

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



*Ein großer Lichtstrahl drang durch die dichten Wolken und warf einen gleißenden Schein auf die winterliche Landschaft. Das helle Licht reichte aus, um sich in dem dichten Schneetreiben besser zurecht zu finden. Dies sorgte bei den Helden dafür, dass sie neuen Mut fassten.*

Deckt jetzt bis zu 4 Schneepfättchen auf, die benachbart zueinander liegen. Auch Felder, die durch Sprungfelder miteinander verbunden sind, gelten hier als benachbart.

Jeder Held erhält jetzt 3 Willenspunkte.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... das Lager verteidigt ...  
... und Unterschlüpfen in der benötigten Anzahl gefunden sowie Feuerholz beschafft ...  
... und Frostschwinde besiegt wurde.

*Getrieben durch die Angriffe der Helden wankte Frostschwinde zurück. Sie trat ans Ende der Plattform, auf der sie kämpften und fiel dann nach hinten. Die Helden schauten zu, wie die Dienerin des Eises den Hang hinabstürzte und in den Nebeln rund um den Berg verschwand.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte n2.**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
... die Helden es nicht geschafft haben, das Lager zu ... verteidigen ...  
... oder nicht genügend Unterschlüpfen gefunden und mit ausreichend Feuerholz ausgestattet ...  
... oder Frostschwinde nicht besiegt wurde.  
Die Helden verloren den Kampf gegen die Kälte. Frostschwinde verbreitete noch mehr Schnee und Eis in den Bergen, so dass es für alle Lebewesen unmöglich wurde, noch weiter hier zu leben. Doch das reichte ihr nicht. Es dauerte nicht lange, bis sie in die Länder jenseits des Grauen Gebirges vorstieß. Und auch dort vollbrachte es niemand, der Dienerin des Eises siegreich entgegen zu treten...

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises**

n2

„Und das war das Ende von Frostschwinge?“ wollte Melia von Melkart wissen.

„So hatte es den Anschein. Seitdem hat man sie nie wieder gesehen und nichts mehr von ihr gehört. Nichts kann einen Fall aus dieser Höhe überlebt haben. Und außerdem war sie ja keiner der Eisdämonen, sondern im Grunde nur ein sterbliches Wesen, das sich für einen Weg entschieden hatte, der nur zu einem solchen Ende führen konnte.“

„Und was geschah mit den Dunklen Helden?“ fragte Jeram.

„Die Agren dankten ihnen natürlich mehr als herzlich für all die Hilfe, welche die Helden ihnen hatten geben können. Erst für die geleisteten Dienste, und nun auch noch dafür, dass sie sie von dieser furchtbaren Bedrohung befreit hatten. Der Sieg über Frostschwinge bedeutete gleichzeitig auch das Ende des Winters. Nach und nach kehrte die Wärme in die Täler zurück. Der Schnee schmolz so weit, dass irgendwann nur noch der ewige Firn oben auf den Bergspitzen zu sehen war. Das Leben konnte für die Bergbewohner wieder seinen gewohnten Gang gehen. Jedenfalls solange, bis Jahre später die Helden von Andor sie aufsuchten, um die gefangenen Andori aus den Händen der Kraher zu befreien. Aber diese Geschichte kennt ihr ja bereits.“

„Und nun wollen wir noch eine Legende hören“, rief einer der Jungen aufgeregt.

„Kannst du uns nicht noch eine erzählen?“ fragte eines der Mädchen.

„Für heute nicht. Aber wenn wir uns wiedersehen, habe ich bestimmt noch weitere Erzählungen auf Lager. Fest versprochen. Ich wüsste da schon einiges.“

Wie schon beim letzten Mal stürzten sich die Kinder auf ihn, um ihm für diesen wunderbaren Tag zu danken. Und Melkart war gerührt...

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises**

**Schnee, Eis und Nebel 1**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

◆ = Schneepfättchen      ● = Nebelpfättchen

■ = Eis-Pfättchen

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises**



**Schnee, Eis und Nebel 2**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



 = Schneeplättchen    
  = Nebelplättchen  
 = Eis-Plättchen

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises**



**Unter dem Schnee 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf einem Feld mit einem Schneepplättchen stehen bleibt.

**Auswirkung der Schneepplättchen:**

**Eis:** Wenn ein Held ein Feld mit einem Schneepplättchen betritt, das ein Eis-Symbol zeigt, rutscht er auf das Feld zurück, von dem aus er das Feld mit dem Schneepplättchen betreten hat.  
*(Beispiel: Ein Held läuft von Feld 236 über Feld 228 auf das Feld 204, wo ein Schneepplättchen mit Eis-Symbol liegt. Daraufhin rutscht er auf das Feld 228 zurück.)*

**Gold:** Der Held findet (statt Gold) 1x Apfelnüsse. 

**Willenspunkte:** Der Held verliert die entsprechende Anzahl an Willenspunkten. 

**Stärkepunkt:** Der Held erhält 1 Stärkepunkt. 

**Portal:** Der Held zieht verdeckt eines der verbliebenen Plättchen „Alte Waffen“ und liest anschließend auf der Karte „Waffen aus der Kälte“ nach. Das Schneepplättchen kommt aus dem Spiel und wird **nicht zum Vorrat** gelegt. 

**Winterwürfel:** Ein Held würfelt mit dem Winterwürfel. Alle Helden verlieren die angegebene Zahl an Willenspunkten, außer sie stehen auf dem Feld mit dem Lager oder mit einem „beheizten Unterschlupf“ (Ewiges Feuer + Feuerholz). Steht ein Held auf einem solchen Feld, erhält er die angezeigte Zahl an Willenspunkten hinzu. 

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die Chroniken der Dunklen Helden Dienerin des Eises



**Unter dem Schnee 2**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf einem Feld mit einem Schneepfättchen stehen bleibt.



**Feuerholz:** Der Held erhält das Feuerholz und legt es auf den Ablagebereich, auf den auch Edelsteine und Proviant gelegt werden.

*Hinweis:* Der Held Drukil/Drukia kann Feuerholz auch in seiner Bärengestalt transportieren. Sollten bis zu zwei Feuerholz-Plättchen zu einem Unterschlupf (Schneepfättchen mit „Ewiges Feuer“-Symbol) gebracht worden sein, so kommen sie anschließend aus dem Spiel und werden **nicht zum Vorrat** gelegt.

Auf andere Weise ist Feuerholz nicht einsetzbar.

**Ewiges Feuer:** Wenn ein Schneepfättchen, das ein „Ewiges Feuer“ zeigt, aufgedeckt wird, bleibt es vorerst auf dem Feld liegen. Erst wenn 2 Feuerholz zu dem Feld gebracht wurden, wird ein „Ewiges Feuer“ aufgestellt und das Schneepfättchen aus dem Spiel genommen.



Auf ein Feld mit einem „Ewigen Feuer“ wird kein Schneepfättchen aus dem Vorrat mehr gelegt. Steht ein Held bei Sonnenaufgang auf einem Feld mit einem „beheizten Unterschlupf“ (also Ewiges Feuer + Feuerholz), muss er **keinen** Proviant abgeben.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die Chroniken der Dunklen Helden Dienerin des Eises



**Winterliche Begebenheiten 1**  
Würfelt, wenn aufgrund eines Nebelpfättchens ein Ereignis ausgelöst wird.



*Eiseskälte ließ die Quellen gefrieren.*

Dreht alle Quellen auf die graue Seite und legt ein rotes X auf das Symbol „Quellen auffrischen“ des Sonnenaufgang-Feldes. Wenn ihr dieses Symbol das nächste Mal ausführt, werden die Quellen nicht aufgefrischt. Danach wird das rote X entfernt.



*Ein Held fand etwas Sand, der gut dabei half, auf dem Eis einen festen Stand zu haben.*

Die Gruppe erhält beide Plättchen „Sand der Temm“. Ein Held kann einen Sand zweimal einsetzen, um bei einem Schneepfättchen, das ein Eis-Symbol zeigt, nicht zurück zu rutschen. Das Schneepfättchen kommt anschließend in den Vorrat. Auf andere Weise ist der „Sand der Temm“ nicht einsetzbar.



*Die Kälte nahm zu und ließ die Pflanzen erfrieren.*

Entfernt jetzt von jedem Feld, auf dem ein ungepflücktes Sternkraut liegt, das oberste Sternkrautplättchen und nimmt es aus dem Spiel.

*Hinweis:* Jedes Ereignis kann nur 1x ausgeführt werden. Deckt ein erwürfeltes Ereignis mit einem beliebigen, bereits aktivierten Nebelpfättchen ab. Wird es bei einem anderen Nebelpfättchen erneut ermittelt, würfelt einfach noch einmal.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises**



**Winterliche Begebenheiten 2**  
Würfelt, wenn aufgrund eines  
Nebelplättchens ein  
Ereignis ausgelöst wird.

 *Gleißendes Licht erfüllte die Berglandschaft und ließ den Schnee glitzern. Bei aller Härte, welche die Kälte und das Graue Gebirge boten, war es doch eine beeindruckende Landschaft, die in den Helden neue Hoffnung weckte.*

Jeder Held erhält jetzt 3 Willenspunkte.

 *Es hatte gefroren und die Felsen waren vereist und glatt.*

Jeder Held wird jetzt entlang der Pfeile auf das angrenzende Feld versetzt. Sollten die Helden auf dem neuen Feld neue Nebelplättchen oder etwas anderes aktivieren, geschieht dies in der Reihenfolge ihrer Rangzahlen (angefangen beim höchsten Rang).

 *Einer der Helden fand versteckt in einer Schneewehe eine Alte Waffe.*

Einer der Helden kann sich jetzt eine der verbliebenen Alten Waffen nehmen. Dazu zieht er eines der noch übrigen Plättchen und liest anschließend auf der Legendenkarte „Waffen aus der Kälte“ nach.

*Hinweis:* Jedes Ereignis kann nur 1x ausgeführt werden. Deckt ein erwürfeltes Ereignis mit einem beliebigen, bereits aktivierten Nebelplättchen ab. Wird es bei einem anderen Nebelplättchen erneut ermittelt, würfelt einfach noch einmal.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises**



**Waffen aus der Kälte**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held eine  
der Alten Waffen findet.

 **Der Frostsplitterer**  
Ein Held, der den Frostsplitterer trägt, erhält **in jedem Kampf** 2 dauerhafte, zusätzliche Stärkepunkte, die er zu seinem Kampfwert hinzuaddieren darf.

 **Der Schneedorn**  
Wird der Schneedorn im Kampf eingesetzt, wird das Plättchen anschließend auf die Rückseite gedreht. Bei Sonnenaufgang darf der Schneedorn wieder auf die Vorderseite gedreht werden.

 **Die Eishand**  
Wird die Eishand im Kampf eingesetzt, wird das Plättchen anschließend auf die Rückseite gedreht. Bei Sonnenaufgang darf die Eishand wieder auf die Vorderseite gedreht werden.

 **Der Kältebringer**  
Wenn ein Held eines der beiden Schwertteile (Griff oder Klinge) zieht, erhält er automatisch auch die zweite Hälfte.  
Der Kältebringer gibt einem Helden im Kampf 5 zusätzliche Stärkepunkte und ist im Spiel **zweimal** einsetzbar. Nach dem ersten Einsatz wird eine der beiden Hälften von der Heldentafel entfernt. Nach dem zweiten Einsatz kommt auch die zweite Hälfte aus dem Spiel.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises**



Frostschwinges Geschichte 1

„Bevor ich mich mit Frostschwinge befasse, lasst mich euch zuerst von Alijana erzählen“, begann Melkart. „Alijana war einst eine Schülerin hier im Baum der Lieder, sehr wissbegierig und voller Neugierde. Es schien keine Legende und keine Erzählung zu geben, über die sie nichts erfahren wollte. Unentwegt stellte sie ihren Lehrern Fragen und wollte mehr und mehr über unsere Vergangenheit lernen. Manch einer der Bewahrer versuchte ihr schon absichtlich aus dem Wege zu gehen, weil sie wussten, dass sie sie bei jeder Begegnung mit weiteren neuen Fragen konfrontieren würde.“

Einige der Kinder lachten und auch Melkart schmunzelte bei diesen Sätzen in sich hinein. „An beinahe jedem Tag sah man sie in ihren freien Stunden bei Kerzenlicht im Archiv sitzen, über die Bücher gebeugt, und notierte sich Dinge, die sie interessierten. Aber trotz ihres Wissendurstes und ihrer Neugier war sie sehr beliebt. Auch wenn sie sich bisweilen verbissen mit einer bestimmten Legende oder Geschichte beschäftigte, fand sie noch Zeit für ihre Mitmenschen, scherzte mit ihnen, unternahm gemeinsame Ausflüge in die Wälder oder half anderen Schülern bei ihren Studien. Manch einer fragte sich schon, woher sie bloß all diese Energie aufbrachte.“

„Und was hat sie jetzt mit Frostschwinge zu tun?“ fragte die blonde Melia.

„Geduldet euch noch! Ihr werdet es bald erfahren. Die Bewahrer waren sich einig, dass Alijana eine große Zukunft bevorstand. Vielleicht würde sie eines Tages sogar Oberste Priesterin werden, also die Stellung haben, die ich einst bis zu meiner Rückkehr aus Krahd innehatte.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Frostschwinges Geschichte 2“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises**



Frostschwinges Geschichte 1

Und nicht nur das. Man erzählte sich sogar, dass sie über magische Kräfte verfügte. Vielleicht noch nicht sehr ausgebildet, aber doch erkennbar. Die Bewahrer spekulierten daher, ob sie vielleicht in Hadria bei einem der Orden eine Ausbildung zur Zauberin machen sollte.“

„So wie Eara?“ wollte einer der größeren Jungen wissen.

„Ja, genau wie Eara, die euch allen ja als große Heldin bekannt ist. Möglicherweise hätte Alijana genau die gleiche Laufbahn eingeschlagen wie sie, allerdings natürlich lange vor ihrer Zeit. Aber leider entwickelte sich die junge Frau anders, als irgendjemand für möglich gehalten hätte.“

Die Kinder rückten noch enger und gespannt zusammen. Melkart fuhr fort:

„Bei ihren vielen Studien entdeckte sie irgendwann auch die Legenden um die Dämonen des Ewigen Eises. Die Geschichten um Siantari und Rakurtari sowie deren 500-jährige Lebensdauer, nach der sie einen neuen Eisdämon erschaffen würden, der ihren Platz einnehmen sollte, kennt ihr ja vielleicht schon.“

„Das war damals, als die Tulgori aus dem Rietland kamen und die Arbaks die Wälder verließen“, rief Hauk, ein Freund Jerams, den dieser mitgebracht hatte.

„Genau!“ bestätigte Melkart. „Als Siantari das Eisreich verließ, mit dem Gedanken, ihrem bevorstehenden Schicksal zu entfliehen, einen neuen Dämon des Eises zu erwählen.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Frostschwinges Geschichte 3“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises

Frostschwinges Geschichte 3

Alijana war fasziniert von den Legenden und begann von da an, alles an Wissen über die Eisdämonen zusammenzutragen. Ihr Wesen, ihre Herkunft, auch was sie alles an Unheil angerichtet hatten. Es dauerte nicht lange, da wurde sie geradezu besessen von ihnen. Daher vernachlässigte sie alles andere. Und sie verschloss sich mehr und mehr vor ihren Mitmenschen. Sie wurde zu einer Einzelgängerin und war nicht mehr wiederzuerkennen. Eines Tages verriet sie einer Mitschülerin, eine der wenigen, mit denen sie noch so etwas wie Freundschaft verband, dass sie sich sogar wünschte, wie einer der Eisdämonen zu sein. 500 Jahre lang zu leben und damit genug Zeit zu haben, soviel Wissen wie möglich zu erlangen.



Wann genau es dann geschah, ist nicht bekannt. Aber irgendwann fasste sie den Entschluss, den Baum der Lieder zu verlassen und westwärts in Richtung des Fahlen Gebirges und zu Siantari zu reisen. Nach einer langen, gefährvollen Wanderung erreichte sie schließlich das Eisreich in den tiefen Schluchten des Kuolema. Doch das Schicksal, nach dem sie sich sehnte, erfüllte sich für sie nicht. Für die Erschaffung eines neuen Eisdämonen war nicht die Zeit gekommen, die 500 Jahre waren noch lange nicht verstrichen. Also deutete alles darauf hin, dass sie im Ewigen Eis das Ende ihre Lebens finden würde. Doch dazu kam es nicht.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Frostschwinges Geschichte 4“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises

Frostschwinges Geschichte 4

Siantari entdeckte sie, also sie kurz vor dem Erfrieren war, und sie war beeindruckt von der jungen Frau, die völlig alleine den Weg zu ihr gefunden hatte. Sie erkannte die Fähigkeiten, die Alijana besaß und beschloß daher, sie nicht zu töten. Statt dessen rettete sie sie, unterwarf sie ihrem Willen, machte sie zu ihrer Dienerin und formte sie um nach ihrem Ebenbild, so dass nichts mehr an die junge Frau erinnerte, die sie einst war. Und die Eisdämonin gab ihr den Namen Frostschwinge, weil sie wie ein geflügelter Bote das Eis und die Kälte hinaus in die Welt tragen sollte.

Vom Kuolema aus kehrte sie dann zurück und ließ sich auf einem der höchsten Gipfel des Grauen Gebirges nieder, der auch ohne ihre Anwesenheit immerzu von Eis und Schnee bedeckt war. Dort brachte sie Jahrzehnte damit zu, das Ausmaß ihrer Kräfte zu begreifen, die sie durch Siantaris Hilfe erlangt hatte. Alijana war zwar nicht mit den gleichen Kräften ausgestattet wie Siantari, aber durch ihre natürliche magische Begabung nicht weniger bedrohlich.

Jetzt, kurz vor der Ankunft der Dunklen Helden, machte sich Frostschwinge auf den Weg den Berg hinab und brachte Kälte und den Schnee mit. Das war die Bedrohung, der sich die Helden nun stellen mussten.“



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Dienerin des Eises



Epilog, Teil I

Deckt diese Karte auf, nachdem ihr die Legende mit einem **guten Ende** abgeschlossen habt.

Melkart war zu Besuch in der Rietburg. Die Zeit ihrer letzten Begegnung lag schon lange zurück, und er hatte sich darauf gefreut, Königin Chada wiederzusehen und mit ihr über vergangene Erlebnisse zu reden.

Nun stand er auf einem der Balkone der Burg und schaute von dort aus hinaus auf das Land, das von der warmen Sommersonne beschienen wurde. Er dachte an die Geschichte zurück, die er den Kindern nur wenige Tage zuvor erzählt hatte. Die Legende von Frostschwinge und ihrem Erscheinen im Grauen Gebirge. Was er ihnen nicht erzählt hatte, war, dass es nach wie vor keinen endgültigen Beweis dafür gegeben hatte, dass Frostschwinge tatsächlich in den Schluchten der Berge ihr Ende gefunden hatte.

Sicher, einen solchen Sturz konnte kein sterbliches Wesen überleben. Aber es wusste niemand über das vollständige Ausmaß ihrer Kräfte Bescheid. Und ob es nicht doch in ihrer Macht stünde, mit ihrem unheilvollen Leben davon zu kommen. Gleichzeitig fiel ihm aber auch noch das Zusammentreffen der Helden mit der Eisdämonin Siantari ein, wie es in den Verschollenen Legenden verzeichnet war. Damals war es ihnen nur mit letzter Kraft gelungen, über Siantari zu triumphieren. Und er wollte sich nicht vorstellen, was eine erneute Konfrontation mit einem Wesen aus dem Eis bedeuten könnte.

Innerlich fröstelte es ihn bei diesem Gedanken und er schüttelte sich. Aber lag es überhaupt an den Erinnerungen, dass ihm mit einem Mal so kalt wurde?

Da spürte Melkart, wie etwas seine Wange streifte. Er tastete mit seiner Hand nach und fühlte etwas weiches und nasses.

Sein Blick, der bei seinen Überlegungen in den letzten Momenten ins Leere gerichtet war, konzentrierte sich wieder auf das Land vor den Toren der Rietburg. Und was er da sah, konnte er kaum glauben. Es begann zu schneien...