

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Die Chroniken der Dunklen Helden Dienerin des Eises

### Vorbereitungen 1

Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem  
Spelaufbau beginnt.

Dies ist der zweite Teil der **Chroniken der Dunklen Helden** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse im ersten Teil („Ankunft im Gebirge“) an. Die Legende spielt auf der **Vorderseite** des Spielplans („Graues Gebirge“) und benötigt neben dem Spiel „**Die letzte Hoffnung**“ die Erweiterungen „**Die Reise in den Norden**“ und „**Dunkle Helden**“ sowie „**Die verschollenen Legenden: Alte Geister**“.

*Hinweis:* Diese Legende ist in erster Linie für die Dunklen Helden geschrieben worden. Sie lässt sich aber auch mit anderen Helden spielen.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler wählt einen der **Dunklen Helden** und erhält dessen **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** sowie in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Der **Hautwandler** erhält die **Bären-Figur** und den Gegenstand **Armreif**.
- Der **Beschwörer** erhält das **Golem-Symbol** und die Figur **Knochen-Golem**.
- Legt die **Heldenwappen** der Helden, die am Spiel teilnehmen, verdeckt bereit.
- Stellt **alle Wargors**, **Bergskrale** und **Trolle** und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“ die Figur **Siantari** neben das Spielfeld.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Vorbereitungen 2“.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Die Chroniken der Dunklen Helden Dienerin des Eises

### Vorbereitungen 2

Diese Karte wird nach der Karte  
„Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt die **3 roten** und die **4 großen, grauen Würfel** sowie aus der Erweiterung „Reise in den Norden“ den **Winterwürfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Verteilt die **3 Quellenplättchen** mit der grauen Seite nach oben auf die Quellenfelder (Sechsecke) und dreht sie dann auf ihre farbige Seite.
- Legt verdeckt **6 Höhlenplättchen** auf die Höhlenfelder und den Rest als Vorrat bereit.
- Legt die **Ausrüstungstafel** neben den Spielplan und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Legt die **5 Plättchen „Alte Waffen“** sowie die **4 Edelsteine** bereit.
- Legt das **Fernrohr**, die **Brücke**, die **Nebelplättchen**, aus der Erweiterung „Reise in den Norden“ die **Schneeplättchen** und **4 Ewige Feuer** und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“ die **Eis-Plättchen** und die **2 Plättchen „Sand der Temm“** bereit.
- Stellt das **Lager** bereit und legt die Karte „Die goldenen Schilde“ aufgedeckt neben den Spielplan.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „a“** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **a1**, **a2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **n2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **d**, **f**, **i**, **j** und **n**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Prolog 1“.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



**Prolog 1**

Diese Karte wird nach der Karte  
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

Melkart betrachtete die Kinderschar, die versammelt um ihn herum saß. Diesmal waren sie noch zahlreicher erschienen als bei ihrem letzten Treffen hier im Archiv im Baum der Lieder. Allzu sehr überraschte ihn dies nicht. Ein paar Wochen zuvor hatte er den Kindern von der Ankunft der Dunklen Helden im Grauen Gebirge sowie den Aufgaben berichtet, welche ihnen die Bergbewohner gebeten hatten zu erledigen. Dabei hatte Melkart seiner neugierigen Gesellschaft offenbart, dass es sich dieses Mal um eine Legende handelte, von der bislang nur wenige Personen Kenntnis besaßen. Dies hatte dazu geführt, dass die Kinder nur noch mehr an seinen Lippen hingen und begierig darauf waren, etwas zu hören, was sie später vielleicht auch ihren Eltern erzählen könnten. Und natürlich auch ihren Freunden und Bekannten....

Für Melkart hatte es den Anschein, als würde das halbe Rietland bei ihm sitzen und seiner Geschichte zuhören. Soviele Kinder hatten nun davon erfahren. Beinahe hatte der Platz in dem kleinen Seitentrakt nicht ausgereicht, um sie alle aufzunehmen. Aber es war der einzige Ort, wo er seine Legenden erzählen konnte, ohne die Bewahrer im Archiv bei deren Tätigkeiten nicht weiter zu stören.

„Was war nun mit dieser Bedrohung in den Bergen?“ fragte der braunhaarige Jeram und riss Melkart damit aus seinen Gedanken.

Wie aufs Stichwort stürmten die Kinder mit Fragen auf ihn ein. „Ja... Was hatte all der viele Schnee zu bedeuten?“ wollte ein anderer Junge wissen.

„Hatten die Bergbewohner noch mehr Aufgaben für die Dunklen Helden?“ stellte Melia gleich die nächste Frage.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Prolog 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



**Prolog 2**

Diese Karte wird nach der Karte  
„Prolog 1“ aufgedeckt.

„Kommt in der Geschichte ein Drache vor?“ fragte ein weiterer Junge, der schon bei ihrem letzten Treffen alles über Drachen wissen wollte.

„Schneit es auch bei uns bald?“ wollte die kleine Fenya wissen. Melkart seufzte kurz und hob dann die Hände, um ihnen Einhalt zu gebieten.

„Beruhigt euch bitte! Ich werde euch gleich alles erzählen“, sagte er. „Wie ich sehe, ist unsere kleine Gemeinschaft seit meiner letzten Erzählung ganz schön gewachsen. Und ihr seid alle hier, um mehr von den Geschehnissen zu erfahren, die sich vor langer Zeit im Grauen Gebirge zugetragen haben.“

„Jaaa!“ schrien sie wie aus einem Mund.

„Also schön! Sicherlich könnt ihr euch noch daran erinnern, was das letzte Mal geschehen ist. Für die Neuen unter euch will ich es jedoch noch einmal kurz zusammenfassen.“

Einige aus der Schar murrtten etwas. Sie wollten offenbar gleich erfahren, was sich Weiteres in seiner Geschichte abspielte. Er ignorierte dies allerdings und begann mit seiner Erzählung der bereits vergangenen Ereignisse.

„Die Dunklen Helden reisten vor vielen Jahren ins Graue Gebirge, um den Bergbewohnern zu helfen, die gegen eine noch unbekannte Bedrohung kämpften. Sie waren die einzigen, die bereit waren, den Agren beizustehen, da im Rietland zur gleichen Zeit andere Gefahren drohten. In den Bergen angekommen baten die Agren die Helden, ihnen bei einigen wichtigen Aufgaben zu helfen, was diese natürlich taten.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Prolog 3“.**





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



**Prolog 3**

Diese Karte wird nach der Karte  
„Prolog 2“ aufgedeckt.

Während sie also durch die Täler streiften und an den Hängen der Berge entlang zogen, um nach vermissten Gegenständen zu suchen oder bedrohliche Wesen zu jagen, nahm die Kälte immer mehr zu. In den höheren Lagen der Berge bis hinauf zu ihren Gipfeln herrschte immer eine unangenehme Kälte, was also nicht ungewöhnlich war. Dazu waren die Berggipfel zu jeder Jahreszeit von Schnee bedeckt, so wie auch die Winterburg, von der ich euch bereits beim letzten Treffen erzählt habe und die auf einem so hohen Grat gebaut worden war, dass sie selbst im Sommer noch Schnee auf ihren Dächern trug.

Doch dieses Mal rückte die Kälte auch in die Täler vor, so dass die Helden während ihrer Reise wärmende Kleidung benötigten, um gegen sie gewappnet zu sein. Und dann begann es zu allem Überfluss auch noch zu schneien.

Mit der Zeit entwickelte es sich zu einem dichten Schneetreiben, welches die Sicht zunehmend erschwerte. Glücklicherweise gelang es den Helden, ihre Aufgaben zu erledigen, bevor es für sie zu gefährlich wurde, um sich weiter durch die Berge zu bewegen. Sie suchten Schutz in dem kleinen Lager, welches die Agren am Sonnenfleck für sie errichtet hatten, um das Ende des Schneefalls abzuwarten.

Jetzt horchten alle Kinder auf und drängten sich noch dichter zusammen. Nun war Melkart nämlich an dem Zeitpunkt angelangt, wo er mit seiner eigentlichen Geschichte fortfahren konnte.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Prolog 4“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



**Prolog 4**

Diese Karte wird nach der Karte  
„Prolog 3“ aufgedeckt.

„Der Schneesturm dauerte mehrere Tage. In dieser Zeit wagten sich die Helden nur selten vor ihre Zelte. An Vorräten mangelte es ihnen zum Glück nicht. Die Agren hatten keine Schwierigkeit, für sie noch einige Apfelnüsse oder Sternkräuter zu sammeln. Und nahe dem Sonnenfleck gab es eine Quelle, welche sie mit zwar kaltem, aber dennoch frischem Wasser versorgte. Aber nichtsdestotrotz blieb ihnen nichts anderes übrig, als hier zu verharren und auf das Ende des Sturms zu warten.“

„Und der Sturm hörte wirklich noch auf?“ fragte eines der Kinder mit großen Augen, als könnte es sich dieses gar nicht so richtig vorstellen. Wahrscheinlich war es auch nur die Vorstellung von dichtem Schneefall und eisiger Kälte, welche die Kinder so faszinierte.

„Nach einigen Tagen... ja. Und als der Sturm überstanden und Ruhe eingekehrt war, traten die Helden und die Agren nach draußen, um sich das Ausmaß des Sturms genauer anzuschauen. Es empfing sie eine winterlich weiße Landschaft. Im Westen jenseits der alten Zwergenstraße waren die Hänge dicht mit Schnee bedeckt. Und auch die Straße selbst verschwand unter großen Schneewehen.“

In der Umgebung des Lagers hatte der Sturm offenbar nicht ganz so arg gewütet. Jedenfalls überzog nur eine dünne weiße Schicht die Wälder und Hügel. Dafür breitete sich ein dichter Nebel aus, der für das bloße Auge kaum zu durchdringen war. Es würde für die Helden schwer werden, unbeschadet die Hänge entlang und durch die Täler zu reisen. Aber sie hatten keine andere Wahl, wollten sie die Agren von der Bedrohung befreien... von der sie bislang nicht mehr wussten, als dass sie in Begleitung von Eis und Schnee über sie hereinbrach.“

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a1.**





DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Die Chroniken der Dunklen Helden

### Dienerin des Eises

a1

Dieser Teil der Chroniken besteht aus den Legendenkarten  
a1, a2, a3, a4, d, f1, f2, i, j, n1, n2,  
Vorbereitungen 1&2, Prolog 1-4, Schnee, Eis und  
Nebel 1&2, Unter dem Schnee 1&2,  
Winterliche Begebenheiten 1&2, Waffen aus der Kälte,  
Frostschwinges Geschichte 1-4, Epilog, Teil I

Weitere Vorbereitungen:

- Deckt die Symbole **Ereigniskarte ziehen** und **Skelette einwürfeln** auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem roten X ab. In dieser Legende werden **keine** Ereigniskarten benötigt. Sollte durch ein Nebel-Plättchen eine Ereigniskarte gezogen werden, so würfelt statt dessen mit einem **roten Kreaturenwürfel** und lest auf der entsprechenden Karte „Winterliche Begebenheiten“ nach.
- Sortiert aus den **Schneeplättchen** das Plättchen „Ruhm +1“ aus und legt es auf das rechte **Wargor-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. In dieser Legende bewegen sich die Wargors bei Sonnenaufgang nur **1 Feld** (statt der üblichen 2).
- Sortiert aus den **Eis-Plättchen** die 3 Plättchen „3 Gold abgeben“, „1 Rietgrasblüte abgeben“ sowie „1 Schatz der Tulgori besitzen“ aus und legt sie in die Schachtel zurück.
- Würfelt mit einem roten Kreaturenwürfel und zählt 240 zu dem Wurf Ergebnis hinzu. Legt ein **Sternkraut** mit der ungepflückten Seite nach oben auf das so ermittelte Feld.
- Stellt das **Lager** auf das Feld **236** und **alle Helden** auf das gleiche Feld.
- Legt die **Brücke** zwischen die Felder **205** und **207**.

Deckt jetzt die beiden Karten „Schnee, Eis und Nebel“ auf und legt sie offen neben den Spielplan. Verteilt die Plättchen auf dem Spielplan wie auf den Karten angegeben.

**Lest anschließend weiter auf Legendenkarte a2.**

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Die Chroniken der Dunklen Helden

### Dienerin des Eises

a2

**Wichtig:** Wenn auf einem Feld ein Nebel- oder ein Schneezusammen mit einem Höhlenplättchen liegt, wird das Höhlenplättchen stets **zuletzt** aufgedeckt.

Aktivierte **Nebelplättchen** kommen **aus dem Spiel**. Wenn ein Held ein Feld mit einem **Schneeplättchen** betritt, muss er seinen Zug beenden und das Schneeplättchen aufdecken. Lest dann auf den Karten „Unter dem Schnee 1&2“ nach, welche Auswirkung welches Plättchen hat. Schneeplättchen können **nicht** mit dem Fernrohr oder der Kapuze aufgedeckt werden. Der Held Leander/Leane kann seine Sonderfähigkeit einsetzen, um Schneeplättchen aufzudecken. Aktivierte Schneeplättchen werden **als Vorrat** neben den Spielplan gelegt. (Ausnahmen: Portale, Feuerholz und Ewige Feuer, siehe Karten „Unter dem Schnee 1&2“).

Deckt jetzt alle **Eis-Plättchen** auf. Auf den Rückseiten der Plättchen sind unterschiedliche Bedingungen angegeben. Kann ein Held die **Bedingung** eines Eis-Plättchens **erfüllen** (und nur dann!), darf er das Feld **betreten** und das Eis-Plättchen vom Spielplan entfernen.

Stellt **Wargors** auf die Felder **213** und **218**, **Bergskrale** auf die Felder **220**, **225** und **251** und einen **Troll** auf das Feld **241**.

**Wichtig:** Die Kreaturen bewegen sich in dieser Legende nicht in Pfeilrichtung, sondern auf kürzestem Weg auf das Lager zu. Gibt es dabei mehrere Wegmöglichkeiten, betritt eine Kreatur immer das Feld mit der kleinsten Feldzahl. Nach wie vor kann immer nur eine Kreatur auf einem Feld stehen. Kreaturen ignorieren Schnee-, Eis- und Nebelplättchen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3.** →



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



Sonderregel Darh/Darhen:

Der Knochen-Golem darf Felder mit Eis- oder Schneepfättchen betreten und muss nicht darauf stehen bleiben.

Sonderregel Drukil/Drukia:

- Bei **1-9 Willenspunkten** (Reiner Instinkt/Erinnerung ans Menschsein): Der Bär kann keine Felder mit Eis-Pfättchen betreten, auch nicht durch die Bewegung in Richtung des nächstgelegenen Waldfeldes („Reiner Instinkt“).
- Bei **10 oder mehr Willenspunkten** (Ein Held in Bären-gestalt): Kann der Bär die Bedingung eines Eis-Pfättchens erfüllen, darf er das Feld betreten. Die Bedingung des Eis-Pfättchens „6 Stärkepunkte besitzen“ wird jedoch nur dann erfüllt, wenn der Holzstein der Stärkepunkte-Leiste auf „6“ liegt. Die Stärkepunkte des Bären dürfen dafür nicht gewertet werden.

Sonderregel Leander/Leane:

Wenn der Held Leander/Leane seine zweite Sonderfähigkeit einsetzt, um eine Ereigniskarte aufzudecken, darf er statt dessen mit einem roten Kreaturenwürfel würfeln und auf der entsprechenden Karte „Winterliche Begebenheiten“ nachschauen. Dieses Ereignis wird als nächstes (zum Beispiel durch ein Nebelpfättchen) ausgeführt.

*„Wir haben Unterschlüpfе in den Bergen eingerichtet“, sagte einer der Agren zu den Helden. „Zumeist natürliche Höhlen oder Unterstände, die ihr auf eurer Reise nutzen könnt. Leider haben wir es nicht geschafft, auch noch rechtzeitig Feuerholz zu beschaffen.“*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



*Einige von uns sind außerdem in den Bergen ebenfalls Gefangene der Schneemassen geworden und sie könnten auch gut einen warmen und sicheren Platz gebrauchen. Beschafft etwas Holz für die Unterschlüpfе, damit sie und natürlich auch ihr in der unerträglichen Kälte überleben könnt.“*

*„Ja, es kann sicherlich nicht schaden, den einen oder anderen Rückzugsort in den Bergen zu haben“, meinte einer der Helden. „Vor allem, da wir nicht wissen, was uns noch alles erwartet.“ „Aber achtet bitte auch auf die Kreaturen“, fügte der Bergbewohner noch hinzu. Sie sind nach wie vor auf der Jagd und nähern sich unaufhaltsam unserem Lager.“*

**Aufgaben (Legendenziele):**

Die Helden müssen je nach Anzahl:  
bei **2 Helden 1**, bei **3 Helden 2** und bei **4 Helden 3 Schneepfättchen mit einem „Ewigen Feuer“** finden und aufdecken. Anschließend muss zu jedem Feuer **2x Feuerholz** gebracht werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Die Helden müssen das Lager verteidigen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Heldengruppe erhält **1 Stärkepunkt** und **2x Apfelnüsse**, welche beliebig unter den Helden aufgeteilt werden können. Außerdem kann sie sich **zwei beliebige Gegenstände** von der Ausrüstungstafel nehmen (außer Sternkraut). Dies können auch das Fernrohr oder ein Trank der Hexe sein.

Deckt nun eines der **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Spieler legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld, um zu zeigen, dass er den Tag beginnt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



*Die Kälte nahm immer mehr zu und ein heftiger Schneefall setzte ein. All die Mühen der Helden, sich einen Weg durch die Schneemassen zu bahnen, schienen vergeblich gewesen zu sein. Außerdem wurde eine der Quellen durch eine Lawine verschüttet, und die übrigen beiden waren für die Helden auch immer schwerer zu erreichen.*

Ersetzt das „4 Willenspunkte“-Quellenplättchen durch das „3er-Plättchen“ und das „3er“ durch das „2er-Plättchen“. Das „4er-Plättchen“ kommt aus dem Spiel, so dass es ab jetzt nur noch zwei Quellen auf dem Spielplan gibt.

Mischt alle Schneeplättchen aus dem Vorrat und verteilt sie verdeckt auf den Feldern, wo sie gemäß den Karten „Schnee, Eis und Nebel“ zu Beginn der Legende gelegen haben. Sind nicht mehr genügend Schneeplättchen im Vorrat, beginnt mit dem Feld mit der **höchsten Feldzahl**.

*Ausnahme:* Auf ein Feld, auf dem ein Held steht, wird kein Schneeplättchen gelegt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



*Weitere Kreaturen tauchten zwischen den Hängen auf. Die Kälte schien ihnen nur wenig auszumachen. Unaufhaltsam näherten sie sich dem Lager.*

Stellt einen **Wargor** auf das Feld **218**, **Bergskrale** auf die Felder **219** und **231** und einen **Troll** auf das Feld **250**.

*Doch dieses war nicht die einzige Gefahr, die sich den Helden bot. Einer der Agren trat zu ihnen und berichtete davon, dass sie trotz eines erneut hereinbrechenden Schneefalls eine hell schimmernde Gestalt auf einem der Berggipfel gesehen hatten. Auf die Frage des Helden, was das für eine seltsame Gestalt sein sollte, antwortete der Agren bloss: „Frostschwinke!“*

Mischt alle Schneeplättchen aus dem Vorrat und verteilt sie verdeckt auf den Feldern, wo sie gemäß den Karten „Schnee, Eis und Nebel“ zu Beginn der Legende gelegen haben. Sind nicht mehr genügend Schneeplättchen im Vorrat, beginnt mit dem Feld mit der **höchsten Feldzahl**.

*Ausnahme:* Auf ein Feld, auf dem ein Held steht, wird kein Schneeplättchen gelegt.

Würfelt mit einem **roten Kreaturenwürfel** und stellt **Frostschwinke** (die Figur „Siantari“) auf das unten angegebene Feld.

Feld 270

Feld 258

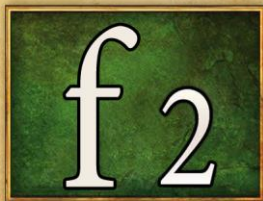
Feld 223

Lest jetzt weiter auf  
Legendenkarte f2. →





## Die Chroniken der Dunklen Helden Dienerin des Eises



Frostschwinge kann mit einem Höhlen- oder einem Schneeplättchen auf dem gleichen Feld stehen.

### Aufgaben (Legendenziele):

Die Helden müssen Frostschwinge besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Die Helden müssen das Lager verteidigen.

Frostschwinge besitzt **15 Willenspunkte** und je nach Heldenzahl bei **2 Helden 10**, bei **3 Helden 15** und bei **4 Helden 20 Stärkepunkte**. Sie würfelt mit **zwei großen, grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt sie weniger als 7 Willenspunkte würfelt sie nur noch mit einem grauen Würfel.

Wenn die Helden Frostschwinge besiegen, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt.

„Frostschwinge?“ fragte eines der Kinder. „Wer soll das denn sein?“

„Das ist eine lange Geschichte. Und ich weiß nicht, ob ihr sie gerade jetzt hören wollt. Schließlich sind wir mitten im Abenteuer der Dunklen Helden und sie stehen kurz davor, gegen die Bedrohung zu kämpfen, welche schon seit einer Weile über ihren Häuptionen schwebt.“

„Oh bitte! Kannst du es uns nicht erzählen?“

„Wenn es euer Wunsch ist...! Aber ich muss euch warnen: Es hat nichts mit der Legende um die Dunklen Helden zu tun.“

**Wenn ihr etwas über die Legende von Frostschwinge erfahren möchtet, lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Frostschwinges Geschichte 1“.**



## Die Chroniken der Dunklen Helden Dienerin des Eises



Das Wasser in den Quellen war so kalt, dass die Helden kaum noch davon trinken konnten. Eine der Quellen war mittlerweile zugefroren, eine andere aber zum Glück noch nicht ganz so eisig. Es konnte jedoch wohl nicht mehr lange dauern, bis auch diese keine Erfrischung mehr für die Helden bieten mochte.

Ersetzt das „3 Willenspunkte“-Quellenplättchen durch das „2er-Plättchen“. Das „3er-Plättchen“ kommt aus dem Spiel, so dass es ab jetzt nur noch eine Quelle auf dem Spielplan gibt.

Würfelt jetzt mit einem **roten Kreaturenwürfel** und lest anschließend unter der betreffenden Nummer auf der entsprechenden Karte „Winterliche Begebenheiten“ nach. Sollte dieses Ereignis bereits durch ein Nebelplättchen aktiviert worden sein, so würfelt erneut.

