

Ablage für beliebig
viel Gold
und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Willenspunkte



0	1	2	3	4
<u>5</u>	6	7	8	9
10	11	12	13	14

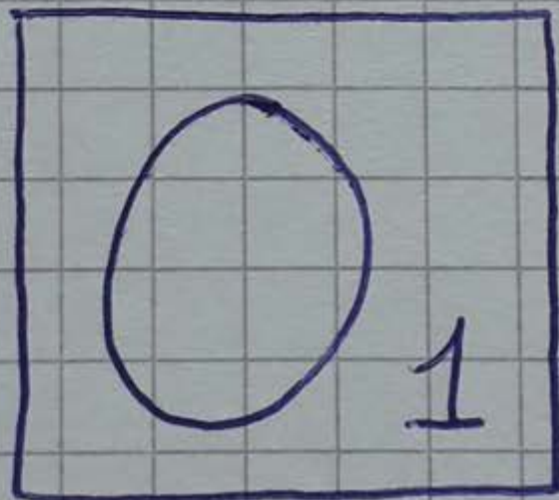
KRÄMER
Gardzwergschmied aus Nordgard
Rang 17

Sonderfähigkeit: 1. Krämer kann auf Feld 133
Stärkepunkte für je 1 Gold kaufen.
2. Krämer kann auf den Feldern 133 und 135
seine magische Schmiedekunst einsetzen.

Legende

10.5

Krämer und die Eiseskälte



Die Helden dachten, sie hätten sich inzwi-
schen an die Kälte von Hadria gewöhnt,
doch in den letzten Tagen waren sie wie-
der ständig am zittern. In Nordgard trafen
sie den Zwergenschmied Krämer. Auch er
beklagte sich, dass es zur Zeit kälter war
als je zuvor.

In dieser Legende muss einer von euch
den neuen Helden KRÄMER spielen.
Alle Helden starten mit 2 SP und 7 WP
(Krämer mit 5 WP) auf Feld 135. Stellt
das Schiff auf das Wasserfeld mit dem
roten 4er-Würfel.

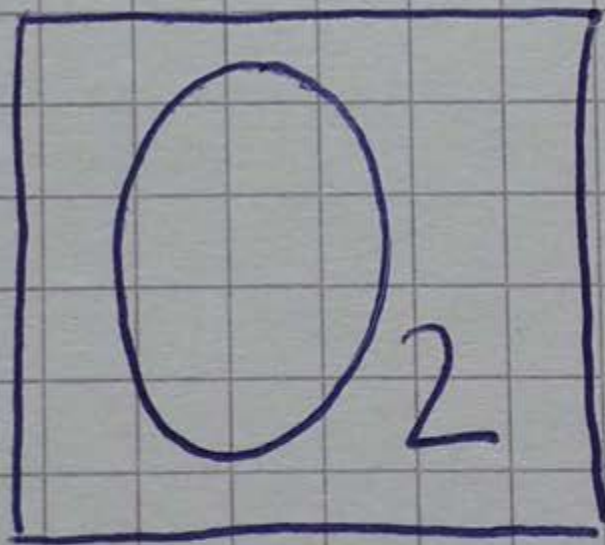
Krämer erzählte: „Auch der Schneefall nimmt
gar kein Ende mehr. Lange hatten selbst wir
Nordländer dieses Wetter nicht aus! Die
Nerax spielen völlig vernüch - vielleicht haben
sie etwas damit zu tun? Auf alle Fälle sollten
wir in der Bibliothek von Gra nach mehr In-
formationen fragen, auch wenn ich nur wegen
die Magie des Turms um Hilfe bitte...“

Stellt jetzt Nerax auf III, IV, V und VI
und Görs auf 136, 137 und 138. Jeder
Held erhält 2 Gold oder 1 beliebigen
Gegenstand.

Legende

10.5

Krämer und die Eiseshälte



Ihr könnt in dieser Legende keine Schiffs-
ausbauten erwerben.

Lest euch die 2 Karten zu Krämers
magischer Schmiedekunst durch. Den
zugedeckten Teil könnt ihr noch nicht
lesen.

Bei den Händlern kann in dieser Legende
auch die Flossenschere erworben werden.
Sie wird auf das Schildablagefeld gelegt
und kann 2 Mal eingesetzt werden vor
dem Kampf gegen eine Meereskreatur (auch
an Land). Die Kreatur würfelt dann den
gesamten Kampf über mit 2 Würfeln
weniger.

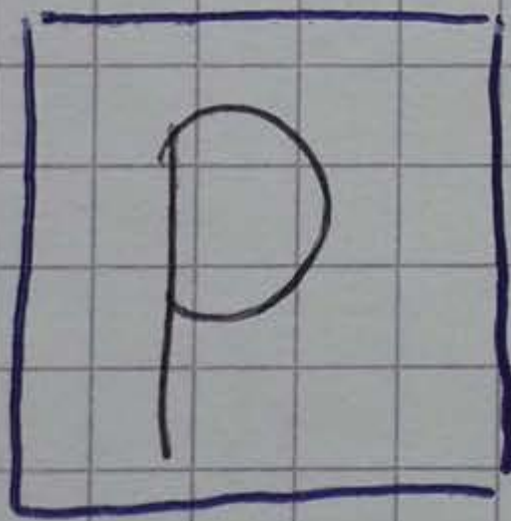
Aufgabe:

Ein Held muss Feld 144 (Yra) betre-
ten und dort stehenbleiben. Lest dann
die Karte „Bibliothek von Yra“.

legende

10,5

Krämer und die
Eiskälte



„Überall in Hadria hörte man, dass es vielen Kreaturen jetzt auch zu kalt und sie deswegen an Land kamen. Sie waren aggressiv und attackierten die Menschen, doch keiner wusste, weshalb. Die Gors, die an so eine Kälte nicht angepasst waren, ertranken nun.“

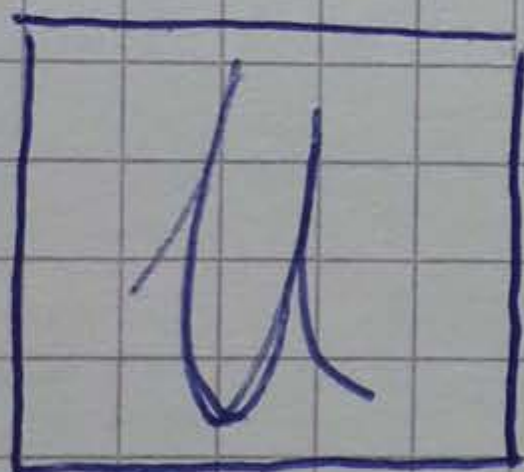
Stellt Meerestrolche auf I und 145, einen Amog auf II und Nerax auf 138 und auf 140.

Nimmt alle Gors aus dem Spiel, die sich jetzt nicht auf Feld 135 oder 148 befinden.

legende

10,5

Krämer und die
Eiserkälte



"König Marx wurde ungeduldig,
weil seine Untertanen nach immer
nichts gegen die, seiner Ansicht
nach von den Menschen verursachte,
Kälte unternehmen konnten."

Stellt Marx jetzt auf folgendes

Feld:

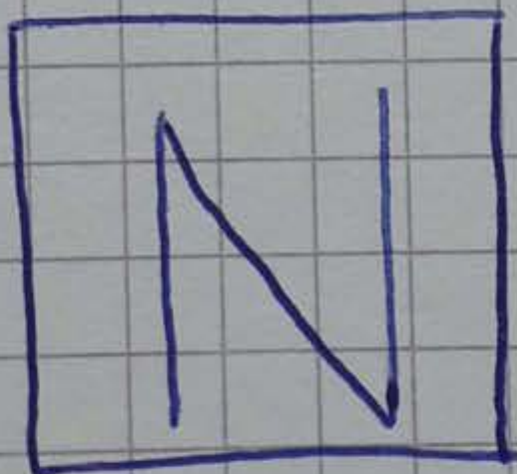
12	→	III
8	→	IV
6	→	II
10	→	I

Er bewegt sich jeden Morgen
genau so wie ein Narr, bringt
an Land aber den doppelten
Verlust an Ruhm.

Legende

10.5

Räume und die Eiseskälte



- Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn
- Irja besiegt wurde und
 - die hadnischen Städte beschützt wurden, d.h. der Bärde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist.

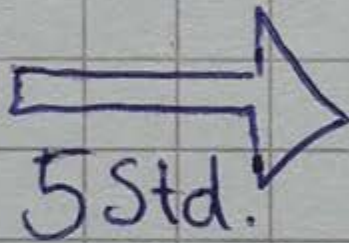
Irja klatschte auf die vereiste Schlucht. Kettweifelt weinte sie: „Jetzt werden meine Babys, die Nerax, niemals ein Reich für sich haben... Warx, warum hast du dich gegen mich gestellt?!“ Bevor dieser etwas erwidern konnte, erklärte Krämer: „Weil dein Bruder einsah, dass du mit dieser Kälte nicht nur den Menschen schadest, sondern auch den Kreaturen des Wassers. Zudem hätte noch so viel Schnee die Insel Hadria nicht versenken können - dein Plan war zum Scheitern bestimmt!“ Irja sah die Helden verdattert an, also bot Krämer ihr an: „Ich kann euch Nerax ein Portal schmieden, durch das ihr in die Tiefsee gelangt. Dort könnt ihr fernab von menschlicher Zivilisation leben.“ Irja nahm das Angebot an. Von nun an hatte Hadria Ruhe vor den Wasserkreaturen und das Wetter normalisierte sich zur Erleichterung aller wieder. Zum Dank veranstaltete man für Krämer und die Helden von Andor ein großes Fest.

Die Geheimwaffe

Erst aufdecken, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!



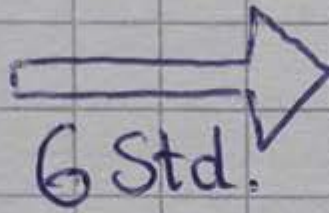
Falke



Rüstungsfalke

Der Rüstungsfalke kann (von überall aus) auf ein Feld mit einer Kreatur gelegt werden. Die Kreatur kann sich so lange nicht bewegen, bis der Held den Falken zurücknimmt. Die stillstehende Kreatur wird von anderen Kreaturen übersprungen. Nur wenn sich der Rüstungsfalke auf der Heldentafel eines Helden befindet, kann er als normaler Falke genutzt werden.

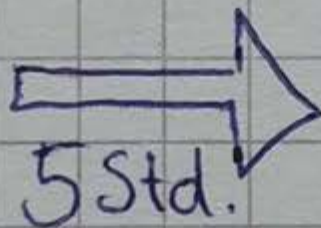
Krämers magische Schmiedekunst 1



Flossenschere

magische Flossenschere

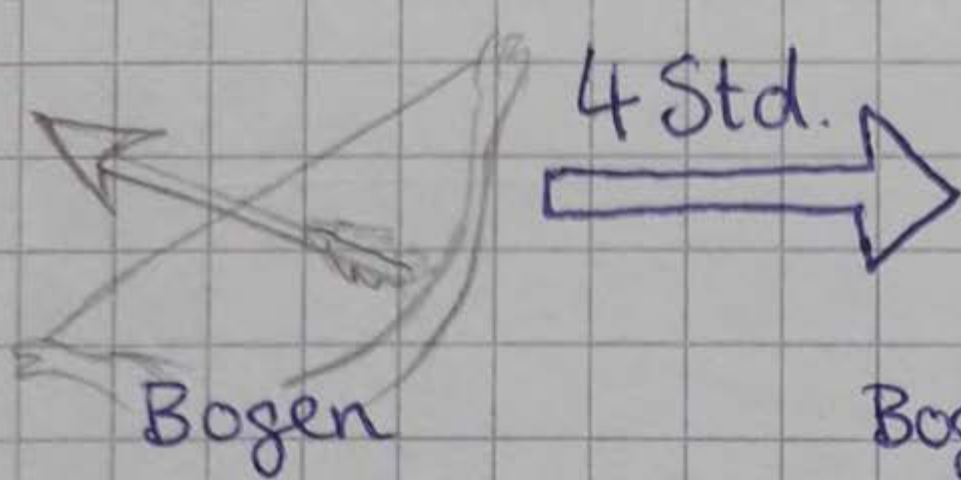
Nur mit der magischen Flossenschere kann Irjas Schwanz abgeschnitten werden.



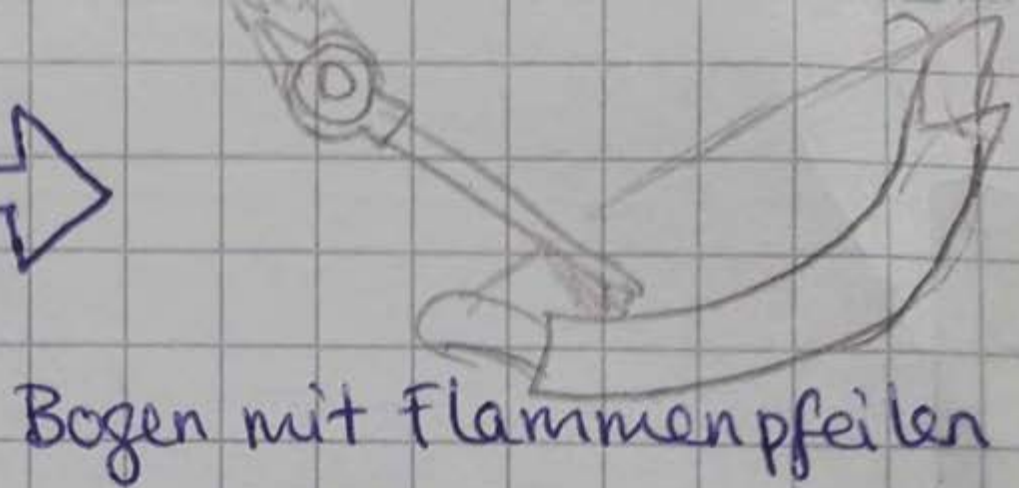
Falke

Rüstungsfalke

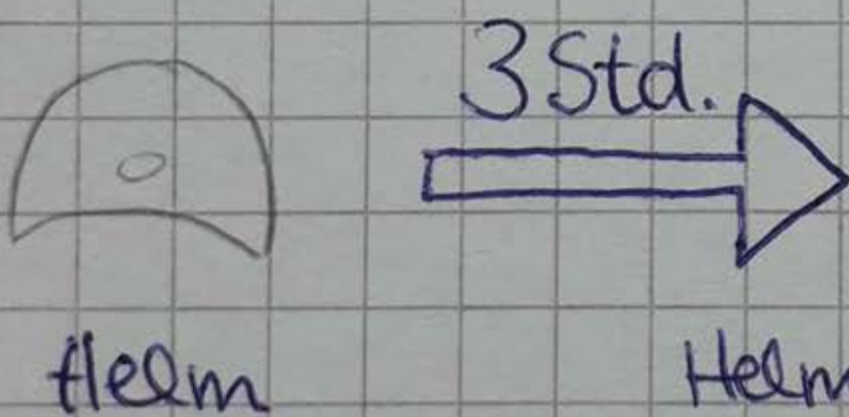
Der Rüstungsfalke kann (von überall aus) auf ein Feld mit einer Kreatur gelegt werden. Die Kreatur kann sich so lange nicht bewegen, bis der Held den Falken zurücknimmt. Die stillstehende Kreatur wird von anderen Kreaturen übersprungen. Nur wenn sich der Rüstungsfalke auf der Heldentafel eines Helden befindet, kann er als normaler Falke genutzt werden.



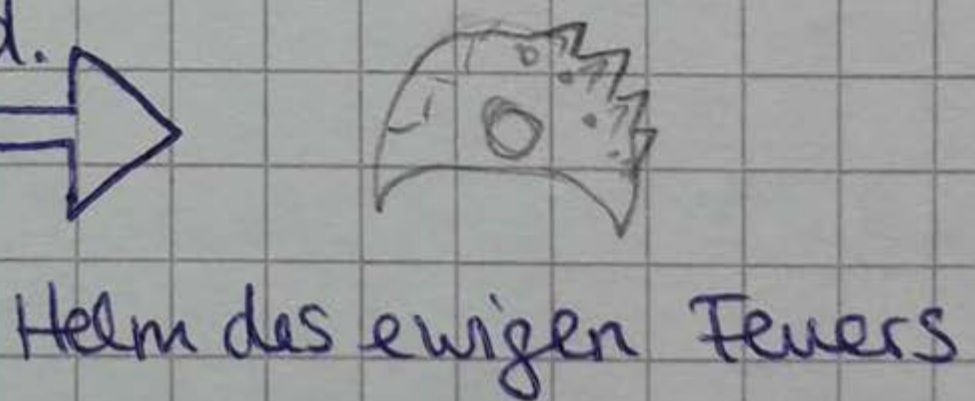
4 Std.



Der Bogen mit Flammenpfeilen kann -zusätzlich zu seiner normalen Funktion- dazu genutzt werden, Schneepfättchen auf angrenzenden Feldern aufzudecken. Nach Aufdecken ~~eines~~ eines Pfättchens darf der Held entscheiden, ob es liegen bleibt oder aus dem Spiel kommt. Auf offen liegenden Schneepfättchen muss ein Held nicht stehen bleiben. Nur wenn er darauf stehen bleibt, wird ein offenes Schneepfättchen aktiviert.

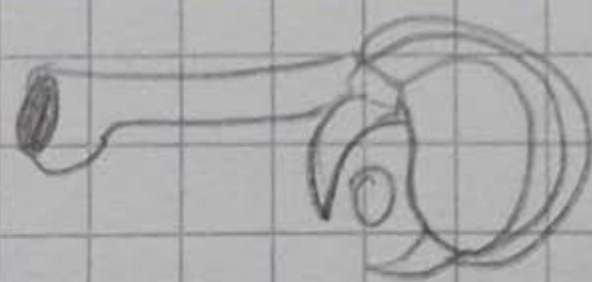
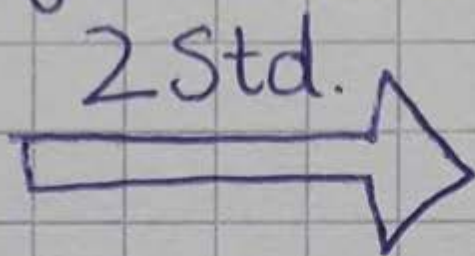


3 Std.



Zusätzlich zu seiner normalen Funktion bewirkt der Helm des ewigen Feuers, dass der Held, der ihn trägt, bei einem Verlust von WP durch Kälte diese WP stattdessen addiert bekommt.

Krämers magische Schmiedekunst 2



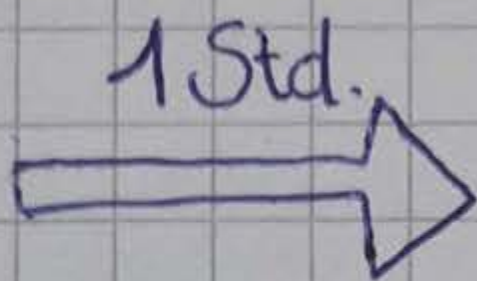
Trinkschlauch

Wasserpistole

Die Wasserpistole kann auf jeder Seite entweder als normaler Trinkschlauch verwendet werden oder dazu, bis zu 2 Felder ausgehend vom Feld des Helden zu vereisen. Dazu nimmt der Held die Schneepfättchen dieses Feldes aus dem Spiel und legt stattdessen Eisplättchen darauf. Ein Held, der ein Feld mit einem Eisplättchen betritt wird in Richtung des Pfeils auf dem Plättchen auf ein angrenzendes Feld versetzt. Das Eisplättchen wird daraufhin vom Spielplan genommen (nicht aus dem Spiel). Wenn die Wasserpistole noch halb voll ist, kann der Held sie ~~am~~ beim Leeren eines Brunnens wieder auf die volle Seite drehen, anstatt sich die eigentliche Belohnung zu nehmen.



Schild



Wellenreiterschild

Der Wellenreiterschild kann - zusätzlich zu seiner normalen Funktion - dazu genutzt werden, übers Meer zu fahren. Dazu legt der Held den Schild von einem Küstenfeld auf ein Wasserfeld. Das Auf- und Absteigen dauert eine Std. Auf dem Schild kann nur 1 Held stehen. Es bewegt sich wie ein Schiff. Wenn der Held auf dem Wellenreiterschild auf demselben Wasserfeld wie eine Kreatur steht, kann er gegen sie kämpfen (Würfel gleichzeitig werfen). Durch das Surfen geht der Schild nicht kaputt.

Legende 10.5

Krämer und die Eiseskälte

Bibliothek
von Yra 1

In der Bibliothek traf der Held den mächtigen Zauberer Torven. Der wusste, wer Schuld an dem Kälteausbruch war: „Es ist Warx, der König der Nerax. Sicher hat er vor, alle Menschen in Hadria mit dieser Eiseskälte zu vernichten! Wir haben großes Glück, dass ihr hier seid, Helden von Aador. Findet Warx und bezwingt ihn!“

Er würfelt jetzt mit einem schwarzen Würfel die Position, an der Warx erscheinen wird und markiert das Feld mit einem Steinchen. Sobald 6 Nerax besiegt wurden, stellt Warx auf das markierte Feld.

Warx hat 10 WP und würfelt zu Beginn mit 5 weißen Würfeln. Die Flossenschere kann bei ihm genutzt werden. Seine Stärkekpunkte betragen bei 2-3 Spielern 24 SP und bei ~~2~~ 4-6 Spielern 36 SP.

Aufgabe:

Ihr müsst Warx, den König der Nerax besiegen.

Hinweis: Er ist nicht euer letzter Gegner in dieser Legende.

Legende

10.5

Krämer und die Eiseskälte

Bibliothek
von Yra 2

Die Zauberer des Turms wollten den Helden helfen, so gut sie konnten. Deshalb baten sie ihnen an, einige ihrer magischen Gegenstände auszuliehen.

Die Helden, die jetzt auf Feld 144 stehen, dürfen sich aus den Gaben des Nordens sowie dem Hadnischen Stundenglas und dem Sturmschild bis zu 2 Gegenstände (insgesamt) aussuchen und auf ihre Heldentafel legen. Sie dürfen nur Gegenstände wählen, für die sie Platz auf ihrer Heldentafel haben, ansonsten müssen sie einen anderen Gegenstand dafür abgeben.

Wenn Warx besiegt wurde, lest die Karten „Warx besiegt“. Der Erzähler rückt nicht weiter und ihr erhaltet keine Belohnung.

Legende
10,5

Krämer und die
Eiseskälte

Wart besiegt

„Nachdem die Helden den König
der Nerax besiegt hatten, fragte
dieser wütend: „Warum macht
ihr Menschen diese grausame
Eiseskälte?“ Nach dem die Helden
sich verwundert ansahen entgegnete
einer: „Was soll das heißen? Du
bist es doch, der die Kälte
verursacht!“ Warx war sich jedoch
sicher, dass die Menschen Schuld
waren, doch nachdem er und
die Helden sich weiter stritten,
sagte Warx ein: „Ich kann es mir
nur schwer vorstellen, doch vielleicht...

Legende
10.5

Krämer und die
Eiseskälte

Wart besiegt 2

Vielleicht ist es meine Schwester,
Irja. Sie hat die Macht, das
Wetter zu kontrollieren."

Ein Held schlug vor: "Wie wäre es,
wenn du sie fragen gehst?" Warr
meinte: "Na gut, doch warum sollte
sie so etwas tun...?"

Nimmt Warr jetzt aus dem
Spiel und legt ein Steinchen
auf das höchste Feld der
Legendenleiste. Wenn der Erzähler
dieses Feld erreicht, lest
weiter auf der Karte: Warr Ret.
Wenn die Karte U noch nicht gelesen
wurde, nimmt sie jetzt aus dem Spiel.

Legende

10.5

Krämer und die Eiseskälte

Warx' Rat 1

„Wart war zurück zu den Helden geeilt und berichtete ihnen: „Ich habe mit Irye gesprochen. Ihr Plan ist es, mit all dem Schnee die Insel zu versenken und so ein Reich für die Nerat zu schaffen. Ich bin mir zwar nicht sicher, ob das wirklich funktionieren würde... Die Insel ist doch sicher schwerer als ein paar Schneeflocken, oder?“ Keiner der Helden antwortete. „Auch wenn ich ihren Plan genial finde, ist es mir doch zu kalt. Ich konnte sie aber nicht überzeugen, aufzuhören.“ Ein Held sagte: „Also müssen wir sie bekämpfen.“ König Wart erklärte:

Legende

10.5

Krämer und die Eiseskälte

Warx' Rat 2

„Ja und werde euch beistehen. Doch
sie schützt sich mit ihrem langen
Schwanz.“ Krämer entgegnete: „Ich weiß,
was wir tun werden. Wir schneiden ihn
einfach mit einer Flossenschere ab!“
„Ich glaube, die sind nicht stark genug. In-
brje ist schließlich eine magische,
langschwänzige Nixe.“ zuckelte Wort.
Doch auch jetzt wusste Krämer noch
Rat: „Ich werde sie einfach zu einer
mächtigen „Magischen Flossenschere“
umschmieden.“

Doch jetzt auf der Karte „Krämers ma-
gische Schmiedekunst“ den Teil „Die
Geheimwaffe“ auf.
Lest weiter auf „Endkampf gegen Srja“.

Legende

10.5

Räumer und die Eiseskälte

Endkampf
gegen Irja 1

Stellt Irja auf die schwarze Schlucht zwischen den Feldern 125, 132, 131, 155 und 149. Da Irja die Schlucht zugefroren hat, kann dieses Feld ab jetzt von den Helden betreten werden. ^{Stellt Warx auf das Feld eines der Helden. Er kann beim Laufen mitbewegt werden.}

Warx kann im Kampf gegen Irja helfen, wenn er auf demselben Feld steht. Er wird dann wie ein zusätzlicher Held mit den Werten eines Nerax behandelt und einer von euch würfelt nach seinem eigenen Würfelwurf die Würfel für Warx.

Irja hat 13 WP und folgende SP:

2 Spieler - 33 SP	5 Spieler - 42 SP
3 Spieler - 36 SP	6 Spieler - 45 SP
4 Spieler - 39 SP	

Irja kann nur angegriffen werden, wenn einer der Helden die magische Flassenschere trägt. Nehmt diese dann aus dem Spiel. Die Nixe würfelt mit dem großen roten und dem blaugrünen Würfel. Der rote Würfel gibt ihre zusätzliche Stärke an, der blaue Würfel zeigt, welches Wetter Irja in dieser Runde hervorruft. Der blaugrüne Würfel wird immer ganz zu Beginn der Runde VOR dem Zug der Helden geworfen.

Legende

10.5

Krämer und die Eiseskälte

Endkampf
gegen Irja 2

Folgende Wettereffekte können auftreten:

[2] Es beginnt zu hageln.

Jeder Held verliert 6 WP. Warx kann sich selbst ODER 1 Helden vor dem WP-Verlust schützen. Auch durch Schildabwehrbar.

[3] Ein Schneesturm kommt auf.

Jeder Held würfelt für den Rest des Kampfes mit 1 Heldenwürfel weniger (auch wenn ihm dadurch keine Würfel mehr bleiben). Warx kann sich selbst ODER 1 Helden vor dem Verlust eines Würfels schützen.

[4] Kälte bricht herein.

Die Items aller Helden verlieren für den Rest des Kampfes ihre Wirkung. Warx kann die Items eines Helden schützen.

[5] Dichter Nebel verschleiert das Kampffeld.

Jeder Held muss sofort mit einem Heldenwürfel würfeln. Bei 1 oder 2 kann er diese Runde nicht mitkämpfen. Warx kann bewirken, dass die anderen Helden nur bei einer 1, er selbst aber bei 1, 2, 3 oder 4 nicht mitkämpfen kann.

Legende

10.5

Krieger und die Eiseskälte

Endkampf
gegen Soja 3

Aufgabe / Legendenziel:

Ihr müsst die langschwänzige Nixe
Iria besiegen, bevor der Erzähler Feld
N auf der Legendenteile erreicht.

Wenn Iria besiegt ist, wird der Erzäh-
ler sofort auf Feld N gesetzt.



Eisplättchen



Bogen mit
Flammen-
pfeilen



Helm des
ewigen
Feuers



vorne ↗

Wellenreiter schild

hinten ↘



Flossenschere
vorne ↙



hinten ↘



magische
Flossen-
schere



vorne ↗

Wasserpistole

hinten ↘



Rüstungs-
falke



Krämer
Figur