



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.

2



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Die Botschaft 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 Botschaft 2
Diese Karte wird nach der Karte "Die Bot-
schaft 1" aufgedeckt, sobald **ein** Held den
Hornfalke **und** das Pergament trägt.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Hilfe aus Sturmtal 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die
Taren auf Feld 148 gestellt wurden.

“Sendet diese Botschaft nach Sturmtal”, sagte Kirr, “und die Taren werden innerhalb eines Tages in Hadria sein.”
 “Aber wie...”, begann der Held, doch Kirr schüttelte den Kopf. “Manche Magie sollte ein Geheimnis der Zauberer bleiben, also fragt besser nicht. Und haltet bei Sonnenaufgang Ausschau nach dem Falken, denn er wird zu Euch zurückkehren.”

Ein Held, der jetzt mit Kirr auf demselben Feld steht, erhält ein **Pergament** (Wert beliebig). Das Pergament wird auf ein kleines Ablagefeld der Heldentafel gelegt. Es kann **nicht** von einem gewöhnlichen Falken transportiert werden.

Die Helden können den Hornfalken auf Feld 148 für **3 Gold** kaufen. Mit Hilfe **dieses** Falken kann die Botschaft (Pergament) zu den Taren geschickt werden. Der Hornfalken kann **nichts** Anderes transportieren und darf vorerst auch **nicht** nach den Regeln der Erweiterung “Der Sternenschild” eingesetzt werden.

Ein Held, auf dessen Heldentafel der Hornfalken **und** das Pergament liegen, kann die Botschaft verschicken.

Lest weiter auf der Karte “Die Botschaft 2”, sobald der Hornfalken gekauft wurde **und** zusammen mit dem **Pergament** auf der Heldentafel **eines** Helden liegt.

Nachdenklich sah einer der Helden nach Süden. “Was gäbe ich dafür, jetzt in Sturmtal zu sein. Wenn ich daran denke, was uns im Kampf gegen Lódrak vielleicht noch bevorsteht... Lieber rette ich hundert Taren vor einer Flut...”, seufzte er. “Das ist es!”, rief einer der anderen. “Die Taren! Wenn sie hier wären, könnten sie doch mit uns kämpfen.”
 “Ganz bestimmt könnten sie das. Aber der Weg von den Nebelinseln nach Hadria ist weit, und wie sollen sie überhaupt erst einmal vom Eisdrachen erfahren?”
 “Schickt ihnen doch eine Nachricht”, sagte Kirr.
 “Kein Falke kann so weit fliegen, und bevor ein Schiff Sturmtal erreicht hat, ist es zu spät”, antwortete der Held.
 “Die Händler des Wintermarktes halten seit vielen Jahren eine seltene Falkenart, die schneller und weiter fliegen kann als jeder andere Vogel. Zahlt ihnen einen guten Preis, und sie werden Euch sicher einen ihrer Falken verkaufen.”

Legt den **Hornfalken** auf **Feld 148**.

“Selbst wenn die Händler uns einen ihrer Vögel verkaufen werden”, fuhr der Held fort, “wird der Weg von Sturmtal nach Hadria nicht weniger weit sein.”
 Kirr kramte in seinen Taschen und holte ein Stück Pergament hervor. Hastig schrieb er ein paar unleserliche Worte darauf und reichte es den Helden.

Lest weiter auf der Karte “Die Botschaft 1”. ➔

Kirr hatte nicht zu viel versprochen - die Hilfe aus Sturmtal war tatsächlich binnen Tagesfrist in Hadria eingetroffen, und auch der Falke war zurückgekehrt. Dennoch schien etwas Seltsames vorzugehen, denn die Taren wirkten blass, fast durchscheinend. Als der Held zu Kirr schaute, schüttelte der Zauberer nur wieder mit dem Kopf, und so versuchte der Held erst gar nicht, eine Frage zu stellen.
 “Wir werden Euch helfen”, sprach einer der Taren den Helden an. “Doch bedenkt, dass unsere Kräfte begrenzt sind.”

Die Taren unterstützen die Helden sowohl im Kampf gegen den Eisdrachen Lódrak als auch gegen alle anderen Kreaturen.

Ein Held kann ab sofort die Taren einfach mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen). Aktiviert ein Held dabei ein “Eis”-Plättchen, werden die Taren mit ihm versetzt. Ein Held darf mit den Taren zusammen Portale nutzen.

Ein Held darf auch für 1 Stunde auf der Tagesleiste die Taren bis zu 4 Felder weit rücken (auch mehrmals pro Zug). Das gilt als Aktion.

Die Taren bleiben **immer an Land** und können das Schiff **nicht** betreten. Die Taren aktivieren **keine** Schneeplättchen.

Wenn die Taren mit dem Eisdrachen bzw. einer Kreatur auf demselben Feld stehen, zählen sie **im Kampf 5 zusätzliche Stärkekpunkte** für die Helden**gruppe**.

Deckt nun die Karte “Hilfe aus Sturmtal 2” auf. ➔

Die Händler des Wintermarktes waren freundlich gewesen und verkauften einen ihrer seltenen Falken.
 Der Held holte das Pergament, das Kirr ihm gegeben hatte, aus seiner Tasche. Der Falke schnappte es sich mit einer schnellen Bewegung seiner Krallen, und noch bevor der Held reagieren konnte, war der Vogel am Horizont verschwunden.
 Nun blieb dem Helden nur noch die Hoffnung, dass die Taren die Botschaft erhielten und rechtzeitig hier eintrafen.

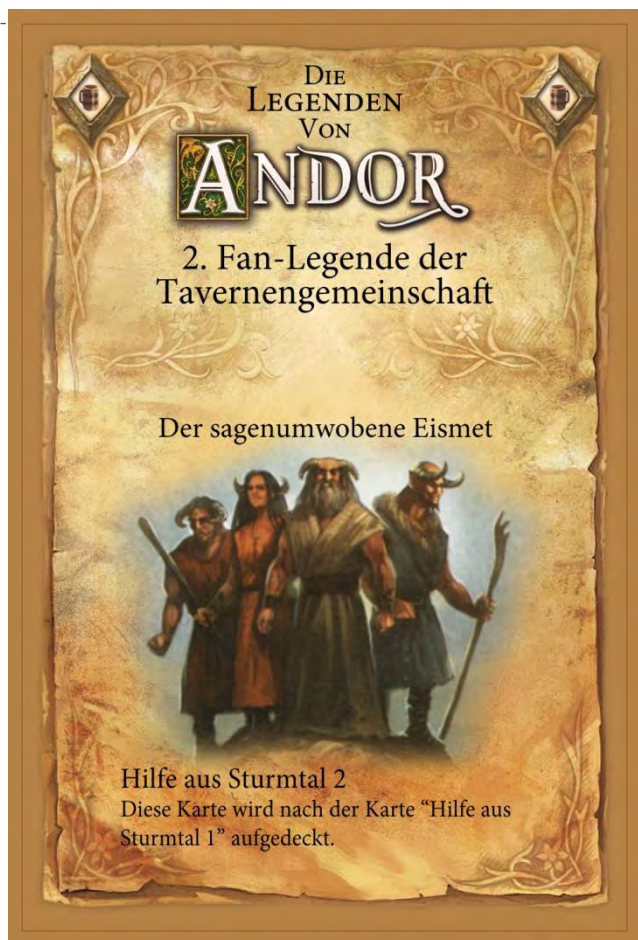
Dreht den Hornfalken auf seine **Rückseite**.

Der Falke wird die Nachricht überbringen, und die **Taren** werden bei Sonnenaufgang auf **Feld 148** eintreffen. Legt zur Erinnerung das Pergament auf der Heldentafel auf das Erzählersymbol des Sonnenaufgang-Feldes und stellt **1 Figur “Taren”** darauf.

Wird beim nächsten Sonnenaufgang der Erzähler bewegt, stellt die **Taren auf Feld 148**. Das Pergament kommt aus dem Spiel. Der **Hornfalken** wird dann wieder auf seine Vorderseite gedreht und steht den Helden nach den bekannten Regeln zur Verfügung.

Zur Erinnerung: Der Hornfalken kann **1x** pro Tag in **einer Kampfrunde** eines beliebigen Helden **vor** der Reaktion des Gegners genutzt werden. Dann würfelt die Kreatur in dieser Kampfrunde nur mit **einem Würfel**. Der Hornfalken hat auch die Funktion eines gewöhnlichen Falken. Der Hornfalken kann **nicht** gegen Lódrak eingesetzt werden.

Sobald die Figur “Taren” auf Feld 148 gestellt wurde, wird die Karte “Hilfe aus Sturmtal 1” vorgelesen.



Ein alter Mann in schmutzigen Leinen tauchte aus dem trüben Dämmerlicht auf und eilte an den Helden vorüber. "Fliehst du vor dem Drachen?" Seit dem Erwachen Lódraks waren viele Menschen auf dem Weg nach Nordgard oder in die Feste von Yra, um dort Schutz zu finden. Der Mann hielt inne und wandte sich zu dem Helden um, der nach ihm gerufen hatte. "Nicht nur", sagte der Alte und trat näher. "Mit dem Erscheinen des Drachen wurden auch andere Kreaturen hervorgehoben, Gestalten aus alten Legenden, kaum mehr als Fabelwesen, um Kinder zu erschrecken. Doch eine von ihnen habe ich nun selbst gesehen. Sie war groß und schwarz, echsenähnlich, pfeilschnell, mit scharfen Krallen und Augen wie glühende Kohlen." "Ein Wardrak!", rief der Held erschrocken, "hier im Norden?!" Der Mann nickte. "Ja, so nannte man diese Geschöpfe einst in den alten Legenden. Sie sollen den Eisdrahen jedoch ebenso fürchten und hassen wie wir, heißt es."

"Wenn die Wardraks den Drachen hassen", begann einer der Helden nachdenklich, "helfen sie uns vielleicht, ihn zu besiegen. Wir müssten nur einen von ihnen einfangen..." "Das kann nicht Euer Ernst sein", sagte Kirr. Auch die anderen Helden schienen Zweifel zu haben, und es entbrannte eine lange Diskussion über das Für und Wider.

Die Gruppe muss sich **jetzt** entscheiden, ob sie versuchen will, einen Wardrak unter ihre Kontrolle zu bringen oder nicht.

Nein, die Helden verbünden sich nicht mit Kreaturen! ➔
Lest weiter auf der Karte "**Die Aufgabe von Helden**".

Ja, die Helden sind auf jede Hilfe angewiesen. Lest ➔
weiter auf der Karte "**Der Feind meines Feindes 1**".

"Dann ist es beschlossen", sagte einer der Helden. "Hoffen wir, dass sich diese Entscheidung am Ende nicht als falsch erweist." Der alte Mann wandte sich zum Gehen. "Versucht Euer Glück. Doch erhofft euch keine Lieder über ruhmreiche Taten, wenn ihr Seite an Seite mit einer dieser Kreaturen kämpft." Dann verließ er die Helden und folgte weiter seinem einsamen Weg.

Erwürfelt mit dem Winterwürfel die Position eines **Wardrak**. Stehen Helden oder andere Spielfiguren auf diesem Feld, werden sie auf den Wintermarkt (Feld 148) versetzt. Steht eine Kreatur auf dem Feld, wird der Wardrak in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld vorgerückt.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Wardrak unter ihre Kontrolle bringen.

Um den Wardrak zu kontrollieren, müssen die Helden gegen ihn kämpfen.

Der Wardrak hat **6 Stärkepunkte** und würfelt im Kampf mit **1 schwarzen Würfel**. Der Wardrak darf von **höchstens 2 Helden** gleichzeitig angegriffen werden. Die Helden müssen in 1 Kampfrunde einen **höheren** Kampfwert erzielen, um die Kontrolle über den Wardrak zu erlangen.

Der Wardrak bleibt nach dem Kampf auf dem Spielplan stehen und wird **nicht** auf Feld 90 gestellt. Die Helden erhalten **keine** Belohnung.

Lest weiter auf der Karte ➔
"**Der Feind meines Feindes 2**".



Legt das Symbol "Tarenkopf" auf das 1. Feld dieser Karte.

Die Taren unterstützen die Helden im Kampf mit **5 zusätzlichen Stärkepunkten**. Diese Hilfe ist auf **4 Kampfrunden begrenzt**. Die Gruppe entscheidet **vor** jeder Kampfrunde, ob die Taren helfen sollen.

Für jede Kampfrunde, in der die Taren helfen, rückt das Symbol 1 Feld in Pfeilrichtung weiter.

Erreicht das Symbol das letzte Feld, kommen die Taren nach der entsprechenden Kampfrunde **aus dem Spiel**.

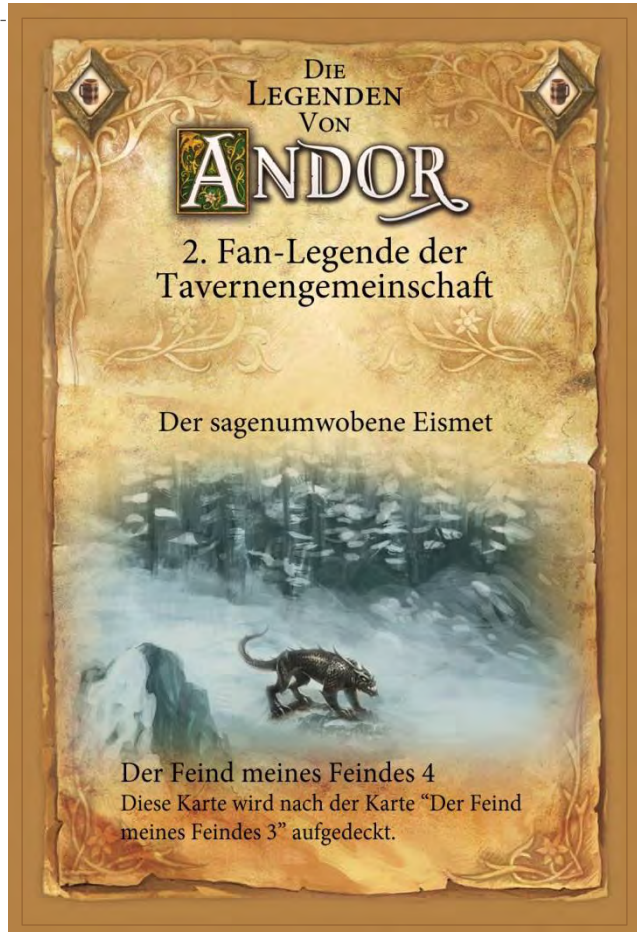
"Dann ist es beschlossen", sagte einer der Helden. "Wir haben immer nur gegen die Kreaturen gekämpft, und wir werden uns auch jetzt nicht auf ihre Seite schlagen. Es ist unsere Aufgabe, nicht die eines Wardraks, den Menschen zu helfen und Lódrak zu besiegen."

Der alte Mann wandte sich zum Gehen. "Es mag sich vielleicht als falsch erweisen, wenn am Ende der Drache siegt", sagte er. "Doch Euer Wille ist stark und Ihr bleibt Eurem Weg treu, und davon wird man noch lange berichten."

Die Gruppe **erhält 3 Ruhm** und **5 Willenspunkte**.

Auch die Bewohner Hadrias bewunderten den Mut und die Entschlossenheit der Helden, sich trotz der Gefahr nicht mit einer der Kreaturen zu verbünden und wollten die Helden unterstützen.

Legt auf **Nordgard** (Feld 135) und den **Wintermarkt** (Feld 148) je **3 Gold**. Ein Held, der auf einem dieser Felder steht, kann das Gold einsammeln.



Der Wardrak lief einige Schritte von den Helden entfernt und knurrte ruhelos die Umrisse Lódraks in der Ferne an. Seine Schnauze schmerzte noch immer von dem Schlag, den ihm der Held kurz zuvor versetzt hatte.

Zwar war der Wardrak wachsam genug gewesen, sich nicht überraschen zu lassen, doch der Held war dem Angriff der Kreatur ausgewichen. Er wollte ihn nicht ernsthaft verletzen und hatte ihm nur einen kräftigen Schlag versetzt. "Ich werde dir nichts tun! Wir mögen zwar Feinde sein, doch Lódrak kann nur besiegt werden, wenn wir gemeinsam kämpfen!" Dann hatte der Held seine Waffe gesenkt, und der Wardrak war tatsächlich zurückgewichen, ganz so, als hätte er ihn verstanden.

Die Helden blieben dennoch misstrauisch, denn sie hatten oft genug diesen Kreaturen gegenüber gestanden. Und auch die Menschen, denen sie begegneten, sahen sie ungläubig an. Der alte Mann wird wohl Recht behalten, dachten die Helden. Lieder großer Heldentaten würde man nicht davon singen.

Markiert den Wardrak mit einem Sternchen oder einem andersfarbigen Standfuß. Ab sofort kann der Wardrak einfach mit einem Helden mitbewegt werden (auch im Vorübergehen). Das kostet **keine** zusätzlichen Stunden. Ein Held darf mit dem Wardrak zusammen Portale nutzen. Aktiviert ein Held ein "Eis"-Plättchen, wird der Wardrak **nicht** mit versetzt. Ein Held darf auch für 1 Stunde auf der Tagesleiste den Wardrak bis zu 4 Felder weit rücken (auch mehrmals pro Zug). Das gilt als Aktion.

Lest weiter auf der Karte
"Der Feind meines Feindes 4".



Legt einen Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Kommt bei Sonnenaufgang dieses Symbol an die Reihe (unabhängig davon, ob auch tatsächlich Brunnen aufgefrischt werden), **verlieren** die Helden für den Wardrak **1 Ruhm** (unabhängig von der Anzahl der Helden in eurer Gruppe).

Danach bewegt sich der Wardrak sofort **1 Feld in Richtung der Pfeile**. Erreicht der Wardrak dabei Nordgard (Feld 135) oder den Wintermarkt (Feld 148), verlieren die Helden **sofort 1 weiteren Ruhm**. Steht der Wardrak bei Sonnenaufgang auf einem dieser beiden Felder, verlieren die Helden für den Wardrak **2 Ruhm**.

Andere Kreaturen überspringen den Wardrak, und auch der Wardrak überspringt bei seiner Bewegung andere Kreaturen. Der Wardrak wird auch **nicht** aus dem Spiel genommen, wenn der Drache auf das Feld versetzt wird. In diesem Fall rückt der Wardrak ebenfalls 1 Feld in Pfeilrichtung weiter.

Haben die Helden den Wardrak unter ihre Kontrolle gebracht **und** steht ein Held bei Sonnenaufgang auf dem Feld des Wardraks, verlieren die Helden keinen Ruhm, und der Wardrak bewegt sich auch nicht.

Wichtig: Das gilt nur dann, wenn ein Held auf dem Feld des Wardraks steht.

Lest weiter auf der Karte "Der Feind meines Feindes 3", nachdem die Helden den Wardrak unter ihre Kontrolle gebracht haben.

Den Helden war bewusst, dass ihnen eine wilde und unberechenbare Kreatur beistehen sollte. Niemand wusste, welche Auswirkungen das haben konnte. Vielleicht würde von dieser besonderen Gemeinschaft aber auch eine besondere Kraft ausgehen.

Der Held, der den Wardrak eingesetzt und den schwarzen Würfel genutzt hat, liest die passende Auswirkung vor. Das gilt für jede Kampfrunde, in der der Wardrak für die Helden kämpft.

6 Der Wardrak stürzte sich auf den Drachen, und sein Kampfschrei verlieh den Helden neue Kraft.

Der Held, der den Wardrak eingesetzt hat, **erhält** sofort **1 Stärkepunkt**, der auch bereits für diese Kampfrunde zählt.

8 Der Wardrak sah zu dem Helden und wartete darauf, dass dieser an seiner Seite gegen den Drachen ankämpfte.

Der Held **darf** seinen Zeitstein 1 Stunde vorrücken, sofort zusätzlich noch **einen** seiner Heldenwürfel werfen und das Ergebnis zum Kampfwert addieren.

10 Als die Helden sahen, wie sich der Wardrak dem Drachen entgegenstellte, schöpften sie neuen Mut.

Die Heldengruppe **erhält** sofort **3 Willenspunkte**.

12 Wütend vor Zorn stürmte der Wardrak dem Drachen entgegen, und auch der Held an seiner Seite spürte die Kraft, die von dieser sonst so unberechenbaren Kreatur ausging.

Der Held, der den Wardrak eingesetzt hat, **erhält** sofort **2 Willenspunkte**.

Zur Erinnerung: Steht ein Held bei Sonnenaufgang auf dem Feld des Wardraks, verlieren die Helden für ihn keinen Ruhm, und der Wardrak bewegt sich nicht. **In Begleitung eines Helden** darf der Wardrak auch mit anderen Kreaturen auf demselben Feld stehen. Lässt der Held den Wardrak auf einem Feld zurück, auf dem eine Kreatur steht, rückt der Wardrak sofort in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld. Der Wardrak kann nur auf Landfeldern bewegt werden und darf das Schiff **nicht** betreten.

Der Wardrak unterstützt die Helden nur im Kampf gegen Lódrak. Dazu muss der Wardrak mit dem Eisdrachen auf demselben Feld stehen. In jeder Kampfrunde darf ein Held die Kraft des Wardraks nutzen. Dann kostet die Kampfrunde den Helden **keine** Stunde auf der Tagesleiste.

Anstelle seiner eigenen Würfel wirft der Held **1 schwarzen Würfel** und addiert das Ergebnis zu seinen eigenen Stärkepunkten. Das **kostet** die Gruppe **1 Ruhm**.

Earas Sonderfähigkeit kann **nicht** auf den schwarzen Würfel des Wardraks angewendet werden. Ein Held, der den Wardrak einsetzt, kann in derselben Kampfrunde **keinen** Schiffsausbau nutzen.

Beispiel: Thorn hat 5 Stärkepunkte und verzichtet in einer Kampfrunde gegen Lódrak auf seinen eigenen Würfelwurf. Stattdessen setzt er den Wardrak ein. Thorn gibt 1 Ruhm ab, wirft den schwarzen Würfel und erzielt eine 8. Sein Kampfwert beträgt somit 13 Punkte. Seinen Zeitstein hat Thorn für diese Kampfrunde nicht bewegt.

Lest weiter auf der Karte
"Der Feind meines Feindes 5".





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.

2



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Die Macht des Feuers
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 Feurgeist 1
Diese Karte wird nach der Karte "Die Macht
des Feuers" aufgedeckt, sobald ein Held mit
der "Fackel von Cavern" auf Feld 135 steht.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Feurgeist 2
Diese Karte wird nach der Karte "Der Feuer-
geist 1" aufgedeckt und vorgelesen.

“Aber als wir auf ihn trafen”, antwortete ein anderer Held, “trug er keine Fackel bei sich. Er muss sie auf seinem Weg zur Feste von Yra weggeworfen haben.”

“Wir müssen das magische Feuer finden”, sagte Valor, der wieder Mühe hatte, seinen Zorn zu bändigen. “Sein Licht wird andere Kreaturen anlocken. Nicht auszudenken, wenn sie die Fackel in die Tiefen des Meeres tragen. Nur mit ihr können wir die Macht des Feuergeistes kontrollieren und im Kampf gegen Lódrak nutzen.”

Legt die Figur **“Feuergeist”** auf Feld 135. Legt den Gegenstand **“Fackel von Cavern”** auf Feld 139 und stellt einen **Nerax** darauf. Der Nerax muss besiegt werden, um die Fackel zu erhalten. Ein Portal oder Ewiges Feuer auf Feld 139 wird vom Spielplan genommen und in den Vorrat zurückgelegt. Der Nerax bewegt sich **nicht**, und die Helden verlieren bei Sonnenaufgang für diesen Nerax **keinen** Ruhm.

Nach dem Sieg über den Nerax erhalten die Helden **keine** Belohnung. Der Nerax wird **nicht** auf Feld 90 gestellt (zurück in den Vorrat).

Arbon darf seine Sonderfähigkeit (Stärkepunktanzeiger verschieben) **nicht** gegen diesen Nerax einsetzen.

Einer der am Kampf beteiligten Helden erhält nach dem Kampf die Fackel und legt sie auf das große Ablagefeld seiner Heldentafel. Die Fackel hat **nicht** die Funktion aus der Erweiterung “Der Sternenschild”.

Der Feuergeist kann beschworen werden, wenn ein Held mit der Fackel auf Feld 135 steht.

Sobald ein **Held mit der Fackel** seinen Zug auf Feld 135 beendet, wird die Karte **“Der Feuergeist 1”** vorgelesen.

“Was ist nur in Euch gefahren, Lódrak nach so vielen Jahren aus Horun zu befreien?” Valor, einer der Zauberer des Feuers, war außer sich, nachdem er endlich Kirr und die Helden erreicht hatte. Als der Schatten des Drachen den Himmel verdunkelte, war er sofort aufgebrochen, denn es war offensichtlich, dass nur die Zauberer des Turms dieses Unheil hatten heraufbeschwören können. Schließlich verwahrten sie das “Drachenaugen”, das Lódrak in Hadrias Unterwelt gefangen hielt. “Sind Euch Orweyns Waffen noch nicht genug?!”

“Bist du nur zu uns gekommen, um uns Vorwürfe zu machen, Valor?”, fragte Kirr. “Oder möchtest du wissen, was geschehen ist?” Es brauchte einige Zeit und Mühe, den Zauberer des Feuers zu beruhigen und ihm alles zu erklären.

“Ihr bittet uns also um Hilfe, nehme ich an?!” sagte er schließlich, nachdem er Kirrs Bericht aufmerksam gefolgt war. Kirr schwieg, und so fuhr Valor fort. “Unter dem Oktron, in den Tiefen der Erde, gibt es einen andorischen Feuergeist, und wir hatten die Macht, ihn zu führen und seine Kräfte zu nutzen.” Die Helden sahen Kirrs Blick und ahnten, dass den Zauberern des Turms das Wissen um den Feuergeist bislang verborgen geblieben war.

“Vor einigen Tagen jedoch”, sagte Valor und sah Kirr mit zornfunkelnden Augen an, “wurde die Fackel mit dem magischen Feuer, das den Geist bändigt, aus Nordgard gestohlen.”

“Es würde mich nicht wundern”, sagte einer der Helden, “wenn der Trunkene Troll dafür verantwortlich ist. Langsam frage ich mich, ob es irgend etwas gibt, das er in Hadria noch nicht gestohlen hat.”

Lest weiter auf der Karte **“Die Macht des Feuers”**. ➔

Der **Feuergeist** würfelt mit dem **Winterwürfel**. Der Wert des Winterwürfels wird zum Kampfwert der Helden addiert. Eara darf ihre Sonderfähigkeit auch auf den Winterwürfel anwenden.

Ein Held, der Kheelas Wassergeist nutzt, darf auch den andorischen Feuergeist einsetzen.

Im Kampf gegen Lódrak darf der Würfelwert des Winterwürfels **einmal verdoppelt** werden. Die Helden müssen sich sofort nach dem Würfeln entscheiden. Eara darf vor dem Verdoppeln ihre Sonderfähigkeit nutzen.

Diese Fähigkeit kann nur **ein einziges Mal** und nur gegen den Eisdrachen eingesetzt werden. Wurde der Würfelwert verdoppelt, verschwindet der andorische Feuergeist und kämpft nicht mehr für die Helden. Nehmt dann die Figur “Feuergeist” und die Fackel am Ende der Kampfrunde vom Spielplan bzw. der Heldentafel.

Der Schnee unter den Füßen des Helden begann zu schmelzen, kleine Flammen traten aus dem Boden, und plötzlich erschien vor ihm der andorische Feuergeist.

Stellt den **“Feuergeist”** auf Feld 135 auf. Steht eine Kreatur auf Feld 135, kommt diese aus dem Spiel (nicht auf Feld 90).

Ein Held, der die Fackel trägt, kann ab sofort den Feuergeist mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen). Der Held darf mit dem Feuergeist zusammen Portale nutzen. Deckt der Held ein “Eis”-Plättchen auf, schmilzt der Feuergeist das Eis und das Plättchen wird **nicht** aktiviert. Solange die Helden im Besitz der Fackel sind (sie also auf einer Heldentafel liegt), darf ein beliebiger Held der Gruppe auch für 1 Stunde auf der Tagesleiste den Feuergeist bis zu 4 Felder weit rücken (auch mehrmals pro Zug). Das gilt als Aktion. Der Feuergeist darf die Aldebaran **nicht** betreten und darf auch **nicht** auf Meeresfelder bewegt werden.

Der Feuergeist hat die Eigenschaft eines Ewigen Feuers. Wird das Symbol des Winterwürfels ausgeführt (Sonnenaufgang, Schneeplättchen), **erhalten** alle Helden, die auf dem Feld mit dem Feuergeist stehen, den Würfelwert an Willenspunkten. Der Feuergeist unterstützt die Helden ab sofort im Kampf gegen normale Kreaturen und gegen den Eisdrachen, wenn der Feuergeist mit der Kreatur bzw. Lódrak auf demselben Feld steht. Das kostet **einen am Kampf beteiligten Helden 1 Stunde** auf der Tagesleiste. Die Helden müssen sich vor der Reaktion der Kreatur bzw. Lódraks entscheiden, ob sie den Feuergeist einsetzen wollen.

Lest weiter auf der Karte **“Der Feuergeist 2”**. ➔



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.

2



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Das Geschenk
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 Hilfe der Zwerge
Diese Karte wird nach der Karte "Das Ge-
schenk" aufgedeckt, sobald die Silbertruhe
auf Feld 148 abgelegt 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.

2

Ein Held würfelt mit einem schwarzen Würfel. Legt den Gegenstand **“Silbertruhe”** auf das Meeresfeld mit dem passenden Würfelsymbol und stellt einen **Nerax** darauf. Er muss besiegt werden, um die Truhe zu erhalten. Der Nerax bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Wichtig:

Stehen bereits eine andere Spielfigur oder das Schiff auf dem erwürfelten Meeresfeld, wird der Würfel auf die gegenüberliegende Seite gedreht. Ist auch dieses Feld besetzt, würfelt ihr noch einmal, sodass die Truhe in jedem Fall auf ein **freies** Meeresfeld mit schwarzem Würfelsymbol gelegt wird.

Nach dem Sieg über den Nerax erhalten die Helden **keine** Belohnung, und der Nerax wird **nicht** auf Feld 90 gestellt (zurück in den Vorrat). Arbon darf seine Sonderfähigkeit (Stärkepunktanzeiger verschieben) **nicht** gegen diesen Nerax einsetzen.

Einer der am Kampf beteiligten Helden erhält danach die Truhe und legt sie auf ein kleines Ablagefeld seiner Heldentafel.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Silbertruhe bergen und zum Wintermarkt (Feld 148) bringen. Die Truhe darf auch mit einem Falken transportiert werden. Sobald die Truhe auf Feld 148 abgelegt wurde, wird die Karte **“Die Hilfe der Zwerge”** aufgedeckt und vorgelesen.

Ein stämmiger alter Zwerg erreichte die Helden. Er war durchnässt und wirkte müde.

“Bromor, mein Freund, was führt dich so weit in den Norden?”, fragte einer der Helden, als er den Zwerg aus den Silberminen erkannte.

“Fürst Grom hat uns ausgesandt, um den Menschen Hadrias ein Geschenk zu überbringen”, antwortete der Zwerg.

“Ein Geschenk?!” fragte der Held und hob zweifelnd eine Augenbraue. “Seit wann macht ihr Geschenke?”

“Nun...”, begann Bromor und wirkte beinahe etwas verlegen, “dieses Geschenk sollte die Beziehungen zu den Händlern am Wintermarkt sichern.”

Der Held lachte. *“Es sollte”? Waren die Händler nicht begeistert genug von eurem Geschenk?”*

“Wir konnten es ihnen nicht geben”, sagte Bromor. “Unser Schiff wurde von einer dieser widerwärtigen Meereskreaturen angegriffen und sank. Wir konnten uns nur mit Mühe an Land retten, und das Geschenk - eine kostbare Silbertruhe - nahm die Kreatur mit sich. Ich hatte gehofft, Ihr könntet uns helfen. Aber ich sehe, Ihr scheint Eure eigene Not zu haben.” Die Helden überlegten kurz. Dann sagte einer von ihnen: “Wir werden versuchen, euer Geschenk zu finden und zum Wintermarkt zu bringen. Helft ihr uns dafür im Kampf gegen den Drachen.”

Bromors bärtigem Gesicht war nicht anzusehen, was er dachte, doch dann sagte er: *“Abgemacht. Die anderen Zwerge werden sicher auch bald hier eintreffen, und ein richtiger Kampf von Zeit zu Zeit hat noch keinem Zwerg geschadet.”*

Lest weiter auf der Karte **“Das Geschenk”**.



Nach den dramatischen Ereignissen der letzten Tage und Wochen und dem Sieg über Qurun, der einst als Varkur der Blutlinie des Meereskönigs Varatan und der Stärksten der Feuerzauberer entsprang, besannen sich mit dem Auftauchen des Eisdrachen Lódrak nun auch endlich die Zauberer des Feuers auf die Ursprünge ihrer Magie.

Beinahe schien es, als entdeckten sie die uralten Kräfte neu, die tief in den Dingen und Lebewesen wohnten und wirkten, und dabei ihre Schicksale lenkten. Sie besannen sich wieder auf die weiße Magie.

Die Zauberer erinnerten sich der Natur der Elemente und des Feuers, dessen Namen sie trugen und das seit ewigen Zeiten in Hadria loderte. Sie konzentrierten ihre magischen Fähigkeiten auf das Wesen des Feuers, und es gelang ihnen, es einzufangen, es zu teilen und neu zu formen. Sie trugen es mit sich über Schnee und Eis, schufen mit ihm neue Magie und bald schon erkannten die Zauberer, dass sie mit Hilfe der Ewigen Feuer auch den eisigen Atem Lódraks schwächen konnten.

Stellt die Figur **“Zauberer des Feuers”** auf Feld 135.

Ein Held darf für 1 Stunde auf der Tagesleiste die Zauberer bis zu 4 Felder weit rücken (auch mehrmals pro Zug). Das gilt als Aktion. Die Zauberer des Feuers dürfen die Aldebaran **nicht** betreten und auch **nicht** auf Meeresfelder bewegt werden. Sie dürfen mit Kreaturen oder Lódrak auf demselben Feld stehen. Die Zauberer aktivieren **keine** Schneeplättchen.

Lest weiter auf der Legendenkarte **“Die Zauberer des Feuers 1”**.



“Wir danken Euch”, sagte Bromor beinahe feierlich zu den Helden und überreichte das Geschenk den Händlern des Wintermarktes. “Wie Ihr seht, bin ich auch nicht mehr allein”, fuhr er fort und zeigte auf eine kleine Gruppe von Zwerge, die sich am Feuer des Marktes wärmten. “Und wir Zwerge stehen zu unserem Wort. Wir werden mit Euch in den Kampf ziehen.”

Stellt 1 Figur **“Silberzwerge”** auf Feld 148.

Ein Held kann ab sofort die Zwerge mit seiner Figur mitbewegen. Aktiviert ein Held dabei ein **“Eis”**-Plättchen, werden die Zwerge mit ihm versetzt. Ein Held darf mit den Zwerge zusammen Portale nutzen.

Ein Held darf auch für 1 Stunde auf der Tagesleiste die Zwerge bis zu 4 Felder weit rücken (auch mehrmals pro Zug). Das gilt als Aktion. Die Zwerge decken dabei **keine** Schneeplättchen auf. Die Zwerge dürfen auf dem Schiff mitfahren, können jedoch nicht selbst segeln.

Die Zwerge unterstützen die Helden ab sofort im Kampf gegen normale Kreaturen und gegen den Eisdrachen, wenn sie mit der Kreatur bzw. Lódrak auf demselben Feld stehen. Stehen die Zwerge mit mindestens einem Helden an Bord des Schiffes, dürfen sie auch vom Schiff aus die Helden im Kampf unterstützen.

Die Zwerge würfeln mit dem **Winterwürfel**. Das kostet **keine** Stunden auf der Tagesleiste. Der Wert des Winterwürfels wird zum Kampfwert der Helden addiert. Eara darf im Kampf ihre Sonderfähigkeit auch auf den Winterwürfel anwenden.



Stehen die Zauberer auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer, können sie dieses Feuer auch **duplizieren**. Das kostet einen beliebigen Helden der Gruppe **1 Stunde** auf der Tagesleiste. Das Ewige Feuer auf dem Feld der Zauberer bleibt auf dem Spielplan stehen. Das duplizierte Feuer wird aus dem Vorrat genommen und auf eins der beiden Felder der Karte "Die Magie des Feuers" gestellt.

Ist kein Ewiges Feuer mehr im Vorrat, entscheidet die Gruppe, welches Feuer vom Spielplan auf die "Magie"-Karte versetzt wird.

Die Zauberer **transportieren** ein Feuer, das auf einem Feld der "Magie"-Karte steht. Ein Held kann das Feuer von der Karte auf einem Feld absetzen, auf dem die Zauberer **stehen**. Das kostet einen beliebigen Helden der Gruppe **1 Stunde** auf der Tagesleiste. Ein Schneepfättchen von dem Feld, auf das das Feuer gestellt wird, kommt unbesehen in den Vorrat zurück.

Beispiel (Fortsetzung): Auf der "Magie"-Karte steht ein Ewiges Feuer neben dem Zauber "Himmelsfeuer", der damit aktiviert ist. Die Zauberer stehen auf Feld 154. Ein Held rückt seinen Zeitstein 1 Stunde vor, nimmt das Feuer von der Karte und stellt es zu den Zauberern. Ein Schneepfättchen auf Feld 154 wird in den Vorrat zurückgelegt. Der Zauber "Himmelsfeuer" ist nun nicht mehr aktiv.

Wichtig:

Auf jedem Feld des Spielplans darf **nicht** mehr als 1 Ewiges Feuer stehen.

Lest weiter auf der Legendenkarte
"Die Zauberer des Feuers 3".



Es gibt **3 Karten "Die Magie des Feuers"**. Mischt nun diese 3 Karten, zieht eine davon und deckt sie auf. Die beiden übrigen Karten werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Diese lernt ihr erst in späteren Partien kennen.

Auf jeder Karte "Die Magie des Feuers" gibt es 3 Zauber, die die Helden für sich nutzen können. Der erste Zauber wird mit dem Aufdecken der Karte **sofort** aktiviert. Von den beiden anderen Zaubern darf zur selben Zeit immer nur **1 Zauber** aktiviert werden. Der jeweilige Zauber wird aktiviert, indem ein Ewiges Feuer auf das entsprechende Feld der Karte gestellt wird.

Stehen die Zauberer auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer, können sie dieses **aufnehmen**. Stellt dann das Feuer auf eins der beiden Felder der Karte "Die Magie des Feuers". Der Zauber neben dem Feuer wird damit aktiviert und bleibt aktiv, solange das Feuer auf dem entsprechenden Feld steht. Das Feuer darf **nicht** auf das Feld des anderen Zaubers versetzt werden. Wird im weiteren Verlauf das Feuer von der Karte entfernt und später ein neues Feuer auf die Karte gestellt, dürfen die Helden wieder zwischen beiden Zaubern wählen.

Beispiel: Die Helden decken die Karte mit den Zaubern "Eisschmelze", "Feuertau" und "Himmelsfeuer" auf. Die "Eisschmelze" wird sofort aktiviert. Nehmen die Zauberer ein Ewiges Feuer auf, müssen die Helden wählen, ob sie es zur "Feuertau" oder zum "Himmelsfeuer" stellen. Wird das Feuer entfernt, und stellen die Helden später erneut ein Feuer auf die Karte, dürfen sie wieder wählen, ob damit die "Feuertau" oder das "Himmelsfeuer" aktiviert werden soll.

Lest weiter auf der Legendenkarte
"Die Zauberer des Feuers 2".



Eisschmelze Ein Held erhält 4 Feuerpfättchen. Der Held darf ein Feuer abgeben, damit ein Schneepfättchen nach dem Aufdecken **nicht** aktiviert wird.



Feuertau

Legt **1 Trinkschlauch** auf diese Karte. Leert ein Held einen Brunnen, darf er eine Seite des Trinkschlauchs nutzen, um vor oder nach dem Leeren des Brunnens 3 Willenspunkte zu erhalten.

Wurde die zweite Seite des Trinkschlauchs eingesetzt, wird auch das Ewige Feuer von dieser Karte genommen (zurück in den Vorrat).

Der Trinkschlauch darf **nicht** für die Aktion *Laufen* genutzt werden. Wird das Feuer entfernt, wird auch der Trinkschlauch von der Karte genommen.



Himmelsfeuer

Nach dem Aufdecken einer "Sturm"-Karte darf das Ewige Feuer abgegeben werden (zurück in den Vorrat), um die Auswirkung des Sturms (vollständig) zu verhindern. Die aktuelle Windkarte bleibt dann bis zum nächsten Sonnenaufgang aktiv.

Zur Erinnerung: Es darf immer nur ein Ewiges Feuer auf der Karte stehen.

Erreicht Lódrak ein Feld mit einem Ewigen Feuer und stehen die Zauberer des Feuers auf diesem Feld, kommt das Ewige Feuer **nicht** aus dem Spiel.

Stehen die Zauberer mit Lódrak auf demselben Feld und steht ein Ewiges Feuer auf dem Feld oder auf der Karte "Die Magie des Feuers", können die Zauberer die Helden im Kampf unterstützen. Lódraks roter Feuerwürfel darf dann nach seinem Würfelwurf auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden. Haben die Helden die Unterstützung der Zauberer gegen Lódrak genutzt, kommt das Ewige Feuer nach der entsprechenden Kampfrunde vom Spielplan bzw. der "Magie"-Karte in den Vorrat zurück.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Die Magie des Feuers
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 Magie des Feuers
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



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

2



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



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

Feueraugen



Legt 2 Fernrohre auf diese Karte. Solange noch mindestens 1 Fernrohr hier liegt, können die Zauberer ein Schneeplättchen auf dem Feld aufdecken, auf dem sie **stehen**. Das Schneeplättchen wird dabei nicht aktiviert. Die Gruppe darf ein Fernrohr von der Karte nehmen, um ein beliebiges Schneeplättchen aufzudecken.



Leuchfeuer

Ein Held, der auf dem Schiff steht **und** den Hadrishen Kompass trägt, darf vor oder nach seiner Aktion (*Laufen* oder *Kämpfen*) das Schiff auf ein angrenzendes Meeresfeld versetzen.



Feueraura

Ein Held der Gruppe erhält ein Feuerplättchen und legt es auf ein kleines Ab-lagefeld seiner Heldentafel. Solange der Held das Feuerplättchen besitzt, verliert er durch die Auswirkungen einer "Sturm"-Karte, des Winterwürfels oder eines Schneeplättchens **keine** Willenspunkte. Wird das Feuer von dieser Karte entfernt, muss der Held auch das Feuerplättchen in den Vorrat zurücklegen.

Zur Erinnerung: Es darf immer nur ein Ewiges Feuer auf der Karte stehen.

Schneeschnelze



Ein Held erhält die **Fackel von Cavern**. Die Fackel hat **nicht** die Funktion aus der Erweiterung "*Der Sternenschild*". Ein Held, der die Fackel trägt, darf vor oder nach seinem Zug ein Schneeplättchen auf einem benachbarten Feld aufdecken. Das Schneeplättchen wird wie üblich erst beim Betreten des Feldes aktiviert.



Drachenherz

Wird Lódrak auf ein Feld mit Portal, Ewigem Feuer, Brunnen oder einem anderen Gegenstand versetzt, werden diese **nicht** vom Spielplan genommen. Auch das Händlersymbol auf Feld 133 wird nicht abgedeckt. Wird Lódrak auf ein Feld mit Kreatur versetzt, kommt diese auch weiterhin aus dem Spiel.



Brandschutz

Stehen die Zauberer des Feuers benachbart zur Aldebaran, dürfen sie das Ewige Feuer von dieser Karte duplizieren und auf das Schiff stellen. Beim Ausführen des Winterwürfelsymbols erhalten dann auch Helden auf dem Schiff Willenspunkte. Wird das Feuer von der Karte genommen, wird auch das Feuer vom Schiff entfernt.

Zur Erinnerung: Es darf immer nur ein Ewiges Feuer auf der Karte stehen.

Kirr hielt einen Augenblick inne und fuhr dann mit gesenkter Stimme fort: "Damit es möglich sein würde, den Leuchtturm erneut zu entzünden, belegten die Zauberer ihn mit einem Zauberspruch - einer Anleitung sozusagen." Er überlegte kurz und sprach dann beschwörend die Worte.

*Die Fackel vom Eiswald genommen,
am Ewigen Feuer entfacht,
den Leuchtturm damit erklimmen,
das Leuchfeuer neu erwacht.
Die Fackel immer muss brennen,
stets leuchten ihr heller Schein.
Wenn Fackel und Feuer sich trennen,
erloschen wird's Leuchfeuer sein.*

Eindringlich sah Kirr die Helden an: "Geht und führt aus, was der Zauberspruch Euch sagt!"

Legt **1 Feuerplättchen** (aus der Erweiterung "*Der Sternenschild*") neben dem Spielplan bereit. Legt **1 Holzstamm** (2er) auf Feld 147. Ein Held kann das Holz dort einsammeln. Das Holz wird auf die Heldentafel **links** neben den Stärkepunkte-anzeiger gelegt. Ein Held kann das Holz nur dann tragen, wenn er **mindestens** 3 Stärkepunkte hat. Stellt das Fundament des Dunklen Tempels auf Feld 134 und den Turm aus dem Grundspiel darauf. Die Turmspitze wird **nicht** auf den Turm gestellt. Ein Schneeplättchen auf Feld 134 wird unbenutzt in den Vorrat zurückgelegt.

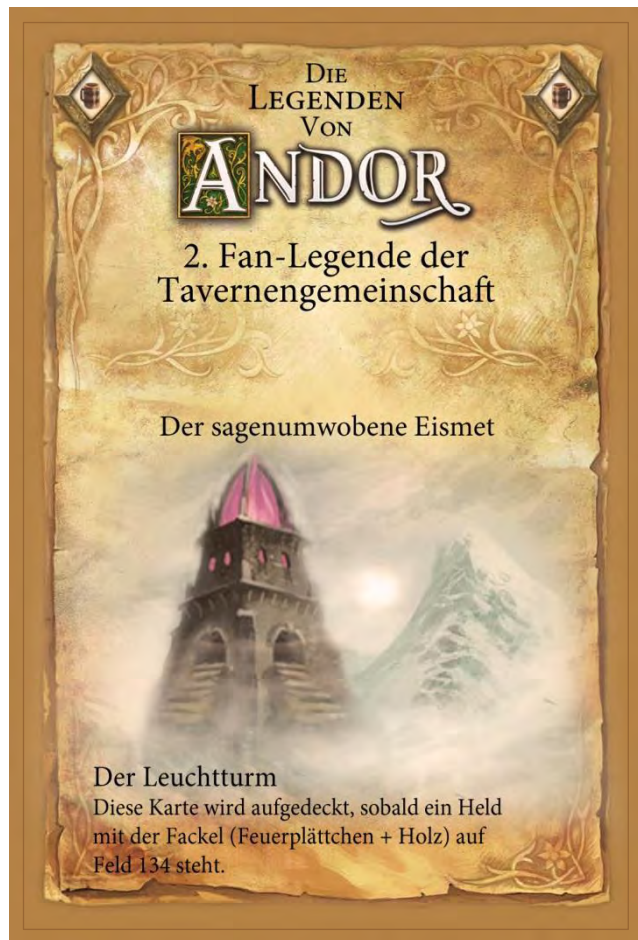
Lest weiter auf der Karte "Die Fackel 2".



"Hm..." Kirr saß seit einer ganzen Weile nur da und schien nachzudenken. Die Helden beobachteten gespannt, wie sich die Gedanken im Wechsel seines Gesichtsausdrucks widerspiegeln, als er plötzlich aufschaute und die Helden ansah. "Ich will Euch eine Geschichte erzählen" sagte er. "Ihr kennt den alten Leuchtturm an der Ostküste Hadrias?!" Die Helden sahen einander an. Er war ihnen aufgefallen, dieser düstere Turm, der hoch über die steilen Klippen hinausragte. "Ja..." Abwartend sahen sie Kirr an. War jetzt wirklich Zeit für die Geschichten des Zauberers? "Es war zu jener Zeit", begann Kirr, und sein Blick schweifte in die Ferne, "als das ewige Eis das Land noch nicht überzogen hatte, als es noch Sommer und Winter gab, als noch viele Schiffe im Hafen anlegten und reger Handel getrieben wurde. Und es war die Zeit, als die Orden der Zauberer noch nicht entzweit waren." Er schaute wieder zu den Helden. "In dieser Zeit bauten die Bewohner Hadrias den Leuchtturm. Sein Licht entstammte einem der Ewigen Feuer, und es strahlte hell und weit über das Meer. Blickte man zu ihm auf, spürte man seine magische Wärme, die einem neue Kraft verlieh. Doch das helle Licht lockte nicht nur die Schiffe nach Hadria. Auch die Mächte des Meeres kamen - Arkteron, Kenvilar und Oktohan. Sie brachten tosende Stürme, orkanartige Winde und eisiges Schneegestöber. Viele Schiffe zerschellten an den zerklüfteten Klippen, und die Menschen hungerten, weil die Ernten zerstört waren. Und so beschlossen die Zauberer schweren Herzens, das Ewige Feuer des Leuchtturms zu löschen."

Lest weiter auf der Karte "Die Fackel 1".





Hell und weithin sichtbar strahlte das Feuer des Leuchtturms über die hohen Klippen ins Land hinab. Wärme durchströmte den Helden, und er spürte die Kraft, die sich in ihm ausbreitete. Der Konfrontation mit Lódrak sah er nun voller Zuversicht auf ein glückliches Ende entgegen.

Stellt das Ewige Feuer, an dem die Fackel entzündet wurde, als Spitze auf den Turm (Feld 134).

Hinweis: Ein Held, der auf Feld 134 steht, erhält beim Ausführen des Winterwürfel-Symbols **keine** Willenspunkte.

Dreht das Feuerplättchen auf der Heldentafel auf die andere Seite, sodass die **-4** zu sehen ist. Solange die Fackel auf der Heldentafel brennt (das Feuerplättchen dort liegt), darf **jeder** Held im Kampf **alle** seine Würfel nutzen, unabhängig von der Anzahl seiner Willenspunkte. Außerdem erhält jeder Held im Kampf **zusätzlich** 1 Kreaturenwürfel (weiß oder rot). Ein Fernkämpfer muss seine Würfel weiterhin nacheinander werfen.

Der Held, der die Fackel trägt, darf **1x in einer Kampfrunde** das Feuerplättchen einsetzen. Dann wird der Kampfwert der Kreatur oder des Eisdrachen Lódrak **um 4 reduziert**. Das Plättchen kommt danach aus dem Spiel, und das Ewige Feuer wird vom Turm auf Feld 134 genommen und in den Vorrat zurück gelegt.

Wichtig:

Der Held darf entscheiden, ob das Feuerplättchen eingesetzt werden soll, **nachdem alle** am Kampf beteiligten Helden gewürfelt haben, jedoch **vor** der Reaktion der Kreatur bzw. des Eisdrachen.

Aufgabe (Teil 1):

Ein Held muss das Holz auf Feld 147 einsammeln und an einem Ewigen Feuer entzünden.

Steht jetzt kein Ewiges Feuer auf dem Spielplan, wird ein Feuer auf Feld 129 gestellt. Liegt ein Schneeplättchen auf diesem Feld, kommt es unesehen in den Vorrat zurück.



Sobald ein Held mit dem Holzstamm auf dem Feld mit dem Ewigen Feuer **steht**, wird die Fackel entzündet. Legt dann das Holz zusammen mit dem Feuerplättchen auf das große Ablagefeld der Heldentafel, sodass eine Fackel entsteht. Legt dabei das Feuerplättchen so auf die Heldentafel, dass die Zahl nicht zu sehen ist.

Aufgabe (Teil 2):

Der Held mit der Fackel muss das Feld 134 (Leuchtturm) erreichen. Sobald der Held mit der Fackel auf Feld 134 **steht**, wird die Karte "Der Leuchtturm" aufgedeckt und vorgelesen.

Hinweis: Die Fackel darf an einen anderen Helden weitergegeben werden, wenn beide Helden auf demselben Feld stehen.