stunde auf der Tagesleiste. Die Wölfe dürfen mit Kreaturen bzw. Lódrak zusammen auf einem Feld stehen.

Lest weiter auf der Karte "Jareks Wölfe 2".



## Die Familie der Seekrieger aus Werftheim



Ein Held, der dieses Wappen trägt, darf die Funktion des Wappens **nach** seiner eigentlichen Aktion (Laufen, Schiff bewegen, neutrale Spielfigur bewegen oder Kämpfen, aber **nicht**: Passen) nutzen.

Dann darf der Held seine eigene oder **eine** beliebige andere **Heldenfigur** auf ein benachbartes Feld versetzen (auch auf das Schiff oder vom Schiff an Land).

Ein Schneeplättchen auf dem Feld, auf das die Heldenfigur gerückt wird, wird aktiviert. Stehen andere Spielfiguren (kein Held) bei der Heldenfigur, die gerückt wird, **dürfen** diese Figuren mit versetzt werden.

Der Held darf **anstelle** einer Heldenfigur auch das Schiff auf ein beliebiges angrenzendes Meeresfeld versetzen. Der Held muss dafür **nicht** an Bord des Schiffes stehen.

Der Wolf kommt danach aus dem Spiel. Sobald der dritte Wolf vom Spielplan genommen wurde, wird auch das Wolfssymbol von der Tagesleiste entfernt.

Jedes Wappen hat eine besondere Funktion, die von dem Helden genutzt werden kann, der das Wappen trägt. Die besondere Funktion eines Wappens darf jeder Held **zusätzlich** zu seiner eigenen Sonderfähigkeit nutzen. Hat ein Held ein Wappen eingesammelt und auf seine Heldentafel gelegt, steht ihm die Sonderfähigkeit des Wappens **sofort** zur Verfügung.

**Beispiel:** Thorn möchte einen Kampf gegen einen Nerax beginnen und rückt seinen Zeitstein 1 Stunde vor. Er erreicht das Wolfssymbol, bewegt sofort (also noch vor dem Kampf) einen Wolf zu seiner Figur und erhält ein Wappen. Thorn darf die Sonderfähigkeit dieses Wappens nun bereits im Kampf gegen den Nerax nutzen.

Erreicht der Zeitstein eines Helden das Wolfssymbol auf der Tagesleiste, und ist dieser Held nicht am Zug, darf er dennoch einen Wolf bewegen.

**Beispiel (Fortsetzung):** Thorn hat Chada zu dem Kampf gegen den Nerax eingeladen. Auch Chada rückt ihren Zeitstein vor, erreicht das Wolfssymbol und darf nun einen Wolf bewegen, obwohl sie selbst nicht am Zug ist.

Die Funktionen der Wappen werden auf den jeweiligen Karten "Die Familien des Nordens" beschrieben. Ein Held darf mehrere Wappen tragen und ihre Funktionen nutzen. Helden, die auf demselben Feld oder zusammen auf dem Schiff stehen, dürfen die Wappen untereinander tauschen oder **vor** ihrem eigenen Zug an andere Helden weitergeben. Die Wappen dürfen **nicht** von einem Falken transportiert werden.







DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Der sagenumwobene Eismet

Die Familien des Nordens



 **Die Taren aus Sturmtal**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Wolf einem Helden das passende Wappen gebracht hat.





DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Der sagenumwobene Eismet

Die Familien des Nordens



 **Die Zauberer aus Hadria**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Wolf einem Helden das passende Wappen gebracht hat.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



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

1



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



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



## Die Familie der Zauberer aus Hadria



Ein Held, der dieses Wappen trägt, darf in jeder Kampfrunde einen beliebigen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Das kann sein eigener Würfel, der Würfel eines anderen am Kampf beteiligten Helden oder der Würfel eines Helfers sein, **niemals** jedoch der Würfel einer Kreatur oder des Eisdrachen Lódrak.

Der Held muss sich **sofort** nach seinem Würfelwurf entscheiden. Will der Held statt seines eigenen Würfels den Würfel eines anderen beteiligten Helden oder eines Helfers auf die gegenüberliegende Seite drehen, muss er das ebenfalls sofort nach dem Würfeln des jeweiligen Helden bzw. des Helfers entscheiden. Er darf nicht erst abwarten, bis alle Helden gewürfelt haben.

Das Wappen darf **nicht** während einer Kampfrunde weitergegeben werden.

## Die Familie der Taren aus Sturmtal



Der Held, zu dessen Figur der Wolf mit diesem Wappen bewegt wurde, erhöht mit dem Erhalt des Wappens **sofort** seine Willenspunkte auf **14**.

Ein Held, der dieses Wappen trägt, darf **einmal pro Tag entweder** seine Willenspunkte auf **14 erhöhen** oder der Held **erhält 1 Stärkepunkt**.

Danach wird das Wappen umgedreht und steht dem Helden erst am nächsten Tag (nach dem Sonnenaufgang) wieder zur Verfügung.

*Die Helden erinnerten sich nur zu gut. Eilig hatte es Garz 'damals' gehabt. Sein Schiff lag bereits vor Anker, denn es war ihm in Andor zu unruhig geworden. Schnell hatte er ihnen noch eine kleine Flasche Gift und ein paar Edelsteine zum Kauf angeboten und war dann weitergezogen. Reka hatte ihm später einige Flaschen ihres Hexentranks mitgegeben und die Zauberformeln dazu, damit die Tränke auf verschiedenste Weise wirken konnten.*

*"Und dann", fuhr Garz aufgebracht fort und fuchtelte wild mit den Armen, "kommt dieser verfluchte Sturm! Alle Pergamente mit den Zauberformeln hat er durcheinandergewirbelt! Und von den Flaschen sind auch ein paar ausgelaufen. Ich hab gerettet, was ich retten konnte."*

*Damit drückte er dem Helden den schweren Sack in die Hand und lief davon.*

*Der Held schaute etwas ratlos dem Zwerg hinterher. Garz, der bereits ein gutes Stück gelaufen war, drehte sich noch einmal um: "Komm schon!" schrie er den Helden an. "Glaubst du etwa, ich mache das hier zu meinem Vergnügen?!"*

Stellt die **Figur "Garz"** auf **Feld 147**. Liegt jetzt ein Schneeplättchen auf Feld 147, kommt es unbesehen in den Vorrat zurück. Solange Garz auf Feld 147 steht, wird bei Sonnenaufgang kein neues Schneeplättchen auf dieses Feld gelegt.

### Aufgabe:

Ein Held muss seinen Zug auf Feld 147 beenden.

Sobald mindestens **ein Held bei Garz** auf **Feld 147** steht, lest die **Karte "Garz 2"** vor.

*Überrascht schauten die Helden auf, als ein recht kleiner Mann keuchend auf sie zugehastet kam. Die schwere Last, die er in einem großen Sack auf seinem Rücken trug und seine wohlgenährte Statur machten ihm offenbar schwer zu schaffen. Er schwitzte hinter seinem roten Bart, und mit einem mürrischen "Mist!" begrüßte er die Helden.*

*"Sei uns gegrüßt, Garz, Handelszwerg von Überall und Nirgendwo", lächelte ihm einer der Helden entgegen.*

*"Ja, ja", brummelte Garz. "Und nicht einmal in Überall und Nirgendwo habe ich meine Ruhe. Dass ihr einen Drachen zum Leben erweckt habt, war auch dort nicht zu übersehen!"*

*Der Zwerg war noch immer etwas außer Atem, hielt kurz inne, holte Luft und redete dann weiter.*

*"Ich war gerade unterwegs von den Nebelinseln nach Hadria, und saß in meiner Kajüte. Hatte gehört, dass ihr hier unterwegs seid. Ich dachte, ihr könnt vielleicht das eine oder andere brauchen."*

Stellt die **Figur "Garz"** auf **Feld 142**.

Helden, die auf Feld 142 stehen, dürfen **jetzt** nach den bekannten Regeln bei Garz Ausrüstungsgegenstände und / oder Stärkepunkte kaufen.

*"Und dann dachte ich, vielleicht braucht ihr auch das Hexengebräu, das ich von Reka in Andor bekommen hab. Ihr wisst schon ... damals ...!"*

Lest weiter auf der Karte **"Garz 1"**.





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

Der sagenumwobene Eismet



Garz 2

Diese Karte wird nach der Karte "Garz 1" aufgedeckt, sobald ein Held seinen Zug auf Feld 147 beendet hat.

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

Der sagenumwobene Eismet



7

Hexenzauber

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das Pergament mit dem Wert 7 aufgedeckt wurde.

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

Der sagenumwobene Eismet



8

Hexenzauber

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das Pergament mit dem Wert 8 aufgedeckt wurde.

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

Der sagenumwobene Eismet



10

Hexenzauber

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das Pergament mit dem Wert 10 aufgedeckt wurde.



*Drachenblut und Irlökschleim  
zu gleichen Teilen muss es sein,  
Abrakadabra, Stück für Stück ...  
Kreatur! Weiche zurück!*



Legt **1 Trank der Hexe** auf diese Karte.  
Ein **beliebiger** Held darf den Trank nach den normalen Regeln im Kampf einsetzen. Der Held muss den Trank dafür **nicht** auf seine Heldentafel legen. Es darf pro **Kampfrunde** nur **1 Seite** des Trankes genutzt werden.

**Zusätzlich** zur Auswirkung des Tranks der Hexe **darf** der Held direkt nach der Kampfrunde, in der der Trank eingesetzt wurde (und nur dann!), **eine** beliebige Kreatur (**nicht** Lódrak) auf ein freies angrenzendes Feld versetzen.

#### Wichtig:

Eine Kreatur darf nur so versetzt werden, dass beim nächsten Sonnenaufgang eine **Bewegung** dieser Kreatur **möglich** ist. Kreaturen auf einem Meeresfeld dürfen entgegen der Pfeilrichtung nicht weiter als bis auf das Meeresfeld mit der römischen Zahl zurück versetzt werden.

*“Na endlich!” Finster schaute Garz dem Helden entgegen. “Das hier ist ein ruhiges Plätzchen, Zauberei mag keine Zuschauer. Und vor allem weiß keiner, was dabei passieren wird.” Schweigend räumten sie den Sack aus, stellten die teils vollen und teils halbvollen Fläschchen in einer Reihe auf und legten die Pergamente dazu.*

Mischt verdeckt alle **Pergamente** und legt sie als verdeckten Stapel auf Feld 147. Legt **1 Trank der Hexe** dazu.

*“Ich bin dann mal weg”, sagte Garz plötzlich und ließ den verblüfften Helden allein.*

Nehmt die **Figur “Garz”** vom Spielplan.

*Unentschlossen schaute der Held auf die Zauberformeln. Welche sollte er nehmen? Er schloss die Augen, hielt den Atem an und griff nach einem der Pergamente. Dann sprach er laut und deutlich die darauf geschriebene Zauberformel.*

Zieht nun eins der Pergamente und deckt es auf. Nehmt die **Karte “Hexenzauber”**, die der Zahl des Pergamentes entspricht und lest sie vor.

Die übrigen Pergamente und “Hexenzauber” werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Diese lernt ihr erst in späteren Partien kennen.

*Neraxbrut, vom Troll das Horn,  
die Glut Caverns mit Wardrakzorn,  
wild geschüttelt, halb zerstoßen,  
brodelnd auf den Schild gegossen.  
Schwächt den Schlag der Kreatur,  
bringt dir wenig Schaden nur!*



Legt **1 Trank der Hexe** und **2 Bauernplättchen** mit der goldenen Schildseite nach oben auf die Felder dieser Karte. Ein **beliebiger** Held darf den Trank nach den normalen Regeln im Kampf einsetzen. Der Held muss den Trank dafür **nicht** auf seine Heldentafel legen. Es darf pro **Kampfrunde** immer nur **1 Seite** des Trankes genutzt werden.

Ein Held darf **stattdessen** im Kampf auch eine Seite des Trankes einsetzen und 1 goldenen Schild von der Karte entfernen. Dann würfelt die Kreatur in dieser einen Kampfrunde nur mit **einem Würfel**.

*Krähenschnabel, Flötenspiel  
Holzschaftpfeil direkt ins Ziel  
Triwankel Tiraden,  
zerspring' ohne Gnaden.  
Verdopple den Schaden!*



Legt **1 Trank der Hexe** auf diese Karte.  
Ein **beliebiger** Held darf den Trank nach den normalen Regeln im Kampf einsetzen. Der Held muss den Trank dafür **nicht** auf seine Heldentafel legen. Es darf pro **Kampfrunde** nur **1 Seite** des Trankes genutzt werden.

Ein Held darf **stattdessen** auch eine Seite des Trankes **vor** dem Würfeln einsetzen. Unterliegt die Kreatur in dieser Kampfrunde, verliert sie nicht nur die Differenz beider Kampfwerte sondern fällt sofort auf 0 Willenspunkte. Die besiegte Kreatur wird auf **Feld 90** gestellt. Die Helden **erhalten** die Belohnung.

#### Wichtig:

Die Gruppe muss sich **vor** dem **ersten** Würfelwurf eines Kampfes entscheiden, ob der Zauber eingesetzt werden soll. Sobald der erste Held gewürfelt hat, kann der Trank (in diesem Kampf) nur noch nach den üblichen Regeln genutzt werden.





DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



**11** Hexenzauber  
Diese Karte wird vorgelesen, sobald  
das Pergament mit dem **Wert 11** auf-  
gedeckt wurde.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



**14** Hexenzauber  
Diese Karte wird vorgelesen, sobald  
das Pergament mit dem **Wert 14** auf-  
gedeckt wurde.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



**17** Hexenzauber  
Diese Karte wird vorgelesen, sobald  
das Pergament mit dem **Wert 17** auf-  
gedeckt wurde.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

2. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



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

**1**



Rabenfeder, Falkenkralle,  
Kräutersud und Arroggalle,  
Tinte, schwarz, von Oktohan,  
bleiches Gift aus Taroks Zahn.  
Schnell gerührt im Sonnenlicht  
dir dreimal schlägt die Stunde nicht.



Legt **1 Trank der Hexe** und **2 Hadriscche Stundengläser** auf diese Karte. Ein **beliebiger** Held darf den Trank nach den normalen Regeln im Kampf einsetzen. Der Held muss den Trank dafür **nicht** auf seine Heldentafel legen. Es darf pro **Kampfunde** immer nur **1 Seite** des Trankes genutzt werden.

Die Gruppe darf **stattdessen** auch eine Seite des Trankes einsetzen und 1 Hadriscches Stundenglas von der Karte entfernen (aus dem Spiel) und den Zeitstein **eines** beliebigen Helden um 3 Stunden auf der Tagesleiste zurücksetzen. Dieser Zauber darf jederzeit genutzt werden.

Zwergenmet mit Narneschaum,  
Blütenstaub vom Liederbaum,  
Ziegenmilch aus Gildas Keller,  
Eismeertang von Irjas Teller,  
Hoffnungslicht und heilend' Kraft  
gibt der Hexen Stärkungssaft.



Legt **1 Trank der Hexe** und **verdeckt 2 Heilkräuter** auf diese Karte. Ein **beliebiger** Held darf den Trank nach den normalen Regeln im Kampf einsetzen. Der Held muss den Trank dafür **nicht** auf seine Heldentafel legen. Es darf pro **Kampfunde** immer nur **1 Seite** des Trankes genutzt werden.

**Zusätzlich** zur Auswirkung des Tranks der Hexe **erhält** der Held nach der Kampfunde, in der der Trank eingesetzt wurde, 1 Heilkraut, das nach den normalen Regeln eingesetzt werden kann. Nutzt ein Held die zweite Seite des Tranks der Hexe, erhält er auch das zweite Heilkraut von dieser Karte.

Kaum hatte sich die Aufregung um den Trunkenen Troll etwas gelegt, stolperte ein Bote auf die Helden zu. "Die Gaben, die Gaben des Nordens!", schnaufte er atemlos. "Sie sind verloren! Für immer!"

"Nun hol erst einmal Luft", beruhigte ihn einer der Helden, "und dann erzähl der Reihe nach. Der Hadriscche Kompass ist an Bord der Aldebaran, das habe ich selbst gesehen. Also, was willst du uns sagen?"

Der Bote war sichtlich verstört. "Wegen der Unruhen der letzten Zeit", begann er mit einem erbosten Blick in die Richtung, in die der Trunkene Troll verschwunden war, "und des Erwachens Lódraks, wollten wir die Gaben des Nordens zu den Nebelinseln in Sicherheit bringen. Der Diebische Streifenmarder kam in eine Seetonne. Er sollte nach Sturmtal zu den Taren, denn sie haben sich schon immer gut um ihn gekümmert. Der Nixenstaub sollte mit einem anderen Schiff nach Werftheim geschickt werden. Damit sollte sichergestellt werden, dass nicht alle Gaben an einem Ort zusammen sind und vielleicht zwischen die Fronten geraten. Aber genau das ist jetzt das Fatale daran." Verzweifelt schaute der Bote die Helden an.

"Was soll daran fatal sein?", fragten die Helden erstaunt. "Das war doch sehr gut überlegt von euch."

"Versteht ihr denn gar nichts?", antwortete der Bote aufgebracht.

"Die beiden Schiffe sind beim letzten großen Sturm im Süden Hadrias gegeneinander geschleudert worden und gesunken, kurz nachdem sie das offene Meer erreicht hatten. Nur ein einziger Seemann wurde zurück an die Küste gespült." Unglücklich blickte der Mann in die Ferne.

Lest weiter auf der Karte "Treibgut 1".



Wenn Ruhmeslieder laut erklingen,  
um Heldentaten zu besingen,  
der Barde still und leis' erwacht  
wenn Ruhm und Ehr' ihm dargebracht.



Legt **1 Trank der Hexe** auf diese Karte.

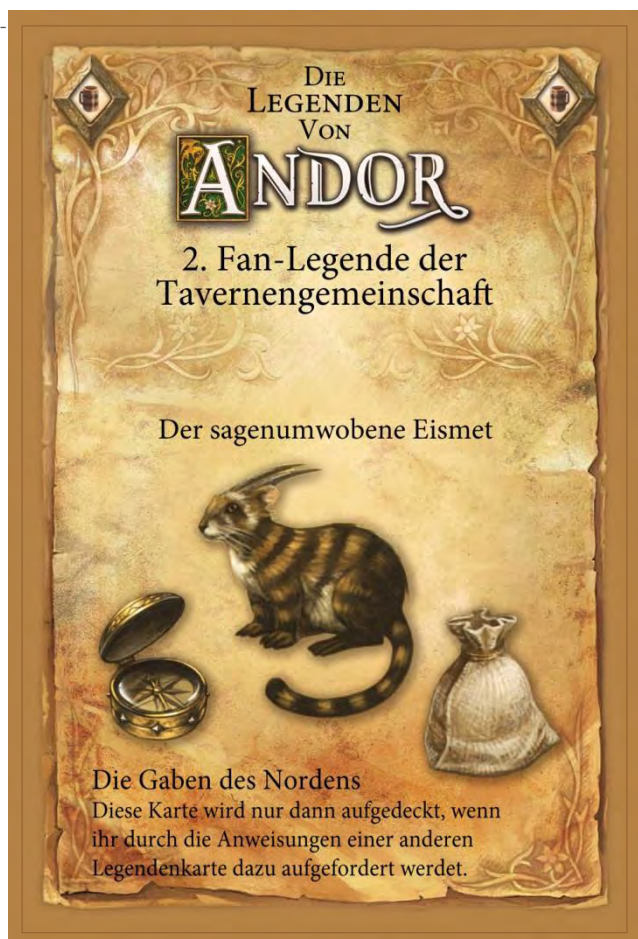
Ein **beliebiger** Held darf den Trank nach den normalen Regeln im Kampf einsetzen. Der Held muss den Trank dafür **nicht** auf seine Heldentafel legen. Es darf pro **Kampfunde** nur **1 Seite** des Trankes genutzt werden.

Die Gruppe **darf** darauf verzichten, eine oder beide Seiten des Trankes im Kampf einzusetzen und erhält **stattdessen** pro Seite des Trankes **3 Ruhm**.

Die Gruppe darf für jede der beiden Seiten entscheiden, ob sie den Trank im Kampf einsetzen oder Ruhm erhalten möchte.

Dieser Zauber darf jederzeit eingesetzt werden, solange mindestens ein Held seinen Tag noch nicht beendet hat.







## Aufgabe:

Die Helden können die beiden Gaben des Nordens einsammeln, wenn das Schiff auf demselben Feld steht **und nachdem** die Auswirkung des Wrackplättchens ausgeführt wurde.

Ein Wrackplättchen wird aufgedeckt, sobald das Schiff auf einem der beiden Felder **steht**.

Zeigt das Wrackplättchen einen Schatz oder einen Seemann in Not, erhält die Gruppe die abgebildete Belohnung. Ist auf dem Wrackplättchen ein Nerax abgebildet, wird sofort **1 Nerax** auf die Gabe des Nordens gestellt. Der Nerax muss besiegt werden, bevor die Helden die Gabe des Nordens einsammeln dürfen. Der Nerax wird nach dem Kampf **nicht** auf Feld 90 gestellt, die Helden **erhalten** jedoch die übliche Belohnung. Aktivierte Wrackplättchen kommen aus dem Spiel.

Fenns Rabe kann **keine** Wrackplättchen und auch **nicht** die Gaben des Nordens aufdecken.

Wird eine der Gaben des Nordens eingesammelt, wird sie auf ein kleines Ablagefeld einer Heldentafel gelegt.

Die Gaben des Nordens können nach den üblichen Regeln eingesetzt werden. Lest diese Regeln bei Bedarf auf der entsprechenden Karte der Legende 7 oder im Begleitheft nach.

Zusätzlich hat jede der 3 Gaben in dieser Legende noch eine besondere Funktion, die **jeweils 1x** genutzt werden kann.

Lest weiter auf der Karte  
"Die Gaben des Nordens".



*"Schwer verletzt und nur mit Mühe", fuhr der Bote fort, "konnte der Seemann uns von dem Schiffsunglück berichten und von den Kreaturen des Meeres, die bei den Wracks auftauchten und denen er mit knapper Not entkam." Man hörte die Verzweiflung in der Stimme des Boten.*

*"Wir müssen das größte Unglück der hadrischen Handelsgeschichte verkraften: zwei unserer schnellsten Schiffe sind zerstört, dutzende Seeleute werden vermisst und die verlorenen Gaben des Nordens - wie sollen wir uns nur je wieder von diesen Verlusten erholen? Und wie soll Hadria überleben? Die Schiffswracks treiben nun irgendwo vor der Küste, vielleicht sind noch Überlebende im Wasser... und auch die verlorenen Gaben..." Niedergeschlagen ließ der Bote die Schultern hängen. Doch als er den Kopf wieder hob, war ein Hoffnungsschimmer in seinem Blick. "Könnt ihr uns helfen, Helden von Andor? Mit eurem Schiff könntet ihr hinausfahren. Ihr könntet Leben retten und vielleicht die Gaben des Nordens finden. Ihr könnt ihre Fähigkeiten nutzen, um Lódrak Einhalt zu gebieten, und Ihr helft uns und Euch damit."*

Legt verdeckt den **Diebischen Streifenmarder** und den **Nixenstaub** auf die mit einer Feder gekennzeichneten Felder im südöstlichen und westlichen Meer Hadrias (oberhalb der Windrose und neben I).

Mischt die 5 Wrackplättchen, zieht davon 2 und legt verdeckt je eins auf die Gaben des Nordens.

Lest weiter auf der Karte "Treibgut 2".



Wurde die jeweilige Sonderfunktion genutzt, wird das Plättchen mit der Rückseite nach oben auf das passende Feld dieser Karte gelegt. Bis zum Ende der Legende steht diese Gabe den Helden dann **nicht** mehr zur Verfügung. Nutzt ein Held den Kompass bzw. Streifenmarder nach den normalen Regeln, kann die besondere Funktion am gleichen Tag nicht mehr genutzt werden.



### Der Diebische Streifenmarder

In **einer** Kampfrunde würfelt Lódrak **nicht** mit dem großen Feuerwürfel sondern **stattdessen** mit 3 roten Kreaturenwürfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.



### Der Hadrische Kompass

Versetzt das Schiff **1x** auf ein **beliebiges** Meeresfeld.



### Der Nixenstaub

In **einer** Kampfrunde gegen Lódrak müssen die Helden ihre Zeitsteine **nicht** vorrücken.