

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Winter in Andor

A 1

Diese Legende besteht aus 21 Karten:  
A1, A2, A3, A4, A5, A6, B1, B2, E, I, N,  
"Hadrische Vorräte", "Vorräte der Bewahrer", "Vorräte der  
Schildzwerge", "In der Taverne", "Hadrisches Feuer",  
"Zurück in der Burg", "Der Feuergeist", "Die Nachricht  
der Schildzwerge 1 & 2", "Die Nachricht der Schild-  
zwerge 2" - Experten

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Winter in Andor

A 2

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Winter in Andor

A 3

## DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Winter in Andor

A 4



Legt aus der Erweiterung **“Der Sternenschild”** folgendes Spielmaterial bereit:

- 3 Pilze, den Feuergeist, 2 Feuerplättchen, 1 Markierungsring

*Der Winter in Andor ist oft mild und schön anzusehen. Die Kinder spielen ausgelassen im Schnee, und die Sonne glitzert in dicken Eiszapfen. Niemand sorgte sich daher, als der Herbst zu Ende ging und die ersten Schneeflocken fielen.*

*Doch das ist nun schon mehr als ein halbes Jahr her...*

In dieser Legende hat jeder Held nur **8 Stunden pro Tag** zur Verfügung. Deckt die Stunden 9 und 10 der Tagesleiste mit je 1 roten X ab.

Legt verdeckt je 1 **Nebelplättchen des Grundspiels** auf die Felder 43, 45, 61, 64-71, 81, 82 und 84.

**Zur Erinnerung:** Ein Held, der das Nebelplättchen aktiviert, das den Trank der Hexe zeigt, erhält sofort 1 Trank der Hexe. Stellt dann die Figur der Hexe “Reka” auf das Feld des Nebelplättchens. Ein Held, der auf diesem Feld steht, darf dann den Trank der Hexe kaufen. Lest bei Bedarf die Kosten und die Funktionsweise des Tranks der Hexe auf der Ausrüstungstafel des Grundspiels nach.

Legt verdeckt je 1 **Nebelplättchen der Erweiterung “Die Reise in den Norden”** auf die Felder 54-60, 62 und 63.

Lest weiter auf Legendenkarte A3.



Diese Legende wird auf der **Vorderseite des Grundspielplans** gespielt. Ihr benötigt die Erweiterungen **“Die Reise in den Norden”** und **“Der Sternenschild”**.

Sortiert die goldenen Ereigniskarten 9, 19, 20, 22 und aus den Nebelplättchen 1 Plättchen mit Ereigniskarten-Symbol aus und legt sie in den Karton zurück. Führt dann mit Ausnahme der Regeln zu den Nebelplättchen und zur Ausrüstungstafel die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** aus. Sortiert aus den Kreaturenplättchen das Plättchen **“1 Heilkräuter verdeckt auf Feld 61”** sowie die 3 Plättchen, die die Bewegungen von Troll, Skral und Gors auslösen, aus und legt sie ebenfalls in den Karton zurück. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- gemischt und verdeckt die übrigen Kreaturen- und Nebelplättchen, alle Geröllplättchen und alle Heilkräuter
- 2 Pergamente (Wert 7 und Wert 17), die Figur “Schildzwerge”, die Figur “Hexe Reka”, 2 Wardraks, 3 Trolle

Sortiert aus den Nebelplättchen der Erweiterung **“Die Reise in den Norden”** die Plättchen **“+1 Ruhm”**, **“Garz”**, 2x **“Gor”** und 2x **“-3 Willenspunkte”** aus. Sortiert aus den Schneeplättchen die 4 Plättchen mit Portal- und Ruhmsymbol aus; diese Nebel- und Schneeplättchen werden **nicht** benötigt. Legt dann folgendes Material bereit:

- 3 Fässer, 4 Ewige Feuer, das Schiff, die Ausrüstungstafel, den großen roten Feuerwürfel, den Winterwürfel, gemischt und verdeckt die übrigen Nebel- und Schneeplättchen

Lest weiter auf Legendenkarte A2.



*Die Helden saßen in der Burg zusammen an einem prasselnden Feuer. “So kann das nicht weitergehen!”, sagte einer von ihnen. “Nie zuvor dauerte ein Winter in Andor so lange.”*

*“Das ist wahr”, sagte ein anderer. “Es scheint fast so, als würde es von Tag zu Tag schlimmer, doch wüsste ich nicht, was wir dagegen ausrichten könnten.”*

*Die Helden waren in nachdenkliches Schweigen versunken, als ein Bote eilig zu ihnen trat. “Wir brauchen Eure Hilfe”, sagte er atemlos. “Jeden Tag erreichen mehr Menschen die Burg auf der Suche nach Schutz und Wärme. Doch so vielen können selbst wir nicht mehr lange eine Zuflucht bieten. Die Vorratskammern sind beinahe leer!”*

*“Lasst uns zu den Zwergen gehen”, sagte einer der Helden. “Vielleicht können sie uns mit ein paar Vorräten aushelfen.” “Die Bewahrer am Baum der Lieder unterstützen uns sicher auch, wenn wir sie fragen”, entgegnete ein zweiter. “Und an der Küste können wir nach hadrischen Handelsschiffen Ausschau halten.”*

Stellt eure **Heldenfiguren** auf die Burg (**Feld 0**).

Legt 1 Sternchen auf Feld 9 und stellt das Schiff an die Küste neben dieses Feld.

Legt 1 Sternchen und 1 verdecktes Heilkräuter auf den Baum der Lieder (**Feld 57**).

Legt 1 Sternchen und 3 Pilze (verdeckt) auf die Mine (**Feld 71**).

Lest weiter auf Legendenkarte A5.



Legt die Ausrüstungstafel aus der Erweiterung **“Die Reise in den Norden”** mit der **Hadria-Seite nach oben** neben den Spielplan und verteilt alle Ausrüstungsgegenstände darauf. Legt alle Plättchen **“Trank der Hexe”** neben der Ausrüstungstafel bereit.

Legt verdeckt je 1 **Schneeplättchen** auf die Felder 1-21, 28, 32, 36, 38, 39, 42, 44 und 46-53.

Die Aktivierung der Schneeplättchen erfolgt nach denselben Regeln wie in der Erweiterung **“Die Reise in den Norden”**. Die Bedeutung der Symbole auf den Schneeplättchen könnt ihr auf der Ausrüstungstafel **“Hadria”** nachlesen.

Aktivierte Schneeplättchen kommen **nicht** aus dem Spiel sondern werden wieder dem verdeckten Vorrat hinzugefügt. Das gilt auch für Feuerholzplättchen, die im Spielverlauf von den Helden eingesetzt werden.

**Hinweis:** Wird ein Schneeplättchen mit Winterwürfelsymbol aktiviert, verlieren Helden auf den Feldern 0 (Burg), 57 (Baum der Lieder), 71 (Mine) und 72 (Taverne) **keine** Willenspunkte.

Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B, I und N**.

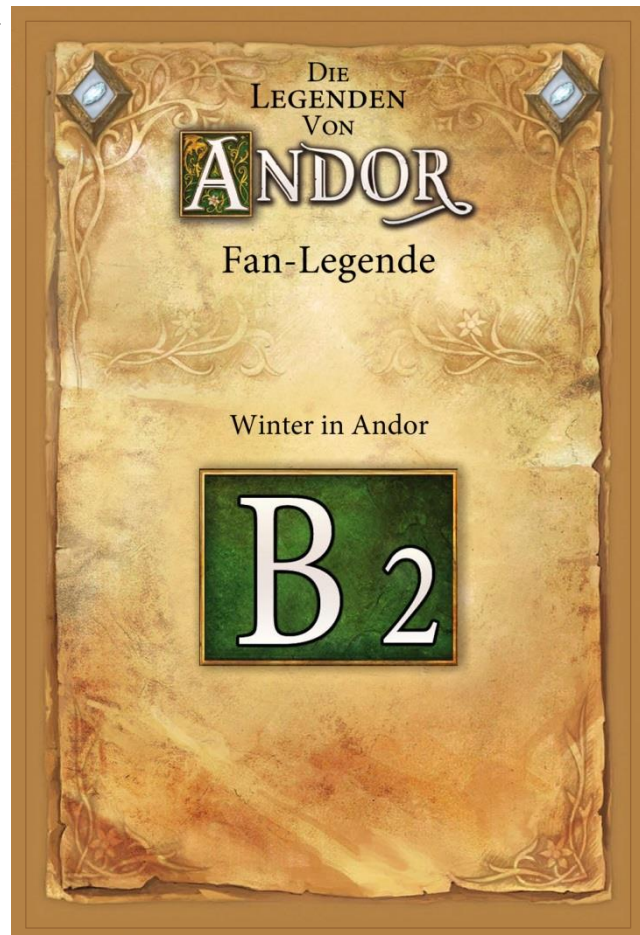
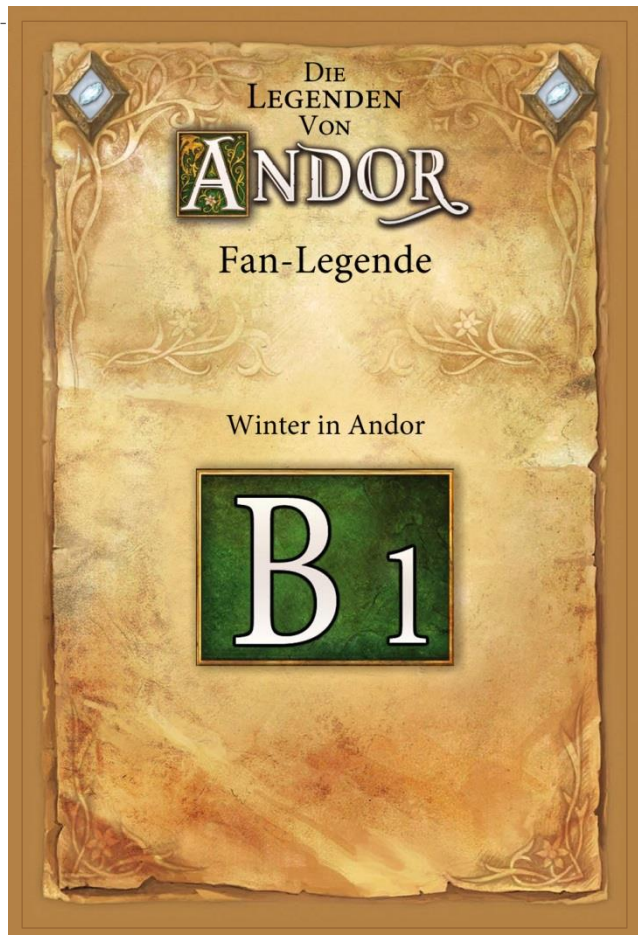
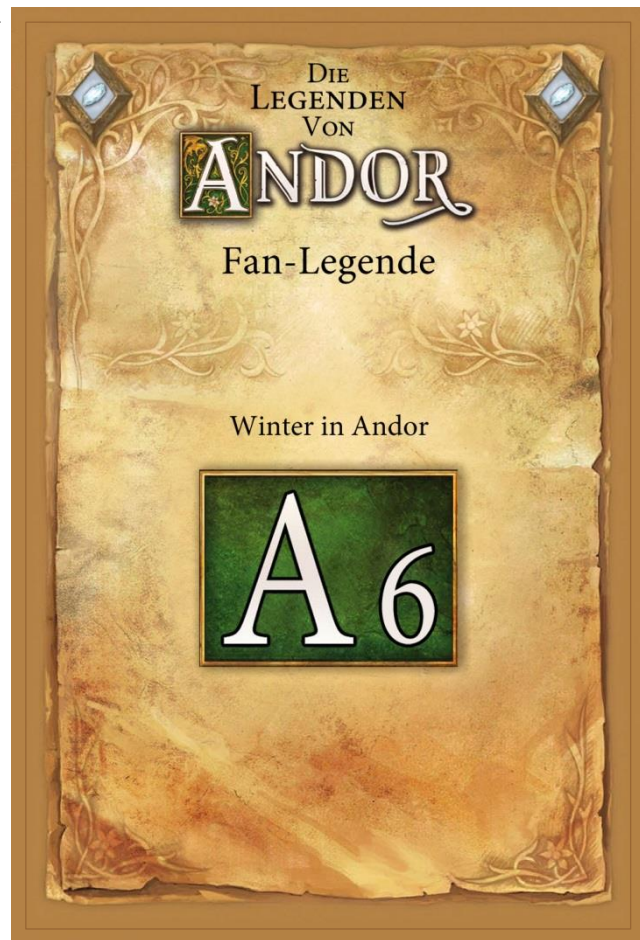
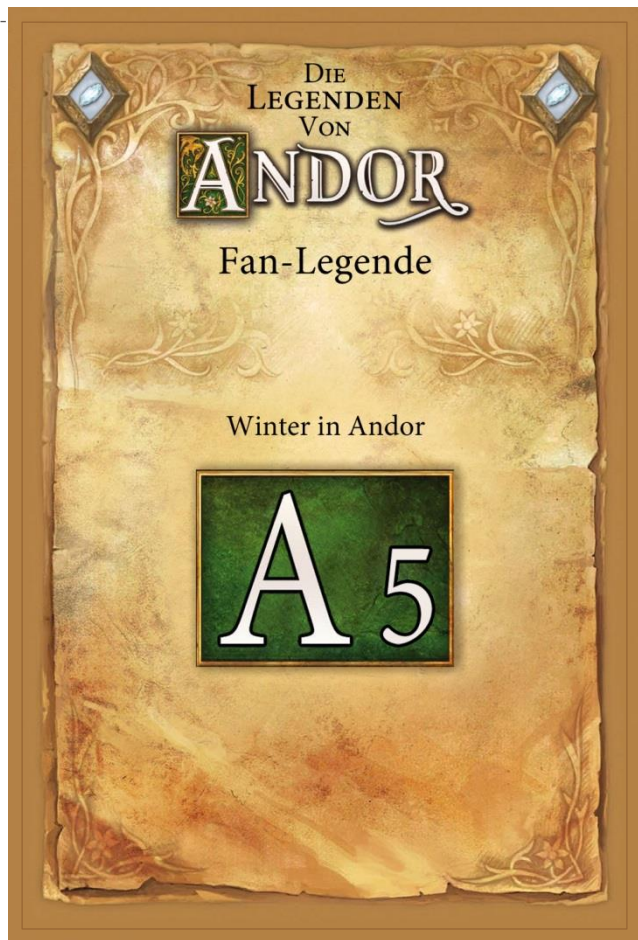
Möchtet ihr den Schwierigkeitsgrad der Legende etwas erhöhen, legt **1 weiteres Sternchen** auf den Buchstaben **E** und sortiert die entsprechende Karte in den Legendenkartenstapel.

Möchtet ihr den Schwierigkeitsgrad weiter erhöhen, nehmt **anstelle** der Karte **“Die Nachricht der Schildzwerge 2”** die Karte **“Die Nachricht der Schildzwerge 2”-Experten** ins Spiel.

Lest weiter auf Legendenkarte A4.









Die Helden wollten gerade die Burg verlassen als eine der Wachen zu ihnen geeilt kam. "Schnell! Es scheint, als wollten sich nicht nur Bauern an den Feuern der Burg wärmen."

Stellt 1 **Skrall** auf Feld 37.

Deckt 2 Kreaturenplättchen auf und führt die Anweisungen sofort aus.

Legt je 1 weiteres Kreaturenplättchen verdeckt auf die Felder 16 und 38. Ein Held, der eines dieser Felder betritt, **muss** anhalten und das Kreaturenplättchen aufdecken.

Schneeplättchen auf diesen beiden Feldern werden zuerst aktiviert (noch vor dem Aufdecken der Kreaturenplättchen).

### Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Die Gruppe erhält 5 Willenspunkte, 3 Stärkepunkte und 5 Gold.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.

### Aufgabe:

Die Gruppe muss je nach Heldenanzahl Vorräte zur Burg bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben "I" der Legendenleiste erreicht.

bei 2 Helden: 1 Fass, 1 Heilkraut, 1 Pilz

bei 3 Helden: 2 Fässer, 2 Heilkräuter, 2 Pilze

ab 4 Helden: 3 Fässer, 3 Heilkräuter, 3 Pilze.

Außerdem müssen so viele Feuerholzplättchen zur Burg gebracht werden wie Helden zu eurer Gruppe gehören.

Ihr könnt die Vorräte erhalten, indem ihr die markierten Orte (Felder 9, 57 und 71) aufsucht. Beendet ein Held seinen Zug auf einem der Felder, wird sofort die entsprechende Legendenkarte aufgedeckt und vorgelesen.

Das Feuerholz muss mit Hilfe der Schneeplättchen gesammelt werden.

Sobald **alle geforderten** Vorräte auf der Burg (Feld 0) liegen, wird die Karte "Zurück in der Burg" aufgedeckt und vorgelesen.

**Hinweis:** Wird zum ersten Mal ein Schneeplättchen mit Feuersymbol aktiviert, wird die Karte "Hadrishes Feuer" aufgedeckt und vorgelesen.

Lest weiter auf Legendenkarte A6.



Mischt alle aktivierten und neben dem Spielplan gesammelten **Schneeplättchen** und bildet mit ihnen einen neuen Vorrat.

**Zur Erinnerung:** Aktivierte Schneeplättchen kommen nicht aus dem Spiel. Das gilt auch für Feuerholzplättchen, die von den Helden eingesetzt wurden.

Legt verdeckt je 1 Schneeplättchen auf jedes Feld des Spielplans, auf dem jetzt kein Schnee liegt. Beginnt dabei auf dem Feld mit der kleinsten Feldzahl und folgt der Nummerierung der Feldzahlen in aufsteigender Reihenfolge.

Felder, auf denen Helden oder ein Ewiges Feuer stehen, erhalten kein Schneeplättchen. Auf die Burg (Feld 0), den Baum der Lieder (Feld 57), die Mine (Feld 71) und die Taverne (Feld 72) sowie auf Felder mit einem Nebelplättchen werden ebenfalls keine Schneeplättchen gelegt.

Legt die Karten B1 und B2 zur Erinnerung offen neben den Spielplan.

*Grimmige Kälte schlug den Helden entgegen, und der eisige Wind trieb mächtige Schneewehen vor sich her.*

Legt den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgangs-Feldes. Führt **sofort** und danach immer, wenn bei Sonnenaufgang das Brunnensymbol an die Reihe kommt, die folgenden Aktionen der Reihe nach aus.



Ein Held würfelt mit dem **Winterwürfel**. Jeder Held, der nicht in der Burg (Feld 0), am Baum der Lieder (Feld 57), in der Mine (Feld 71), der Taverne (Feld 72) oder auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer steht, verliert den gewürfelten Wert an Willenspunkten.

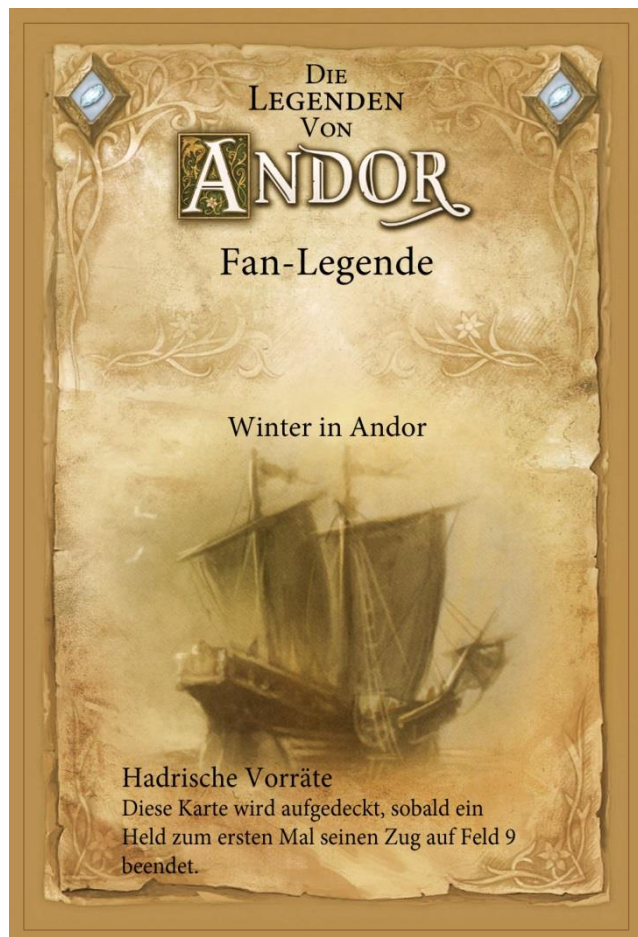
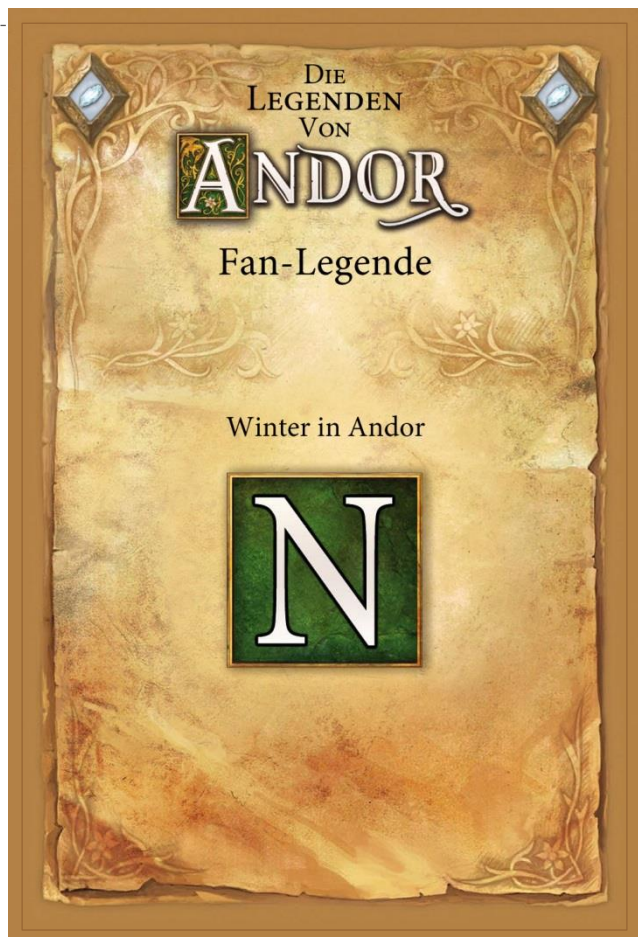
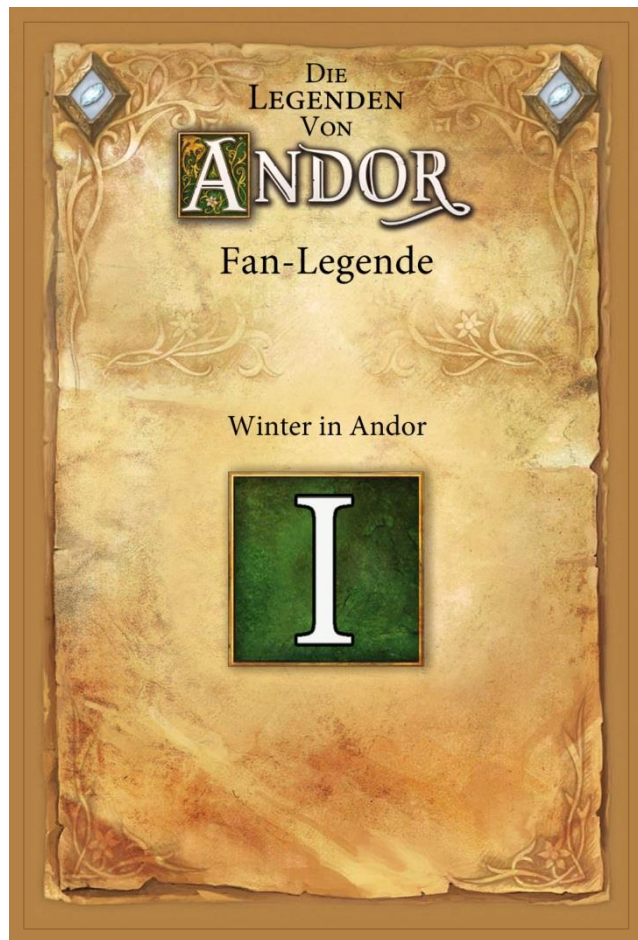


Ermittelt die Position von 2 **Schneewehen**, indem ihr nacheinander zweimal mit je 2 Heldenwürfeln würfelt und zur Summe der beiden Würfel je 10 addiert. Sollte auf den erwürfelten Feldern kein Schneeplättchen liegen, wird ein Plättchen aus dem Vorrat auf das Feld gelegt. Legt verdeckt je 1 Geröllplättchen auf den Schnee der erwürfelten Felder. Helden können Felder mit Schneewehen **nicht** betreten oder passieren (auch die Bewegung durch "Eis"-Plättchen wird in diesem Fall ignoriert). Von einem angrenzenden Feld aus können die Geröllplättchen aufgedeckt und wie gewohnt entfernt werden (*Aktion Kämpfen*). Entferntes Geröll wird in den Vorrat zurückgelegt. Es dürfen mehrere Geröllplättchen auf einem Feld liegen. Felder, auf denen ein Held steht, erhalten **keine** Schneewehe, und der Würfelwurf wird auch nicht wiederholt. Die Kreaturen ignorieren Schneewehen.

Lest weiter auf Legendenkarte B2.









Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn die Helden bis **jetzt nicht** die geforderten Vorräte zur Burg (Feld 0) gebracht haben.

*Noch immer schien sich die Kälte im Land weiter auszubreiten, und auch der Nebel, der aus dem Gebirge nach Andor zog, lichtete sich nicht.*

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die entsprechende Auswirkung vor:

•• Eisiger Wind fegte über das Land.

Würfelt jetzt einmal mit dem Winterwürfel.

••• Der Brunnen nahe der Burg gefror bis auf den Grund.

Das Brunnenplättchen auf Feld 5 kommt aus dem Spiel.

••• Das Wasser des Brunnens im Gebirge verdunstete.

Das Brunnenplättchen auf Feld 45 kommt aus dem Spiel.

*Die dunkle Magie und das Feuer im Grauen Gebirge trieben weitere Kreaturen ins Rietland.*

Deckt 2 Kreaturenplättchen auf und führt die Anweisungen darauf sofort aus.

*Mächtige Eisschollen trieben auf der Narne dahin und stauten sich an den Pfeilern der Marktbrücke. Niemand konnte sagen, wie lange die alten Steine dem Druck des Eises noch standhielten, und es erforderte einiges an Mut, sich dennoch über die Brücke zu wagen.*

Legt das **Pergament Wert 7** offen auf die Marktbrücke (zwischen den Feldern 38 und 39). Ab sofort muss ein Held, der die Brücke überqueren möchte, mindestens 7 Willenspunkte besitzen.

Der Held muss die Willenspunkte nur haben, nicht abgeben.

Kreaturen können die Brücke weiterhin ungehindert passieren.

*Als der Held die Küste erreichte, sah er, dass ihn das Glück noch nicht verlassen hatte, denn gerade ging ein Handelsschiff vor Anker. Er sprach einen der Seeleute an, berichtete ihm von dem endlos scheinenden Winter und der Not der Menschen. "Auch auf den Nebelinseln sind wir so manch langen Winter gewöhnt", antwortete der Seemann, "doch scheint es euch hier noch um einiges härter zu treffen." Er dachte kurz nach. "Wir haben eine ganze Menge Fässer mit getrocknetem Fleisch aus Sturmtal an Bord. Davon können wir euch ein paar überlassen.*

*Doch seid so gut und bringt diese Dokumente zur Taverne. Es sind ein paar Aufzeichnungen von Borabil aus Hadria. Die Zauberer des Turmes sagten, sie seien für Gilda bestimmt. Unterdessen werden wir unsere Ladung an Land bringen."*

Der Held auf Feld 9 erhält das **Pergament Wert 17**.

### Aufgabe:

Das Pergament muss zur Taverne gebracht werden. Sobald ein Held das Pergament auf Feld 72 abgelegt hat, wird die Karte "In der Taverne" aufgedeckt und vorgelesen. Legt zur Erinnerung 1 Sternchen auf die Taverne (Feld 72).

*Hinweis: Was es mit Borabil und den Zauberern des Turmes auf sich hat und welche Rolle Gilda dabei spielt, erfahrt ihr in der 2. Tavernenlegende "Der sagenumwobene Eismet".*

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

...alle geforderten Vorräte zur Burg gebracht wurden und...

...der Feuergeist besiegt wurde und...

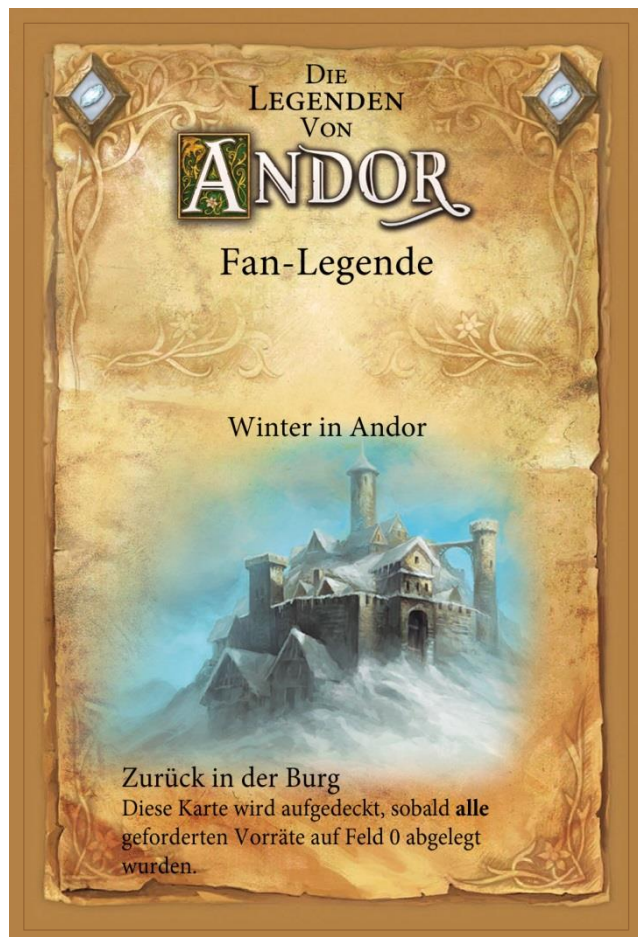
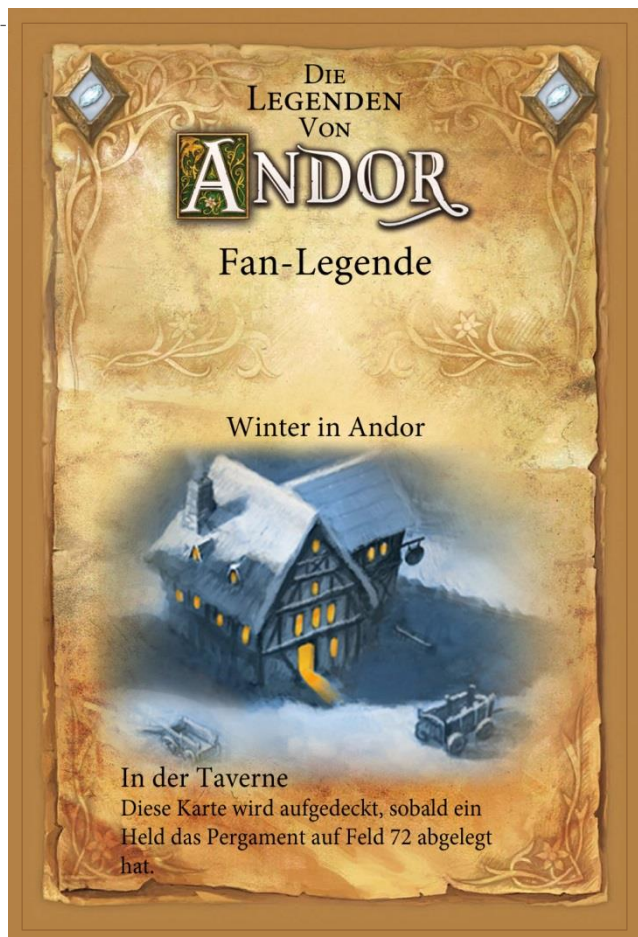
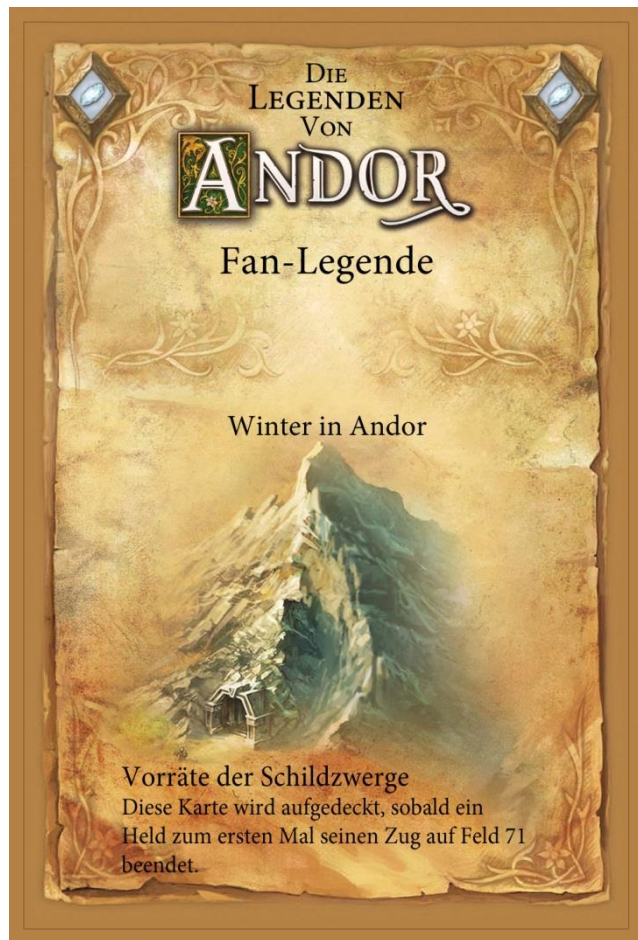
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

*Der Feuergeist war besiegt, und damit war auch die dunkle Magie gebrochen. Nach langer Zeit schien nun endlich wieder die Sonne wärmend auf das Land, und als sich die Helden der Rietburg näherten, schmolz bereits überall der Schnee und erste Knospen lugten durch die dünner werdende weiße Decke. Der Frühling kehrte ein...*

Fan-Legende "Winter in Andor" - Autor: Zweiklinge; Gestaltung: Mjólnir

Die Ebene erstarren unter ewigem Eis und alle Hoffnung erlosch zusammen mit dem letzten Funken im Kamin der Rietburg.  
...nicht alle geforderten Vorräte zur Burg gebracht wurden  
oder...  
...der Feuergeist nicht besiegt wurde oder...  
...die Burg nicht verteidigt wurde.  
Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...







Der Held hatte den Eingang zur Mine der Schildzwerg erreicht. Seltsames hatte er auf seinem Weg gesehen: die Schneedecke war dünner geworden, und vom Gebirge schien sogar eine schwache Wärme auszugehen. Dichter Nebel hatte sich über dem Boden ausgebreitet.

Die Wachen am Mineneingang schauten ihn grimmig an.

“Was geht hier vor sich?“, fragte der Held.

“Wenn wir das nur wüssten“, antwortete einer der Zwerge.

“Das ist Zauberei!“, sagte ein Zweiter. “Da ist noch nie etwas Gutes draus geworden.”

Sie ließen den Helden in die Mine, und er berichtete den Zwergen von den Menschen in der Burg.

“Ihr könnt ein paar unserer Höhlenpilze bekommen. Schon ein kleines Stück kann einen kräftigen Zwerg einen ganzen Tag lang satt machen. Nur müsst ihr sie selbst sammeln, da viele von uns im Gebirge sind, um die Quelle des Nebels zu finden.”

Ein Held, der auf Feld 71 **steht**, kann für je 2 Stunden auf der Tagesleiste 1 Pilz aufnehmen. Das gilt als Aktion. Pilze werden auf der Heldentafel auf dem Bereich abgelegt, auf den auch Gold gelegt wird.

Pilze, die nicht als Vorrat in die Burg gebracht werden müssen, dürfen nach den üblichen Regeln eingesetzt werden.

Der Held dankte den Zwergen. “Wenn eure Suche im Gebirge erfolgreich war, so lasst es uns wissen.”

Endlich hatte der Held den Baum der Lieder erreicht. Hier im Wald war es nicht ganz so kalt wie im Rietland, aber ein dichter Nebel hatte sich zwischen den Bäumen ausgebreitet.

Der Held suchte Melkart auf und berichtete ihm von der Not der Menschen in der Burg.

“Wir können Euch nicht viel geben, denn auch uns setzt der lange Winter zu“, sagte der Oberste Priester. “Doch kann ich Euch dies geben.” Er reichte dem Helden eine Pflanze.

“Das ist ein Königskraut!“, rief der Held erfreut. “Der Trank, den man daraus brauen kann, gibt neue Kraft.”

Melkart nickte. “Seht Euch im Wald um, vielleicht findet Ihr noch mehr davon.”

Würfelt zweimal mit einem schwarzen Würfel und addiert jeweils 50 zum Würfelwert. Legt auf die so ermittelten Felder je 1 verdecktes Heilkraut.

Heilkräuter, die nicht als Vorrat in die Burg gebracht werden müssen, dürfen nach den üblichen Regeln eingesetzt werden.

Die Helden hatten es geschafft! Die Menschen würden mit den Vorräten eine ganze Zeit lang gut versorgt sein, und die Bewohner der Burg dankten den Helden.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die entsprechende Auswirkung vor:

•• Die Gruppe erhält 6 Willenspunkte und 1 Gold.

•• Die Gruppe erhält 1 beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel und 1 Gold.

•• Die Gruppe erhält 1 Stärkepunkt und 1 Gold.

Nehmt jetzt alle abgelegten Vorräte von Feld 0. Die Feuerholzplättchen werden zum Vorrat der verdeckten Schneepüttchen hinzugefügt.

Am Himmel erspähte einer der Helden einen Falken und hoffte, dass er von den Zwergen ausgesandt worden war.

Lest weiter auf der Legendenkarte  
“Die Nachricht der Schildzwerg 1”.



Der Held betrat die warme Gaststube. Gilda begrüßte ihn wie immer gut gelaunt und bot ihm einen warmen Met an. Doch der Held schüttelte den Kopf, reichte der Wirtin die Aufzeichnungen, die er von den Seeleuten erhalten hatte und erzählte von den Menschen, die in der Burg auf ihre Hilfe warteten. “Dann solltest du dich schnell wieder auf den Rückweg machen. Die Schiffsladung ist sicher längst gelöscht, und wenn du dich nicht beeilst, wird alles bald unter einer dichten Schneedecke verschwunden sein.”

Legt die **3 Fässer** neben das Schiff auf **Feld 9**. Ein Held, der auf Feld 9 **steht**, darf die Fässer aufnehmen und zur Burg bringen.

Das Fass ist ein großer Gegenstand. Ein Held kann immer nur 1 Fass auf einmal transportieren.

“Warte!“, sagte Gilda als der Held schon fast zur Tür hinaus war. “Nimm noch etwas Met mit auf deinen Weg.”

Der Held, der das Pergament auf Feld 72 abgelegt hat, erhält 1 Trinkschlauch von der Ausrüstungstafel.






DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Winter in Andor



**Hadrishes Feuer**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das erste Schneeplättchen mit Feuersymbol aktiviert wurde.




DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Winter in Andor



**Die Nachricht der Schildzwerge 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.




DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Winter in Andor



**Die Nachricht der Schildzwerge 2**  
Diese Karte wird nach der Karte "Die Nachricht der Schildzwerge 1" aufgedeckt.




DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Winter in Andor



**Die Nachricht der Schildzwerge 2**  
Diese Karte wird nach der Karte "Die Nachricht der Schildzwerge 1" aufgedeckt.

Experten



Bald darauf hatte sich der Falke bei den Helden niedergelassen, und am Fuß des Tieres fand sich tatsächlich eine Nachricht der Schildzwerge:

*Wir haben im Gebirge den Grund für den Nebel und den ewigen Winter gefunden!  
Vor langer Zeit reiste ein Zwerg nach Hadria. Im vergangenen Sommer kehrte er zurück und behauptete, er könne das verloschene Drachenfeuer neu entfachen. Er war schon immer wirr im Kopf, und keiner schenkte ihm besondere Beachtung.  
Es scheint, als habe er sich im Gebirge versteckt und versucht sich an dunkler Magie. Alle Gänge unserer Mine, die ins Gebirge führen, stehen in Flammen!  
Bitte helft uns! Wir erwarten Euch am Fuße des Grauen Gebirges. Mögen die mächtigen Vier über Euch wachen."*

Stellt die Figur "Schildzwerg" auf Feld 65.

Ein Held kann die Schildzwerg für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen. Stehen die Schildzwerg im Kampf auf dem Feld der Kreatur, zählen sie für den Helden 4 zusätzliche Stärkepunkte.

Legt je 1 Feuerplättchen auf die Felder 81 und 82. Ein Held, der eines dieser Felder betritt, muss stehen bleiben und verliert 4 Willenspunkte.

Danach kommt das Feuerplättchen aus dem Spiel.

Lest weiter auf der Legendenkarte  
"Die Nachricht der Schildzwerg 2".



Schon bald nachdem die Helden die Burg verlassen hatten, riet Eara ihnen, ihre Fackeln am Ewigen Feuer vor dem Tor der Burg zu entzünden. "Wenn wir damit unsere Lagerfeuer entfachen, werden sie uns selbst an kältesten Tagen und Nächten wärmen können, und kein Sturm vermag sie zu löschen."

Stellt jetzt und bei jedem Aktivieren eines Schneeplättchens mit Feuersymbol ein Ewiges Feuer auf.

Steht ein Held auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer und muss der Winterwürfel geworfen werden, darf der Held den Würfelwert zu seinen Willenspunkten hinzu addieren. Auf Feldern, auf denen ein Ewiges Feuer steht, werden keine neuen Schneeplättchen ausgelegt.

### Wichtig:

Im Gegensatz zu allen anderen Schneeplättchen werden aktivierte Plättchen mit Feuersymbol **nicht** in den Vorrat zurückgelegt sondern kommen aus dem Spiel. So wird gewährleistet, dass nur die vorhandene Anzahl an Ewigen Feuern aufgestellt werden kann.

Würfelt jetzt einmal mit dem Winterwürfel. Der Held, der das Schneeplättchen aktiviert hat, erhält den Würfelwert an Willenspunkten. Alle anderen Helden sind von **diesem** Würfelwurf **nicht** betroffen.

Kann ein Held beim Betreten der Felder 81 bzw. 82 keine 4 Willenspunkte abgeben (und nur dann!), verliert er **stattdessen** 1 Stärkepunkt.

**Zur Erinnerung:** Ein Held darf sich nicht selbst auf "0" Willenspunkte bringen.

Kann ein Held weder die erforderlichen Willenspunkte noch ersatzweise 1 Stärkepunkt abgeben, so darf er ein Feld mit Feuerplättchen **nicht** betreten.

Stellt den **Feuergeist auf Feld 84.**

Sobald das **zweite** Feuerplättchen entfernt wurde, wird die Karte "Der Feuergeist" aufgedeckt und vorgelesen.

### Legendenziel:

Die Helden müssen den Feuergeist besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" erreicht.

Der Feuergeist hat für jeden **am Kampf beteiligten** Helden 6 Stärkepunkte und nutzt im Kampf den großen roten Feuerwürfel. Sobald der Feuergeist besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben "N" vorgerückt.

Nun wussten die Helden, was so viele Kreaturen ins Rietland und zur Burg trieb.

Deckt 1 Kreaturenplättchen auf und führt die Anweisungen darauf sofort aus.

Kann ein Held beim Betreten der Felder 81 bzw. 82 keine 4 Willenspunkte abgeben (und nur dann!), verliert er **stattdessen** 1 Stärkepunkt.

**Zur Erinnerung:** Ein Held darf sich nicht selbst auf "0" Willenspunkte bringen.

Kann ein Held weder die erforderlichen Willenspunkte noch ersatzweise 1 Stärkepunkt abgeben, so darf er ein Feld mit Feuerplättchen **nicht** betreten.

Stellt den **Feuergeist auf Feld 84.**

Sobald das **zweite** Feuerplättchen entfernt wurde, wird die Karte "Der Feuergeist" aufgedeckt und vorgelesen.

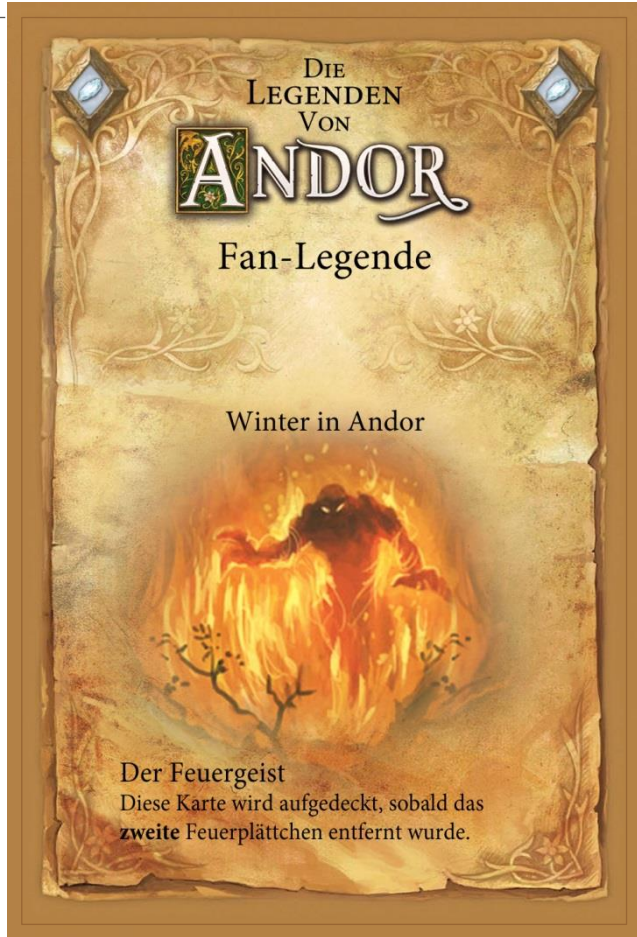
### Legendenziel:

Die Helden müssen den Feuergeist besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" erreicht.

Der Feuergeist hat für jeden **am Kampf beteiligten** Helden 6 Stärkepunkte und nutzt im Kampf den großen roten Feuerwürfel. Sobald der Feuergeist besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben "N" vorgerückt.

Die Helden beschlossen, so schnell wie möglich aufzubrechen und sandten den Falken mit einer kurzen Nachricht an die Zwerge zurück.







Endlich erreichten die Helden die Höhle des Zwergen. Seine Augen glühten rot und er schrie: "Ihr seid zu spät! Es ist vollbracht." Er lachte mit verzerrter Miene und sprach zu dem Feuer, das um ihn herum loderte. "Bald hast du alle Wärme in dich aufgenommen und wir können mit dem Schmieden beginnen..."

Hinter dem Zwerg begannen die Flammen zu wachsen und der Feuergeist erhob sich aus ihnen. Beinahe schien es den Helden, als hörten sie Stimmen im Feuer. Dann schossen Flammen wie zwei gewaltige glühende Arme aus dem Feuer hervor, und das letzte, das die Helden von dem Zwerg vor ihnen sahen, war sein im Lachen zu einer wirren Grimasse verzerrtes Gesicht...

Der Feuergeist hat **20 Willenspunkte**. Der Kampf gegen ihn verläuft nach denselben Regeln wie der Kampf gegen Kreaturen.

**Zur Erinnerung:** Der Feuergeist hat 6 Stärkepunkte für jeden angreifenden Helden. Er würfelt mit dem Feuerwürfel.

Sobald der Feuergeist besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben "N" vorgerückt.

Entfernt den Markierungsring vom Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Ab sofort werden die Anweisungen der Legendenkarten B1 und B2 bei Sonnenaufgang nicht mehr ausgeführt.