

Fan-Legende: „Der Eiskönig“

Autor: Vakmar

Die Legende spielt auf der Vorderseite der Erweiterung „Die Letzte Hoffnung“ (Graues Gebirge).

Es handelt sich um eine Sololegende, die mit dem Helden Orfen gespielt wird.

Andere Helden wurden nicht getestet.

Erfahrung: L1-L17, einschließlich der Solo-Variante zu L3 sowie StSchE.

In den Chroniken im Baum der Lieder steht geschrieben, dass Orfen von den Helden gerettet wurde und sich dieser dann dem Tross der Andori anschloss.

Doch bei den Agren und auch bei einigen Zwergen wird noch eine andere Geschichte erzählt.

Von dieser anderen Geschichte handelt diese Legende.

Kurzbeschreibung: Orfen rettet die Schildzwerge.

Der Schwierigkeitsgrad ist Leicht – Schwer.

Material: Neben dem Grundspiel werden noch Materialien aus den Erweiterungen Sternenschild, DRidN, DIH sowie der Bonus-Held Orfen benötigt.

Wer den Bonus-Helden Orfen nicht hat, kann ihn hier von der Bonus-Seite herunterladen.

Orfen wird mit den gelben Materialien des Zwerges gespielt.

Hinweis: Die Mini-Erweiterung „Garz der Handelszweig“ ist fester Bestandteil dieser Legende.

Die Mini-Erweiterung kann zum komfortableren Spielen von der Bonus-Seite heruntergeladen werden, notwendig ist dies jedoch nicht. Die Erweiterung ist in die Legende integriert.

Die Mini-Erweiterung stellt in dieser Legende keine Spielerleichterung im eigentlichen Sinne dar.

Anmerkung:

Dem Autor ist bekannt, dass ein Karfunkel kein schwarzer Kristall ist.

# ANDOR

## Der Eiskönig



Materialliste

Startkarte

Folgendes Material wird benötigt:

### Grundspiel:

1 Bogen, 3 Heilkräuter, 3 x 1 Gold, Schildzwerge

### Sternenschilderweiterung:

Wolfssymbol, 3 Wölfe, Tempelfundament

### Die Reise in den Norden:

Handelszwerg Garz, 3 x Silberzwerge, Stundenglas, 4 Ewige Feuer, alle Schneeplättchen, 2 Holzstämme, Winter-Würfel, 4 Portale, Schwarzer Kristall, 3 schwarze Standfüße

### Die Letzte Hoffnung:

Vorderseite des Spielplans, Ausrüstungstafel, rote X, Trosswagen, Quellenplättchen, Erzähler, Kessel, Edelsteine, alle Ausrüstungsgegenstände (außer TdH), 4 Trolle, 2 Wargors, 2 Bergskrale, 3 rote Würfel, roter Holzstein, rote Holzscheibe, 2 graue Würfel, Sternchen, Nebelplättchen, 4 Holzstämme, 2 weiße Standfüße, 3 Zauberbücher, Karte „Die Goldenen Schilde“, Höhlenplättchen, 3 gelbe Würfel, 2 gelbe Holzscheiben, 1 gelber Holzstein, Brücke

### Feinde:

Die drei Schwestern, der Eiserne König

### Bonus-Held:

Orfen

### Optional:

Mini-Erweiterung „Garz der Handelszwerg“

Lies nun weiter auf der Legendenkarte „Prolog“.

# ANDOR

## Der Eiskönig



Prolog

*Orfen erwachte in eisiger Kälte. Sein Odem gefror. Ihm war bitterkalt. Wieso war es so kalt? War es doch Winter geworden? Oder war das Feuer aus? Nein, das Feuer brannte noch. Beim Anblick der Flammen musste der Wolfskrieger an den gestrigen Tag denken.*

*Gestern befand er sich noch in Gefangenschaft, doch dann waren seine Retter gekommen.*

*Nach einem kurzen aber heftigen Kampf hatten sie Orfen und die anderen Andori befreit.*

*Endlich, endlich waren sie gekommen - die Helden von Andor.*

*Abends versammelten sich alle ums Feuer und feierten - wenn auch verhalten - ihre Befreiung.*

*Die Schildzwerge berichteten, dass einige ihrer Kameraden woandershin verschleppt worden seien. Vermutlich zu den Türmen. Die Helden, die bald weiterreisen wollten, baten Orfen dort nachzusehen. Sie wussten, dass Orfen noch geschwächt war, aber sie überließen ihm allerlei Nütliches. Auch sollten die Schildzwerge den Wolfskrieger unterstützen. Außerdem hatten die Helden ja alle Gefahren beseitigt. - Oder?*

*Orfen kroch näher ans Feuer. Verfluchte Kälte.*

Lies nun weiter auf der Legendenkarte a1.

# ANDOR

## Der Eiskönig

a 1

Diese Legende besteht aus 19 Karten:  
a1, a2, a3, a4, a5, a6, c1, c2, n,  
Der „alte Bron“ 1, Der „alte Bron“ 2,  
Der Spornurm 1, Der Spornurm 2,  
Der Königsturm 1, Der Königsturm 2,  
Die drei Schwestern, Der Eiskönig,  
Materialliste, Prolog / Anhang: Die Feinde

### Spielaufbau und Regeln:

- Lege den Spielplan so aus, dass er das Graue Gebirge zeigt.
  - Sortiere aus den Schneeplättchen ein Plättchen aus, das den Winter-Würfel zeigt. Lege dieses Plättchen offen auf /über das Symbol „Skelette einwürfeln und aufstellen“. Künftig wird an dieser Stelle beim Abhandeln des Sonnenaufgang-Feldes der Winter-Würfel geworfen und der Held verliert WP in Höhe des Würfelwertes. Mische die restlichen Schneeplättchen. Für die Schneeplättchen gelten die üblichen Regeln. Unter dem „+1 Ruhm-Schneeplättchen“ findest du 1 x Apfelnüsse.
  - Lege je 1 Schneeplättchen verdeckt auf die Felder 214-218, 220-229, 231-237. Der Bereich, der diese Felder umschließt, sowie die Felder 201-205, 219 und 230 werden künftig als oberes Plateau bezeichnet.
  - Lege je 1 Schneeplättchen verdeckt auf die Felder 238-239, 241-244, 246, 250-258. Der Bereich, der diese Felder umschließt, sowie die Felder 207, 208, 240, 245 und 249 werden künftig als mittleres Plateau bezeichnet.
  - Der Bereich, der die Felder 209-212 sowie die Felder 259-270 umfasst, wird künftig als unteres Plateau bezeichnet.
  - Sollte Orfen auf 0 WP fallen, verliert er einen SP und erhält sofort 3 WP. Kann er keinen SP abgeben, weil er nur noch einen hat, geschieht nichts. Orfen muss nicht aussetzen, die 3 WP erhält er dennoch.
  - Die 8., 9. und 10. Stunde kosten keine Willenspunkte.
- Lies nun weiter auf der Legendenkarte a2.

# ANDOR

## Der Eiskönig

a 2

### Spielaufbau und Regeln:

- Lege je 1 Quellenplättchen auf die sechseckigen Felder 229, 251 und 265.
- Lege 1 rotes X auf das Höhlensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Die Höhlen werden zunächst nicht aufgefüllt. Lege alle Höhlenplättchen als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- Sortiere aus den Nebelplättchen ein Plättchen aus, das ein Ereigniskartensymbol zeigt. Lege dieses Plättchen verdeckt auf das Ereigniskartensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Lege ein rotes X auf dieses Nebelplättchen. Mische die restlichen Nebelplättchen und lege diese als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- Lege je einen 2er und einen 4er Holzstamm auf die Felder 246 und 256. Lege zwei 2er Holzstämme auf das Feld 235. Die Holzstämme werden auf der SP-Leiste nach den üblichen Regeln transportiert.
- Stelle je einen Troll auf die Felder 246 und 258.
- Stelle je einen Troll auf die Felder f und h der Legendenleiste. Wenn der Erzähler dieses Feld erreicht, wird die Kreatur eingewürfelt. Das Feld ermittelst du, indem du mit einem roten (10er) und einem gelben (1er) Würfel würfelst. Anschließend musst du noch 202 addieren. Stelle den Troll auf das so ermittelte Feld.
- Ermittle nun die Positionen der 3 Heilkräuter, indem du jeweils mit einem roten (10er) und einem gelben (1er) Würfel würfelst. Anschließend musst du noch 202 addieren. Lege jeweils ein Heilkraut auf das so ermittelte Feld.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte a3.

# ANDOR

*Der Eiskönig*

a 3

## Spielaufbau und Regeln:

- Lege den roten Holzstein und die rote Holzscheibe auf die Kreaturenanzeige.
- Lege die 3 roten Würfel neben die Kreaturenanzeige.
- Stelle den Erzähler auf Feld a der Legendenleiste.
- Lege die Ausrüstungstafel bereit und verteile die Gegenstände auf die entsprechenden Felder.
- Entferne den grauen Standfuß von der Figur Schildzwerge und setze sie auf einen schwarzen Standfuß. Stelle die Schildzwerge auf Feld 212. Die Schildzwerge können für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Sprungfelder können dabei genutzt werden. Im Kampf zählen sie 4 SP zusätzlich für Orfen, wenn sie auf dem Feld des Gegners stehen.
- Stelle den Trosswagen auf Feld 212 und lege die Karte „Die Goldenen Schilde“ in dessen Nähe. Dir stehen drei Schilde zur Verfügung. Der Trosswagen kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste 1 Feld weit auf der Zwergenstraße bewegt werden.
- Lege die Brücke zwischen die Felder 208 u. 209. Die Brücke kann für jeweils 1 Stunde auf der Tagesleiste abgerissen und wieder aufgebaut werden. Für den Aufbau ist Holz im Wert von 6 erforderlich, das auf eines der Felder gelegt wird, an das die Brücke gebaut werden soll. Die alte Brücke muss erst abgerissen werden, bevor die neue gebaut werden kann.
- Lege Sternchen auf die Felder c und n der Legendenleiste.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte a4.

# ANDOR

*Der Eiskönig*

a 4

## Spielaufbau und Regeln:

- Stelle ein Ewiges Feuer auf Feld 268. Auf dem unteren Plateau und auf dem Feld mit dem Trosswagen verlierst du keine WP durch den Winter-Würfel. Auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer kannst du den gewürfelten Wert hinzuaddieren.
- Auch Garz begleitete den Tross der Andori. Stelle Garz auf Feld 212. Garz begleitet stets den Trosswagen. Sollte der Trosswagen versetzt werden, wird der Handelszweig automatisch mitverstellt. Garz verkauft 1 SP für zwei Gold. Außerdem tauscht er Edelsteine:



-> Du erhältst 1 Sternkraut (sollte keins mehr auf der Ausrüstungstafel liegen, darf ein bereits aus dem Spiel genommenes verwendet werden).



-> Du erhältst 1 Stärkepunkt.



-> Du erhältst 1 Stärkepunkt u. einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (außer Sternkraut).



-> Du erhältst 2 Stärkepunkte.

Die ES können nur gegen den angegebenen Wert getauscht werden. Dann kommen die ES aus dem Spiel. Ein regulärer Einkauf ist nicht möglich. Stattdessen können die ES auch für die Ablenkfunktion genutzt werden.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte a5.

# ANDOR

## Der Eiskönig

a 5

Spielaufbau und Regeln:

- Lege die Heldentafel bereit. Orfen startet mit 1 SP und 7 WP sowie 1 x Apfelnüssen.
- Lege die zweite Holzscheibe auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes und stelle Orfen auf das Feld 268 (Winterburg).

*Nach einer durchfrorenen Nacht wachte Orfen auf. Er wollte bald aufbrechen, doch zunächst überreichten die Helden ihm noch die versprochenen Gegenstände:*

### Portalzauber von Eara

Lege ein Portal auf deine Heldentafel (Bereich Gold u. ES). Das Portal kann auf einem beliebigen Feld abgelegt und nach den üblichen Regeln genutzt werden. Einmal abgelegt, kann das Portal nicht wieder aufgenommen werden. Beliebige viele Begleiter können mit Orfen mitteleportieren, wenn sie zusammen auf einem Feld stehen.

### Kapuze von Kram

Lege die Kapuze auf deine Heldentafel. Die Kapuze kann nach den üblichen Regeln genutzt werden. D.h. Nebel- und Höhlenplättchen können aufgedeckt werden, Schneeplättchen jedoch nicht.

Kapuze bzw. Helm können auf den kleinen Ablagefeldern transportiert werden.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte a6.

# ANDOR

## Der Eiskönig

a 6

Spielaufbau und Regeln:

### Jagdbogen von Thorn

*„Den brauch' ich nicht. Chada ist ohnehin die bessere Jägerin.“, meinte Thorn.*

Lege einen Bogen auf deine Heldentafel. Der Bogen kann nach den üblichen Regeln genutzt werden. Auf einem Höhlenfeld kann Orfen immer bis zu 3 Würfel nacheinander werfen, unabhängig von seinen WP.

### Sternkraut von Chada

*„Ich habe das Sternkraut nicht gepflickt, sondern mit der Wurzel vorsichtig ausgegraben. Pflege es gut.“*

Lege ein Sternkraut mit der ungepflickten Seite nach oben auf deine Heldentafel. Das Sternkraut kann auf einem beliebigen Feld neu eingepflanzt (abgelegt) werden. Ab dem nächsten Sonnenaufgang wächst es dort nach den üblichen Regeln.

*Die Helden verabschiedeten sich, wünschten Orfen Glück und zogen ihrer Wege. Der Wolfskrieger überlegte, wohin er als erstes gehen sollte.*

Aufgaben:

- Betritt Feld 245, lies dann die Karte „Der alte Bron 1“.
- Betritt Feld 247, lies dann die Karte „Der Sporturm 1“.
- Betritt Feld 248, lies dann die Karte „Der Königsturm1“
- Verteidige den Trosswagen.

# ANDOR

*Der Eiskönig*

C 1

*Die Wölfe kommen!*

*Der plötzliche Wintereinbruch trieb die Wölfe aus ihren Wäldern. Auf der Suche nach Nahrung durchstreiften sie das Land.*

Entferne von zwei beliebigen Wölfen die grauen Standfüße. Setze einen Wolf auf einen weißen und einen Wolf auf einen schwarzen Standfuß. Stelle je einen Wolf auf die Felder 227, 246 und 256. Platziere dann einen grauen, einen weißen und einen schwarzen Standfuß über Stunde 4 der Tagesleiste. Die Wölfe folgen nicht den Pfeilen, sondern bewegen sich auf kürzestem Weg zum Trosswagen. Dabei nutzen sie auch die Sprungfelder. Erreicht ein Wolf den Trosswagen wird er auf einen goldenen Schild gestellt. Jedes Mal, wenn Orfens Zeitstein die 4. Stunde erreicht, muss er seine Aktion unterbrechen und jeden Wolf, dessen Standfußfarbe einem gleichfarbigen Standfuß auf der Tagesleiste entspricht, ein Feld weiterbewegen.

Orfen kann die Wölfe zähmen. Dazu muss er in einer Kampfrunde den Kampfwert des Wolfes erreichen. Der Kampfwert des Wolfes entspricht dem vierfachen des Stärkepunktwertes, den Orfen auf seiner Heldentafel markiert hat. Jeder Wolf muss einzeln gezähmt werden. Wurde ein Wolf gezähmt, wird der gleichfarbige Standfuß von der Tagesleiste entfernt.

Lies nun weiter auf der Legendenkarte c2.

# ANDOR

*Der Eiskönig*

C 2

Gezähmte Wölfe unterstützen den Wolfskrieger wie folgt:

Jeder Wolf kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Sprungfelder dürfen dabei genutzt werden.

**Wolf mit schwarzem Standfuß:**

Dieser Wolf zählt im Kampf 4 SP zusätzlich für Orfen, wenn er auf dem Feld des Gegners (auch Wölfe) steht. Lege das Wolfssymbol über die 4 der Stärkepunktleiste. Der Wolf zählt immer 4 SP zusätzlich, auch wenn sich Orfens SP später verändern sollten und unabhängig davon, mit wie vielen SP der Wolf gezähmt wurde.

**Wolf mit weißem Standfuß:**

Dieser Wolf kann Plättchen aufdecken und aktivieren, wenn er auf dem entsprechenden Feld steht. Die Auswirkungen von WP-/SP- u. Winter-Würfel-Plättchen werden direkt auf Orfens Heldentafel markiert. Gegenstände, Gold, ES u.ä. werden auf das jeweilige Feld gelegt, Kreaturen und Ewige Feuer gestellt. Feuerholz bleibt aufgedeckt liegen. Bei Eis wird der Wolf versetzt. Höhlenwichte halten den Wolf fest. Plättchen auf angrenzenden Feldern kann der Wolf auch aufdecken, ohne sie zu aktivieren. Das kostet 1 WP pro Plättchen, das aufgedeckt werden soll.

**Wolf mit grauem Standfuß:**

Dieser Wolf kann bis zu 3 kleine Gegenstände, beliebig viel Gold u. ES transportieren. Er bewegt Gegenstände, Gold u. ES mit sich. Feuerholz zählt für ihn wie ein kleiner Gegenstand. Der Wolf kann keinen Proviant transportieren.

# ANDOR

## Der Eiskönig



### Der „alte Bron“ 1

Lies diese Karte, wenn Orfen auf Feld 245 steht.

Stelle eine der Schwestern auf Feld 245 und lege die Schildzwerge (Figur Silberzwerge) dazu.

*Orfen betrat den Turm. Eine seltsam blasse Frau, die in dunkle, verschlissene Gewänder gehüllt war, trat ihm entgegen. Oder schwebte sie?*

*„Doch bin Alekto und du verschwindest besser wieder, hier gibt es für dich nichts zu stehen.“*

*„Doch bin Orfen und gekommen, die Zwerge zu befreien.“*

*„Die Zwerge? Hm, die schmecken ohnehin nicht. Also gut, Orfen, Befreier der Zwerge, ich lasse die Zwerge gehen, wenn du mir meinen Kessel wiederbringst. Diese garstigen Höhlenwichte haben ihn gestohlen.“*

Schwesternaufgabe:

Lege den Kessel auf Feld 245 ab.

Lies dann die Karte „Der alte Bron“ 2.

Lege jetzt verdeckt 6 Höhlenplättchen auf die Höhlenfelder. Entferne das rote X vom Höhlensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Ab dem nächsten Sonnenaufgang wird dieses Symbol wieder ausgeführt.

Alekto's Kessel findest du, indem du einen Höhlenwicht besiegst. Lege dann den Kessel auf deine Heldentafel. Für den besiegten Höhlenwicht geht der Erzähler nicht weiter. Es wird kein neues Höhlenplättchen aktiviert.

# ANDOR

## Der Eiskönig



### Der Spornurm 1

Lies diese Karte, wenn Orfen auf Feld 247 steht.

Stelle eine der Schwestern auf Feld 247 und lege die Schildzwerge (Figur Silberzwerge) dazu.

*Orfen betrat den Turm. Eine seltsam blasse Frau, die in dunkle, verschlissene Gewänder gehüllt war, trat ihm entgegen. Oder schwebte sie?*

*„Doch bin Megaira und du verlässt mein Heim besser wieder, hier gibt es keine Almosen.“*

*„Doch bin Orfen und gekommen, die Zwerge zu befreien.“*

*„Die Zwerge? Hm, die haben ohnehin schon ihren Zweck erfüllt. Also gut, Orfen, Befreier der Zwerge, ich lasse die Zwerge gehen, wenn du mir meinen Karfunkel wiederbringst. Ich habe ihn neulich in der Nähe der Winterburg verloren und im dichten Nebel nicht mehr wiedergefunden.“*

Schwesternaufgabe:

Lege den Karfunkel (Kristall) auf Feld 247 ab.

Lies dann die Karte „Der Spornurm 2“.

Lege jetzt Nebelplättchen verdeckt auf folgende Felder: 259, 261-267 u. 269. Dies sind die Nebelfelder.

Entferne das rote X vom Nebelplättchen des Sonnenaufgang-Feldes. Ab dem nächsten Sonnenaufgang werden an dieser Stelle die Nebelfelder aufgefüllt, außer auf dem Feld befindet sich der Held oder das Portal.

Megairas Karfunkel verbirgt sich unter dem Nebelplättchen, das ein Ereigniskarten-Symbol zeigt. Findest du es, lege einfach den Kristall auf deine Heldentafel. Das Nebelplättchen kommt aus dem Spiel. Solltest du später das andere Nebelplättchen mit dem Ereigniskarten-Symbol finden, kommt dies ebenfalls aus dem Spiel.

# ANDOR

## Der Eiskönig



Der Königsturm 1

Lies diese Karte, wenn Orfen auf Feld 248 steht.

Stelle eine der Schwestern auf Feld 248 und lege die Schildzwerge (Figur Silberzwerge) dazu.

*Orfen betrat den Turm. Eine seltsam blasse Frau, die in dunkle, verschlissene Gewänder gehüllt war, trat ihm entgegen. Dabei schwenkte sie eine Fackel.*

*„Ich bin Tisiphone und du solltest besser wieder gehen, hier gib's nichts als Ärger für Männer wie dich.“*

*„Ich bin Orfen und gekommen, die Zwerge zu befreien.“*

*„Die Zwerge? Kein Zwergeschenkuchen mehr? Hm, also gut, Orfen, Befreier der Zwerge, ich lasse die Zwerge gehen, wenn du mir das Holz einer Eibe bringst. Ich muss noch etwas...ähm errichten. Mehr brauchst du nicht zu wissen.“*

Schwesternaufgabe:

Lege Holz im Wert von 4 auf Feld 248 ab.

Lies dann die Karte „Der Königsturm 2“.

# ANDOR

## Der Eiskönig



Der „alte Bron“ 2

Lies diese Karte, wenn Orfen den Kessel auf Feld 245 abgelegt hat.

*Erneut betrat Orfen den Turm. Doch dieses Mal nahm er eine dunkle magische Aura wahr.*

*„Ah, endlich, Orfen, der Krieger des Kessels, ist zurück. Gib her und verschwinde.“ Die seltsame Gestalt machte eine verscheuchende Geste - und plötzlich fanden sich Orfen und die Schildzwerge vor dem Turm wieder.*

Der Kessel kommt jetzt aus dem Spiel.

Stelle Orfen und die Zwerge dieses Turms auf Feld 243.

Aufgabe:

Geleite die Schildzwerge (grauer Standfuß) zum Trosswagen bevor der Erzähler „n“ erreicht.

Die Schildzwerge können auf zwei Arten bewegt werden:

1. Sie können mit Orfen mitbewegt werden (wie Bauern). Dann dürfen die Sprungfelder genutzt werden.
2. Sie können auch für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Dann dürfen die Sprungfelder nicht genutzt werden.

Laufen die Schildzwerge (mit oder ohne Orfen) auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit Schildzwerge, sind diese Schildzwerge geschlagen und die Legende ist sofort verloren. (Gilt nur für Schildzwerge mit grauem Standfuß.)

*Als Orfen sich verwirrt umschaute, sagte einer der Zwerge: „Hier, das hab ich der alten Vettel geklaut.“*

Du erhältst jetzt das Hadrische Stundenglas.

Wurde die letzte der 3 Schwesternaufgaben erfüllt, lies weiter auf der Karte: „Die drei Schwestern“.

# ANDOR

## Der Eiskönig



Der Spornurm 2

Lies diese Karte, wenn Orfen den Karfunkel auf Feld 247 abgelegt hat.

Erneut betrat Orfen den Turm. Doch dieses Mal nahm er eine dunkle magische Aura wahr.

„Ah, endlich, Orfen, der Träger des Kristalls, ist zurück. Gib her und verschwinde.“ Die seltsame Gestalt machte eine verscheuchende Geste - und plötzlich fanden sich Orfen und die Schildzwerge vor dem Turm wieder.

Der Karfunkel kommt jetzt aus dem Spiel.

Stelle Orfen und die Zwerge dieses Turms auf Feld 263.

Aufgabe:

Geleite die Schildzwerge (grauer Standfuß) zum Trosswagen bevor der Erzähler „n“ erreicht.

Die Schildzwerge können auf zwei Arten bewegt werden:

1. Sie können mit Orfen mitbewegt werden (wie Bauern). Dann dürfen die Sprungfelder genutzt werden.
2. Sie können auch für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Dann dürfen die Sprungfelder nicht genutzt werden.

Laufen die Schildzwerge auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit Schildzwerge, sind diese Schildzwerge geschlagen und die Legende ist sofort verloren. (Gilt nur für Schildzwerge mit grauem Standfuß.)

Bevor Orfen den Karfunkel abgab, schaute er noch hinein.

Ihm wurde seltsam schummrig zumute und er hatte Visionen.

Würfle mit einem Heldenwürfel. Der Würfelwert gibt die Anzahl der Plättchen an, die du jetzt aufdecken darfst (mindestens zwei).

Wurde die letzte der 3 Schwesternaufgaben erfüllt, lies weiter auf der Karte: „Die drei Schwestern“.

# ANDOR

## Der Eiskönig



Der Königsturm 2

Lies diese Karte, wenn Orfen Holz im Wert von 4 auf Feld 248 abgelegt hat.

Erneut betrat Orfen den Turm. Doch dieses Mal nahm er eine dunkle magische Aura wahr.

„Ah, endlich, Orfen, der Bringer des Holzes, ist zurück. Gib her und verschwinde.“ Die seltsame Gestalt machte eine verscheuchende Geste - und plötzlich fanden sich Orfen und die Schildzwerge vor dem Turm wieder.

Das Holz auf Feld 248 kommt jetzt aus dem Spiel.

Stelle Orfen und die Zwerge dieses Turms auf Feld 258.

Aufgabe:

Geleite die Schildzwerge (grauer Standfuß) zum Trosswagen bevor der Erzähler „n“ erreicht.

Die Schildzwerge können auf zwei Arten bewegt werden:

1. Sie können mit Orfen mitbewegt werden (wie Bauern). Dann dürfen die Sprungfelder genutzt werden.
2. Sie können auch für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Dann dürfen die Sprungfelder nicht genutzt werden.

Laufen die Schildzwerge (mit oder ohne Orfen) auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit Schildzwerge, sind diese Schildzwerge geschlagen und die Legende ist sofort verloren.

(Gilt nur für Schildzwerge mit grauem Standfuß.)

Als Orfen sich verwirrt umschaute, sagte einer der Zwerge:

„Ich bin Bantur, ein Zwergendruid. Ich werde dir für deine Aufgaben mehr Zeit verschaffen.“

Setze nun den Erzähler 1 Feld zurück.

Wurde die letzte der 3 Schwesternaufgaben erfüllt, lies weiter auf der Karte: „Die drei Schwestern“.

# ANDOR

## Der Eiskönig



Die drei Schwestern

Lies diese Karte, wenn alle drei Schwesternaufgaben erfüllt wurden.

*Als Orfen sich umschaute, sah er plötzlich lila Flammen auf dem Turm. Die Flammen wurden immer größer, bis aus ihnen glühende Strahlen in verschiedene Richtungen schossen. Dann vernahm er eine Stimme in seinem Kopf: „Orfen, du hast uns Metall, Kristall und Holz gebracht. Mit diesen Elementen konnten wir eine Verbindung zu unserem Meister schaffen und ihn in diese Sphäre holen. Bald schon wird er die Diener der Finsternis rufen. Dann kann uns niemand mehr aufhalten. SPÜRE SEINE MACHT!“*

*Mit den letzten Worten wurde Orfen in den magischen Strahl gesogen. Er verlor das Bewusstsein. Als der Wolfskrieger wieder erwachte, befand er sich...?*

Das Feld ermittelst du, indem du mit einem roten (10er) und einem gelben (1er) Würfel würfelst. Anschließend musst du noch 202 addieren. Stelle Orfen und die Zwerge, die sich mit ihm auf einem Feld befinden, auf das so ermittelte Feld. Nimm drei Ewige Feuer (nicht von Feld 268) und stelle sie auf die Felder 245, 247 und 248. Schneepfättchen mit Ewigem Feuer werden nicht mehr aktiviert. Die Turmfelder können nicht mehr betreten werden. Lege jeweils 1 rotes X auf die Felder 245, 247 und 248. Stelle das Tempelfundament auf Feld 218. Liegt hier noch ein Schneepfättchen, kommt dieses nun aus dem Spiel. Stelle dann den Eiskönig (Figur Eiserner König) zum Tempelfundament. Der Eiskönig hat 10 SP, 10 WP und 2 große graue Würfel.

Legendenziel:

Besiege den Eiskönig, bevor der Erzähler „n“ erreicht.

Lies vor der 1. Kampfrunde die Karte „Der Eiskönig“.

# ANDOR

## Der Eiskönig



Der Eiskönig

Lies diese Karte vor dem Kampf gegen der Eiskönig.

Der Eiskönig hat 10 SP, 10 WP und 2 große graue Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Hat er weniger als 7 WP, kämpft er nur noch mit 1 Würfel. Außerdem benutzt er Zauber. Mische jetzt die 3 Zauberbücher und lege sie als Stapel zum Eiskönig. Immer, wenn Orfen gewürfelt hat und bevor der Eiskönig würfelt, wirkt er einen Zauber. Würfel dann mit 1 rotem Würfel und lies die Auswirkung:

•• Nimm das obere Zauberbuch.

••• Nimm das mittlere Zauberbuch.

•••• Nimm das untere Zauberbuch.

### Heilzauber:

Der Eiskönig bekommt die 1er Stelle des Feldes, auf dem er steht, als Willenspunkte hinzu.

### Lichtzauber:

Orfen wird auf ein angrenzendes Feld mit der kleinsten Nummer versetzt. Der Angriff gilt als abgebrochen und der Eiskönig erholt sich wieder auf 10 WP. Hat er 10 oder mehr WP, bleiben die WP unverändert.

### Portalzauber:

Der Eiskönig teleportiert sich auf das Feld des Trosswagens. Hier kann er wie oben beschrieben weiter bekämpft werden.

Jeder Zauber wird nur einmal eingesetzt. Danach kommt das entsprechende Zauberbuch aus dem Spiel. Wird erneut 3 oder 4 gewürfelt, wird noch einmal gewürfelt.

Wenn der Eiskönig besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf „n“ vorgelesen.

# ANDOR

## Der Eiskönig

n

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...der Trosswagen verteidigt wurde und...

...alle Schildzwerge mit grauem Standfuß zum Trosswagen geleitet wurden und...

...der Eiskönig besiegt wurde.

*Geschafft! Orfen hatte den Eiskönig besiegt und ihn zurück in seine Sphäre getrieben. Kaum war der Eiskönig verschwunden, schmolz auch der letzte Schnee. Der Frühling kam zurück. Kurz darauf zog Orfen mit den Andori weiter nach Krahd, wo sie schon bald auf die Helden trafen.*

*Als Chada den Wolfskrieger später fragte, was er denn bei der Zwergenbefreiung erlebt habe, antwortete dieser:*

*„Och, nichts Besonderes, da waren nur ein paar verrückte alte Weiber...“*

*Geduldig wartete er auf die Befehle seines Meisters.*

*Als er wieder erwachte, spürte er die Kälte nicht mehr.*

*an die Helden von Andor. Er selbst kehrte nun heim in...*

*Fassungslos sank der Wolfskrieger zusammen. Orfen dachte*

*Eiskönig bohrte sein Schwert aus Eis in Orfens Herz.*

*nicht an. Dann - ein Moment der Machtlosigkeit - und der*

*zu stark für ihn. Gegen seine Macht kam der Wolfskrieger*

*Versagt! Orfen konnte es nicht glauben. Der Eiskönig war*

*...der Eiskönig nicht besiegt wurde.*

*Trosswagen geleitet wurden oder...*

*...nicht alle Schildzwerge mit grauem Standfuß zum*

*...der Trosswagen nicht verteidigt wurde oder...*

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

DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR** DIE FEINDE



Der Greim



Der Hraak



Die drei Schwestern



Brut und Hella



Der Eiserne König