

# ANDOR

## FANLEGENDE: VERSCHOLLEN

(Nach Legende 2 – Die Heilung des Königs)

A1

Diese Legende besteht aus 26 Karten:

A1 - A4, B, F1, F2, J, L1 – L6, N

2x IM SCHNEE, 4x GEHÖFT

FEUER BITTE, 3x GESCHEHNISSE

DIE ANKUNFT

Es wurde Winter und die Bewohner Andors verschanzten sich wegen der Kälte in ihren Behausungen. Die Helden waren über den Winter zu Gast bei König Brandur in der Burg. Einzig Orfen hatte sich bei der Wirtin Gilda in der Taverne einquartiert. Eines Tages trank er zu viel von dem starken Zwergenschnaps den Gilda vor langer Zeit von den Schildzwerge geschenkt bekommen hatte. Der trunkene Orfen lallte Gilda Geschichten von alten Zeiten ins Ohr als draußen vor der Taverne das Wetter plötzlich umschlug. Ein von Westen kommender Sturm zog über die Taverne hinweg in der sich Gilda und Orfen schnell verschanzten. Die Taverne erzitterte ob der Kraft des Sturmes und plötzlich gab es einen lauten Krach. Dachbalken stürzten herab und große Teile vom Dach lösten sich und wurden vom Sturm weggerissen.

Aus Angst in der abgedeckten Taverne zu erfrieren entschlossen sich Gilda und Orfen sofort zur Rietburg aufzubrechen um dort den Winter zu verbringen und die Helden um Hilfe beim Wiederaufbau der Taverne zu bitten.

Lest jetzt weiter auf A2

# ANDOR

## FANLEGENDE: VERSCHOLLEN

A2

Die Wirtin packte 2x Brot, 2x Trinkschlauch und 1x Messer in ihren Rucksack ein und gemeinsam wagten sie sich hinaus in den Sturm. Und in diesem schrecklich tobenden Wintersturm verloren die beiden völlig die Orientierung. Die verängstigte Gilda und der betrunkene Orfen gingen irgendwo im verschneiten Andor am Weg zur Burg im Schneesturm verloren. Doch es gab einen Hoffnungsschimmer. Die Helden hatten auf der Burg den Lärm leise vernommen und waren beunruhigt weil sie vermuteten dass der Krach von der Taverne gekommen war. Nachdem sich der Sturm gelegt hatte waren sie fest entschlossen gemeinsam die Taverne aufzusuchen.

Die Legende spielt auf der Spielplan-Vorderseite vom Spiel „Die Ewigen Kälte“. Die Benutzung vom Helden „Wächter des Feuers“ ist in dieser Legende etwas vorteilhaft. Einzig der Held Orfen kann nicht gespielt werden.

Die Tage werden in der Legende nicht kürzer! Rotes X auf den blauen Winterstein legen.

Lest jetzt weiter auf A3



**Folgendes Material bereitlegen:**

**(DEK, Grundspiel, Bonus Box, VL - Alte Geister)**

Figur Gilda & Orfen (inkl. komplettes Zubehör)

1x Werkzeugplättchen, Holz im Wert von 12

Die Kreaturen des Ava

4 Bauernplättchen, 1x Turm

2x Brot, 1x Messer, 2x Trinkschlauch

5 der 6 Runensteine (gemischt)

3x Zielmarker, 5x Feuerplättchen

(2 davon brennend auf Feld 0 und 57 legen)

**Folgende 13 Schneepplättchen mischen und auf dem Spielfeld verteilen:**

3x Brennholz, 3x Tafel, 2x Blaubachbeeren,

2x Blutkraut, 1x Warzwurzeln & Wahlmöglichkeit

**Leichter:** 2x Edelstein

**Schwerer:** 1x Edelstein, 1x Willenspunkte -2

**WICHTIG:**

Wird von einem Helden ein Schneepplättchen aufgedeckt dass eine Tafel zeigt, lest sofort die Karte „IM SCHNEE 1“ vor.

(Die Tafel darf danach aufgenommen werden)

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel und einem roten Würfel die Position der 5 Runensteine.

Lest jetzt weiter auf A4



Die Kreaturen witterten aufgrund des Sturms ihre Chance die Burg zu erobern und eventuell auf hilflose Bauern zu stoßen die in ihren Behausungen feststeckten. Zu lange hatten sie schon auf so eine Gelegenheit gewartet.

**Folgende Kreaturen kommen auf das Spielfeld:**

Gors auf Feld 20, 33, 39, 52, 66, 67

Wargors auf Feld 60, 62

Steppenbüffel auf Feld 46, 65

**Die Gruppe startet mit 3 SP, 7 WP und erhält:**

1 SP

1 Trinkschlauch

1 Helm

1 Askimar Klinge

Die Helden starten in der Burg (0).

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

**Mission:**

Alle Helden müssen sich bei der Taverne auf Feld 72 befinden wenn der Erzähler „B“ erreicht.



Die Legende ist verloren wenn sich jetzt nicht alle Helden bei der Taverne auf Feld 72 befinden!

Als sie die Taverne erreicht hatten waren sie erschrocken wie sehr der Sturm die Taverne zerstört hatte. Überall im Haus wurde erfolglos nach Gilda gesucht. Besorgt verließen sie das Haus und fanden draußen Spuren von 2 Personen. Die Spuren verloren sich aber leider rasch im Schnee aufgrund der starken Schneeverwehungen. Sie schrien: „Gilda, melde dich wenn du uns hören kannst!“ Aber es kam keine Antwort. „Vielleicht sollten wir die umliegenden Höfe absuchen und die Bauern fragen“. Und so machten sich die Helden auf den Weg.

Legt je 1 Sternchen auf die Felder 24, 28, 32 & 40. Wird ein Feld erreicht wird das Sternchen vom Feld genommen und beim ersten Gehöft die Karte „GEHÖFT 1“, beim 2en „GEHÖFT 2“ usw. vorgelesen. In welcher Reihenfolge die 4 Felder besucht werden ist nicht relevant.

Wenn der Erzähler den Buchstaben „E“ auf der Leiste erreicht hat müssen alle Höfe besucht sein.  
→ Legt zur Erinnerung 1 Sternchen auf „E“



Die Legende ist verloren wenn sich jetzt nicht mind. 1 Held beim Turm befindet!

Beim Turm angekommen vernahm man von oben das leise wimmern der Wirtin Gilda. Da trat plötzlich ein grauer Gor mit einer Doppelklinge hinter dem Turm hervor und versperrte Ihnen den Weg den Turm hinauf. Hinter ihm lag im Turm der restliche Proviant vom Aufbruch der beiden von der Taverne.

Der Gor schrie:  
*„Verschwindet auf der Stelle. Die Frau oben am Turm ist meine Gefangene und ich werde euch das Fürchten lehren wenn ihr nicht sofort abhaut. Ich bin der mächtige Tanghorn – Gor, eine der Kreaturen des Ava!“*

Man war sich nicht sicher wie man auf die Drohungen des kampflustigen Gors reagieren sollte. Keiner der Helden hatte jedoch die Absicht Gilda in Stich zu lassen und somit musste es über kurz oder lang zum Kampf gegen diesen fremden Gegner kommen.

Lest jetzt weiter auf F2

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**

**F2**

**Vorbereitungen:**

Stellt Gilda auf den Turm.

Stellt den Tanghorn – Gor vor den Turm.

Legt 1x Brot, 1x Trinkschlauch und 1x Messer in den Turm.

**MISSION:**

Besiege den Tanghorn – Gor um Gilda vom Turm zu retten ehe der Erzähler den Buchstaben „J“ auf der Erzählerleiste erreicht!!

**Die Kreatur des Ava hat folgende Werte:**

2 Spieler: 17 SP und 8 WP – 2 Rote Würfel

3 Spieler: 25 SP, 8 WP – 2 Rote Würfel

4 Spieler: 35 SP, 8 WP – 2 Rote Würfel

Er bleibt bei Tagesanbruch wenn sich die Kreaturen bewegen am Feld des Turmes stehen. Der Erzähler bewegt sich nach dem Sieg über den Tanghorn - Gor nicht weiter!

Als Belohnung über den Sieg bekommt man den restlichen Proviant der im Turm liegt.

Lest nach dem Sieg über den Tanghorn - Gor die Karte „FEUER BITTE“ vor.

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**

**J**

Die Legende ist jetzt verloren, wenn der Tanghorn - Gor noch nicht besiegt ist!

Markerschütternde Schreie ertönten aus Nordost. Banator, der Steppenriese war mit weiteren Kreaturen gekommen. Die Helden hatten seinen besten Freund den Tanghorn-Gor besiegt und aus Rache war er ins Land gekommen um die Burg zu zerstören und den geliebten König Brandur in sein Land zu entführen!

**Folgende Kreaturen kommen auf das Spielfeld:**

Banator, der Steppenriese auf Feld 60.

Gors auf Feld 49, 52

Wargor auf Feld 59

Steppenbüffel auf Feld 55, 58, 65

Felltroll auf Feld 63

Bei Sonnenaufgang bewegt Banator sich 2 Felder ZWISCHEN FELLTROLL und FEUER-SYMBOL.

Er überspringt lt. allgemeinen Regeln Kreaturen die sich auf seinem Weg zur Burg befinden.

Er kann jetzt noch nicht angegriffen werden! Erreicht er die Burg ist die Legende verloren!

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**

**L1**

Die Legende ist jetzt verloren, wenn Orfen noch nicht gefunden wurde und Gilda mit Held und Werkzeug nicht auf Feld 57 steht.

**SZENE 1:**

Als Gilda mit dem Helden und dem Werkzeug den Baum der Lieder erreicht hatte wurden sie von den Bewahrern begrüßt. Der Held erzählte vom Sturm der die Taverne zerstörte, den Tafeln, Fluggors und den restl. Geschehnissen.

Die Bewahrer schenkten Gilda Holz und schlugen ihr vor über den Winter bei Ihnen zu bleiben da sehr viele Kreaturen und ein Steppenriese auf dem Weg zur Burg waren. Der Weg war einfach zu gefährlich für eine „einfache Wirtin“. Das Holz und das Werkzeug sollen die Helden zur Burg bringen und dort lagern bis zum Ende des Winters um im Frühling die Taverne zu reparieren. Auf dem Weg dorthin sollen die Helden die Burg verteidigen und den Steppenriesen besiegen ehe dieser sein Vorhaben umsetzt und die Burg zerstört sowie den geliebten König Brandur aus Andor entführt!

Lest jetzt weiter auf L2

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**

**L2**

Die Bewahrer hatten noch wichtige Infos bezüglich der Kräuter und der Tafeln die im Schnee von den Helden gefunden wurden. Diese hatten eine große Bedeutung für den Held Orfen. Diese werden auf der Karte L3 beschrieben.

**SZENE 2:**

„Na was lungert denn da im Schnee herum...“ Orfen lag betrunken und durchnässt am Flußufer. Er war froh gefunden worden zu sein und lallte etwas von Gilda Schnaps und Graugor. Er wurde in die Höhe gestemmt und nach Verletzungen abgesucht. Er war zum Glück unverletzt aber aufgrund seiner Trunkenheit war er leider in seinem derzeitigen Zustand völlig kampfunfähig.

**VORBEREITUNGEN:**

Legt Holz mit folgendem Wert auf das Feld 57.  
2 Spieler: Wert 8 ; 3 Spieler: 10 ; 4 Spieler: 12  
Gilda bleibt auf Feld 57 stehen und kann von keiner Kreatur mehr angegriffen werden.  
Heldentafel & Steine von Orfen bereitlegen.  
Er steht jetzt auf Feld 32, 46 oder 49 und hat 4 WP und 1 SP – Steine auf der Tafel platzieren.

Lest jetzt weiter auf L3



Die Helden hatten Infos über die Tafeln und Kräuter erhalten als Gilda mit dem Werkzeug beim Baum der Lieder eintraf. Sie konnten damit Orfen wieder auf Vordermann bringen.

**ORFEN UND DIE KRAFT DER 3 KRÄUTER:**

Bringt man 1x Blaubachbeere, 1x Blutkraut und 1x Warzwurzel zu Orfen kann er sie zu sich nehmen. Somit ist er wieder nüchtern und kann im Kampf gegen Kreaturen mithelfen wenn er auf dessen Feld steht mit mindestens 1 zusätzlichen Helden.  
**ORFEN KANN ALLEINE KEINEN KAMPF BESTREITEN**

**ORFEN UND DIE KRAFT DER TAFELN:**

Die Tafeln sind nur nützlich wenn Orfen nüchtern ist! Übergibt man ihm Tafeln und liegen diese auf seiner Heldentafel dann kann er pro Tafel einen Würfel im Kampf mehr werfen.

0 Tafel – 1 Würfel, 1 Tafel – 2 Würfel, 2 Tafel – 3 W.  
Hat er alle 3 Tafeln auf seiner Heldentafel liegen so erhält er für die 3e Tafel statt 1 Stärkepunkt auf seiner Heldentafel 4 SP - Orfen hat ja nur 3 Würfel

Entfernt man eine Tafel fällt er auf 1 SP herunter. Die Tafeln kann lediglich Orfen verwenden. Die Helden dürfen die Tafeln tragen aber nicht benutzen.

Lest jetzt weiter auf L4



**ZUSÄTZLICHE INFOS ZUM KAMPF MIT ORFEN:**

Gewinnt beim Kampf die Kreatur eine Kampfrunde und Orfen steht mit am Feld (nüchtern oder trunken) verliert er immer 1 WP!! Die Kampfdifferenz ist für ihn nicht relevant!

**Orfen ist nüchtern und steht am Feld der Kreatur:**

Gewinnt die Gruppe mit Orfens Beteiligung einen Kampf erhält Orfen immer 1 WP!!

**Orfen ist trunken und steht am Feld der Kreatur:**

Gewinnt die Gruppe einen Kampf und Orfen steht mit am Feld bekommt Orfen keine WP da er am Kampf nicht beteiligt ist sondern nur Zuschauer.

Da Orfen keinen Zeitstein hat verbraucht er für anstehenden Kämpfe keine Stunden. Die Helden verlieren 1 Std pro Kampfrunde lt. Regeln. Orfen verliert für das Kämpfen an sich auch keinen WP.

Ihm kann für den Kampf ausschließlich das Messer und der Helm überreicht werden.

→ Gleiche Werte werden beim Helm addiert.

Die anderen Helden kämpfen nach allg. Regeln.

Lest jetzt weiter auf L5



**INFOS ZUR BEWEGUNG VON ORFEN:**

Orfen kann nur mit einem Held mitbewegt werden und darf einen anderen Helden übergeben werden. Für jedes Feld das Orfen mitbewegt wird verliert er auf seiner Tafel 1 WP – Zustand ist egal. (Er kann zwischenzeitlich auch auf einem Feld zurückgelassen werden.)

Orfen darf keine Trinkschläuche verwenden. Orfen darf jedoch Brot sowie Kräuter gereicht werden um seine WP zu erhöhen.

**WICHTIG:**

Er kann durch FEUER seine WP NICHT ERHÖHEN. Im Kampf bekommt er nur 1 WP beim Sieg. Er bekommt keine weitere Belohnung  
→ Nur die anderen Helden werden belohnt.

Betritt Orfen ein Feld einer Kreatur greift diese an und es muss gekämpft werden. Hat man keine Zeit mehr und ein Held steht mit Orfen bei einer Kreatur ist die Legende verloren. Bewegt sich eine Kreatur auf das Feld von Orfen und kein Held steht mit am Feld ist die Legende verloren.

Lest jetzt weiter auf L6



**MISSIONEN:**

Die Helden müssen mit oder ohne Mithilfe von Orfen den Steppenriesen besiegen. Orfen darf NIE auf 0 WP fallen - auch nicht bei 3 Tafeln und 4 SP! Die Helden müssen Orfen zur Burg bringen. Holz und Werkzeug müssen zur Burg gebracht werden.

**Trunkener Orfen am Spielfeld – Banators Wert:**

2 Spieler: 20 SP und 10 WP – 2 Rote Würfel  
3 Spieler: 30 SP, 10 WP – 2 Rote Würfel  
4 Spieler: 40 SP, 10 WP – 2 Rote Würfel

**Nüchterner Orfen am Spielfeld – Banators Wert:**

2 Spieler: 25 SP und 10 WP – 2 Rote Würfel  
3 Spieler: 35 SP, 10 WP – 2 Rote Würfel  
4 Spieler: 45 SP, 10 WP – 2 Rote Würfel

Der Erzähler bewegt sich nach dem Sieg über den Steppenriesen nicht weiter!  
Man bekommt keine Belohnung - Nur Orfen 1 WP

ERZÄHLER JETZT UM 1 AUF „K“ ZURÜCKSETZEN.

Die Missionen müssen erfüllt werden bevor der Erzähler „N“ erreicht.  
Sind sie erfüllt lest die Karte „Die Ankunft“ vor.



**DIE LEGENDE IST GEWONNEN WENN ALLE AUFGABEN ERFOLGREICH ERFÜLLT WURDEN!**

**SEHR GUTES ENDE**

Orfen wurde nüchtern zur Burg gebracht und das Dach der Taverne wurde zur Freude Gildas gleich im Winter noch repariert. Alles ist super gelaufen.

**ENDE – WÄRE ETWAS BESSER GEGANGEN**

Orfen wurde nüchtern zur Burg gebracht und das Dach der Taverne wurde nachdem der Winter vorbei war von den Helden repariert.

**ENDE - ETWAS PROMILLE IM BLUT**

Orfen wurde betrunken zur Burg gebracht und das Dach der Taverne wurde zur Freude Gildas gleich im Winter noch repariert. Als Orfen wieder nüchtern war schämte er sich etwas und er entschuldigte sich bei allen Beteiligten.

**ENDE - WÄRE VIEL BESSER GEGANGEN**

Orfen wurde betrunken zur Burg gebracht und das Dach der Taverne wurde erst nach dem Winter von den Helden repariert. Als Orfen wieder nüchtern war, war er sicher dass wegen ihm die Taverne nicht mehr repariert werden konnte.....



Als der König die Helden und Orfen auf der Burg in Empfang nahm war die Freude riesig dass sie die Kreaturen abgewehrt und den Steppenriesen besiegt hatten. Der Zustand von Orfen war dem König egal. Er war nur froh dass die Helden ihn und Gilda gefunden hatten und die Wirtin sicher beim Baum der Lieder angekommen war.

Nachdem sich die Helden etwas ausgerastet hatten sagte der König zu ihnen:

„Falls ihr noch Kraft & Zeit habt könntet ihr noch schnell mit Holz & Werkzeug zur Taverne laufen und dort das Dach reparieren. Heute ist ein angenehmer Wintertag und Gilda würde sich sicher total freuen wenn sie zurückkommt und ihre Taverne bereits repariert vorfindet.“

**Freiwillige Mission:**

Mindestens 2 Helden gehen mit dem Holz und dem Werkzeug auf Feld 72 und legen dort die Gegenstände ab. Das Reparieren des Daches kostet 1 Std. auf der Tagesleiste. Die Helden müssen danach nicht mehr zur Burg zurück.

Lest danach die Karte „N“ vor

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**IM SCHNEE 1**

Als die Helden durch den Schnee stapften fand einer der Helden eine Steintafel die etwas aus dem Schnee herausragte. Da hörte man plötzlich ein krächzendes Geräusch aus dem Wäldchen westlich der Taverne und Fluggors stiegen von den Bäumen aufgeschreckt in die Lüfte auf. Ein Fluggor flog direkt zur Kreatur am höchsten Feld der andere Fluggor flog zum Turm auf Feld 83.

- 1 Fluggor auf Feld 83 stellen
- 1 Fluggor zur Kreatur am höchsten Feld stellen

*„Ausgerechnet diese elenden Fluggors, die so schwer zu erwischen sind!! Was ist das für ein Gegenstand und warum reagieren diese Kreaturen so eigenartig darauf?? Die Tafel könnte eventuell sehr kostbar sein, wenn die Viecher aufschrecken wenn man sie findet. Vielleicht gibt es davon mehr im Schnee..“*

Auf der Karte „Im Schnee 2“ weiterlesen

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**IM SCHNEE 2**

**INFO 1 - FLUGGORS:**

Wird ein Schneeplättchen mit einer Tafel aufgedeckt, fliegt 1 Fluggor vom Turm zur Kreatur am höchsten Feld. Werden durch Fernrohr zeitgleich 2 Tafeln aufgedeckt fliegen 2 Fluggors zu den Kreaturen auf den höchsten Feldern. Bei Sonnenaufgang erfolgt die Bewegung der Kreaturen lt. Grundregeln mit Fluggors. Danach fliegen sie wieder zum Turm retour. Sie können nach allgemeinen Regeln besiegt werden.

**WICHTIG:**

Wurden alle Tafeln aufgedeckt bleiben die Fluggors bis Spielende am Turm stehen!!

**INFO 2 – KRÄUTER IN SCHNEEPLÄTTCHEN:**

Diese können laut Regeln verwendet werden. Einige der Kräuter haben im Verlauf der Legende noch eine gewisse Bedeutung. Allerdings sind die Kräuter nicht zwingend erforderlich um die Legende gewinnen zu können. Dies gilt übrigens auch für die Tafeln in den Schneeplättchen!!!

**INFO 3 – BRENNHOLZ IN SCHNEEPLÄTTCHEN:**

1 Brennholz in den SP darf noch nicht in ein Feuerplättchen umgewandelt werden.

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**GEHÖFT 1**

Eine junge Bäuerin öffnete die Haustür und gewährte den/die Helden freundlich Einlass. In der urig eingerichteten Stube die sehr sauber wirkte endete die Befragung der Bäuerin leider ohne Ergebnis.

*„Ich habe mich aus Angst vor dem Sturm unter meinem Bett verkrochen und bin erst hervor gekommen als der Sturm sich gelegt hatte. Ich habe leider weder jemanden gesehen noch habe ich Geräusche außer die vom Wind gehört“.*

Als die Frau den/die Helden wieder nach draußen begleitete stand vor ihr plötzlich ein Steppenbüffel der sie attackieren wollte.

Stellt das weibliche Bauernplättchen auf das Feld und den Steppenbüffel auf die Frau.

Wird der Steppenbüffel besiegt bevor der Erzähler weiterrückt ist die Frau gerettet und kann danach zur Burg gebracht werden. Ansonsten kommt das Bauernplättchen sofort wieder aus dem Spiel und der Steppenbüffel bewegt sich laut Regeln in Richtung Burg!!

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**GEHÖFT 2**

Ein muskulöser Bauer schaufelte sich gerade den Weg vom Haus zum Geräteschuppen frei als er von den/die Helden freundlich begrüßt wurde. Anfangs war er skeptisch aber nach einer gewissen Zeit ließ er sie in sein Haus eintreten.

Die Befragung endete leider ebenfalls ohne große weitere Erkenntnisse.

*„Ich habe niemanden gesehen während der Sturm wütete. Nachdem der Sturm abgeklungen war ging ich nach draußen um das Haus auf Schäden abzusuchen. Da habe ich nach einiger Zeit zufällig etwas Proviant im Schnee gefunden. Das könnte durchaus von der Wirtin Gilda stammen, aber das ist nur eine Vermutung.“*

Legt 1 männl. Bauernplättchen, 1 Brot und 1 Trinkschlauch auf das Feld vom Gehöft 2. Die Helden können sich jederzeit diese Gegenstände nehmen und auf ihre Heldentafel legen bzw. die Gegenstände jederzeit benutzen.

Der Bauer kann ab jetzt jederzeit zur Burg gebracht werden.

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**GEHÖFT 3**

Totenstille lag über dem dritten Gehöft. Die Eingangstür war aus der Verankerung gerissen und nach innen umgeworfen worden. Im Hausinneren war ein großer Tisch und einige Stühle total zerstört worden. Kratzspuren waren am Boden zu sehen und weiter hinten im Haus lag im Schlafzimmer ein Bauer.....

Da sah man plötzlich einen großen Schatten durch das Haus über die Hintertür nach draußen verschwinden.

Eine Kreatur war während des Sturmes ins Haus eingedrungen und hat den gebrechlichen alten Bauern der in diesem Gehöft lebte im Schlaf überrascht....

**2 Spieler:**

Stellt einen Steppenbüffel auf das Feld des Hofes.

**3 bis 4 Spieler:**

Stellt einen Felltroll auf das Feld des Gehöftes. Dieser geht ab jetzt nach allgemeinen Regeln bei jeder Erzählerbewegung Richtung Burg und kann jederzeit besiegt werden.

Der Bauer kann leider nicht mehr zur Burg gebracht werden.

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**GEHÖFT 4**

Eine furchtlose Bäuerin öffnete die Tür und hatte folgende Infos bei der Befragung:

*„Ich habe im Sturm zwei menschliche Gestalten durch mein Feld stapfen gesehen. Eine der 2 Personen wankte stark und schien trunken zu sein. Leider konnte ich die beiden kaum erkennen. Heute früh nachdem der Sturm abgeklungen war habe ich mit meinem Fernrohr die gesamte Gegend nochmals nach den beiden abgesucht. Ich glaube ich habe auf einem Turm einen der beiden stehen sehen. Ich glaube es war in etwa dort“. Und sie zeigte auf folgendes Feld.*

**Würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel:**

1 - 3: Mind. 1 Held muss sich auf Feld 30 befinden wenn der Erzähler „F“ erreicht.

4 - 6: Mind. 1 Held muss sich auf Feld 37 befinden wenn der Erzähler „F“ erreicht.

Stellt den Turm auf das entsprechende Feld.

1 weibl. Bauernplättchen auf Gehöft 4. Die Frau kann jederzeit zur Burg gebracht werden.

ANDOR

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**FEUER BITTE**

Als die Helden die Kreatur besiegt und den Proviant eingesteckt hatten eilten sie schnellstens über die steinerne Treppe den Turm hinauf zur Wirtin. Die arme Gilda war völlig kraftlos und unterkühlt.

Sie murmelte ganz leise „Feuer bitte....“

Dann fiel sie neben den Helden in Ohnmacht.

**MISSION:**

Einer der Helden muss dringend auf dem Turm Feuer machen damit Gilda den Helden von den Geschehnissen erzählen kann.

Dafür muss das Brennholz aus den Schneeplättchen welches noch nicht verwendet wurde zum Turm gebracht und entzündet werden.

Ist der Wächter des Feuers im Spiel kann dieser am Turm das Feuer von seiner Tafel anzuzünden. Er darf aber in dieser Legende jetzt kein anderes Feuerplättchen vom Spielfeld aufnehmen und zum Turm tragen → Ebenfalls nur Brennholz

Hat ein Held nach den allgemeinen Regeln der Ewigen Kälte Feuer gemacht lest jetzt weiter auf der Karte „GESCHEHNISSE“

ANDOR

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**GESCHEHNISSE 1**

Nachdem einer der Helden ein wärmendes Feuer entfacht hatte öffnete Gilda nach einiger Zeit die Augen und freute sich die Helden zu sehen. Danach erzählte sie:

*„Als ich mit Orfen die Taverne verlassen hatte haben wir uns auf den Weg zur Burg im Sturm verlaufen. Orfen war mir keine Hilfe da er vom Schnaps so betrunken war.*

*Wir kamen an Gehöften vorbei aber Orfen war stur und wollte die Bauern nicht um einen sicheren Unterschlupf bitten. Bei einem der Höfe habe ich schließlich auch noch Teile unseres Proviantes verloren!!*

*Einige Zeit später kamen wir zum Fluss aber die Sicht war schlecht und wir wussten nicht wie weit wir von der Burg entfernt waren.*

*Plötzlich kam ein grauer Gor und griff Orfen an. Dieser stand nahe am Flußufer und als sie miteinander kämpften stolperte der noch immer völlig betrunkene Orfen, fiel in den Fluss und trieb nach Norden davon. Mich hat der Gor danach ergriffen und mich zu diesem Turm verschleppt in dem er den Winter verbringt“*

Auf Karte „GESCHEHNISSE 2“ weiterlesen

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**GESCHEHNISSE 2**

*„Weiters hat er mir erzählt dass er eine Kreatur des Ava sei und dass es 5 von Ihnen geben soll. Danach hat er mich über die Treppe nach oben in den Turm geschleppt und mich auf den Boden geworfen und mich hier zurückgelassen. Danach ist er wieder nach unten und hat seitdem außerhalb des Turmes Wache gehalten“.*

*„Aber zurück zu Orfen. Er hat sehr viel Zwergenschnaps getrunken der ihn von innen heraus gut wärmen sollte. Das könnte ihm vielleicht in seiner Not helfen im kalten Wasser zu überleben. Außerdem habe ich damals von den Schildzwerge erfahren dass man einen Rausch vom Zwergenschnaps rasch beenden kann wenn man 3 verschiedene Kräuter die in Andor wachsen mischt und zu sich nimmt. Bitte sucht Orfen und nehmt ihm sogleich möglichst viele Kräuter mit. Und einer von euch soll mich bitte zu den Schildzwerge und danach zum Baum der Lieder bringen. Ich muss bei den Zwergen um Werkzeug und danach bei den Bewahrern um Holz für meine Taverne bitten.“*

Auf Karte „GESCHEHNISSE 3“ weiterlesen

**ANDOR**

**FANLEGENDE:  
VERSCHOLLEN**



**GESCHEHNISSE 3**

**Vorbereitungen:**

Zielmarker mischen und verdeckt auf die Felder 32, 46 & 49 legen.

1x Werkzeug auf Feld 71 legen.

**MISSION 1:**

Gilda muss zu den Zwergen (Feld 71) gebracht werden um dort um Werkzeug zu bitten. Dieses kann dann auf einer Heldentafel zum Feld 57 mitgenommen oder per Falke verschickt werden.

**MISSION 2:**

Gilda muss zum Baum der Lieder gebracht werden um dort um das Holz zu bitten. Sie wird mit einem der Helden mitbewegt und darf keine Felder mit Kreaturen betreten. Auf Feld 57 kann Gilda von keiner Kreatur angegriffen werden. Gilda & 1 Held müssen auf Feld 57 stehen wenn „L“ erreicht wird.

**MISSION 3:**

Orfen muss gefunden werden. Ein Held muss am Feld vom Zielmarker (Häkchen) stehen wenn „L“ erreicht wird → Zielmarker auf Orfen austauschen

**ALLE 3 MISSIONEN MÜSSEN ERLEDIGT SEIN BEVOR DER ERZÄHLER „L“ ERREICHT !!**