

W DIE LEGENDEN VON **W**
ANDOR

Der Wein der Winterburg

Solo-Legende
für den Braumeister

a1

Diese Legende besteht aus 7 Karten:
a1, a2, a3, a4, a5, a6, b

W DIE LEGENDEN VON **W**
ANDOR

Der Wein der Winterburg

Solo-Legende
für den Braumeister

a2

W DIE LEGENDEN VON **W**
ANDOR

Der Wein der Winterburg

Solo-Legende
für den Braumeister

a3

W DIE LEGENDEN VON **W**
ANDOR

Der Wein der Winterburg

Solo-Legende
für den Braumeister

a4

- Lege die **5 alten Waffen**, die **8 Bewegungsplättchen**, den **Bruderschild**, die **4 Edelsteine**, den **Markierungsring**, die **22 Nebelplättchen**, **Radan**, den **Sternenschild** und die **2 Sternenschildplättchen** bereit.
- Lege 3 Bauernplättchen mit ihrer Gitterseite oben als Fässer (große Gegenstände) bereit. Alternativ können die **3 Fässer** aus „Die Reise in den Norden“ verwendet werden.
- Ereigniskarten werden in dieser Legende nicht benötigt.
- Stelle den **Erzähler** auf den Buchstaben **a** und lege ein **Sternchen** auf den Buchstaben **b** der Legendenleiste.
- **Leichter spielen:** Lege das „-4“-Plättchen mit der „-1“-Seite nach oben auf die Überstunden 8, 9 und 10.
- **Schwerer spielen:** Lege das „-4“-Plättchen mit der „-4“-Seite nach oben auf die Überstunden 8, 9 und 10.

Stelle Naravens Heldenfigur auf Feld **207**.

Naraven stand am Rande des Lagers der Andori und blickte zurück zur Winterburg. Vor zwei Tagen hatte der Tross die Krahal-Schlucht überquert, gestern hatten sie die Holzbrücke abgebrochen und zur Korn-Schlucht gehievt. Morgen sollte es weiter in Richtung Heimat gehen.

Die Andori und ihre Mitstreiter waren gerade eifrig mit den Vorbereitungen für ein großes Fest beschäftigt. Viele Meilen von Krahd entfernt und mit der Schlucht im Rücken fühlten sie sich in Sicherheit und wollten ihren Sieg gebührend feiern. Auch die Agren waren herzlich eingeladen und diesmal waren sie es, die Geschenke mitbrachten.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a3. →

Dies ist eine Mini-Legende für den Braumeister Naraven aus der Fan-Helden-Erweiterung „Einfache Helden“ (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=13&t=10527>).

Die Legende spielt auf der Seite des Spielplans, die das **Graue Gebirge** zeigt.

- Lege Naravens Heldenfigur, seine Heldenfigur und seine Würfel bereit. Lege eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld und markiere seine Startwerte: Der Holzstein kommt auf **1 Stärkepunkt**, die zweite Holzscheibe auf **7 Willenspunkte**.
- Lege die Heldenkarte des Braumeisters und die Karte „Die Verarbeitungsschritte des Braumeisters“ aus Legende 11 sowie die Hoffnungskarte des Braumeisters aus Legende 17 bereit.
- Lege die **3 roten Würfel**, den **roten Holzstein** und die **rote Holzscheibe** für die Kreaturen bereit.
- Verteile **alle Gegenstände** auf der Ausrüstungstafel.
- Lege die **3 Quellenplättchen** mit ihrer grauen Seite auf die Quellenfelder (Sechsecke) und drehe sie dann auf die farbige Seite.
- Lege verdeckt **6 Höhlenplättchen** auf die Höhlenfelder und den Rest als Vorrat bereit.
- Lege die **Brücke** als Feld 206 zwischen Feld **205** und Feld **207**.
- Stelle das **Lager** auf Feld **207**.
- Lege einen **Wargor**, einen **Bergskral** und einen **Wachtroll** bereit.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a2. →

Es würde selbstverständlich kein leichtes Unterfangen sein. Jenseits der Schlucht wäre er auf sich allein gestellt und im Süden der Burg hatte sich dichter Nebel gesammelt, der die Sicht erschwerte.

Lege von den verbliebenen Nebelplättchen die **10 Nebelplättchen mit verschiedenen Vorderseiten** verdeckt auf die Felder **209–212, 259, 261–264** und **266**.

Eine Bewegung rechts hinter der Burg erregte Naravens Aufmerksamkeit. Auch das noch: Ein Höhlentroll hatte sich auf den Weg zur nahen Quelle gemacht! Wenn Naraven in der Burg herumpolterte, würde ihn der Troll hören – und sich womöglich auf die Suche nach einem warmen Abendessen machen. „Der darf den Wein nicht in die Hände bekommen“, dachte Naraven, „und mich natürlich auch nicht!“

Lege **5 der 8 Bewegungsplättchen** auf die 4. Stunde der Tagesleiste.

Stelle den **Wachtroll** auf Feld **269**. Der Wachtroll hat **8 Stärkepunkte** und benutzt im Kampf **2 rote Würfel** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Wird sein Kampfwert einmal übertroffen, ergreift er die Flucht und kommt aus dem Spiel. Dafür gibt es keine Belohnung und der Erzähler bewegt sich nicht.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a5. →

Sortiere aus den alten Waffen den Schwertgriff aus. Lege eine verbliebene **alte Waffe** verdeckt auf Feld **250** und einen **Trank der Hexe** auf Feld **238**. Lege auf beide Gegenstände je ein **Agren-Nebelplättchen**. Wenn Naraven das Nebelplättchen aktiviert, erhält er die alte Waffe bzw. den Trank der Hexe anstelle eines Gegenstands von der Ausrüstungstafel.

Naraven bemerkte einen fahlen Feuerschein in der Schlucht. Wahrscheinlich der Wachposten, den die neue Königin im Spornurm zurückgelassen hatte.

Lege den **Schwertgriff**, einen **Trinkschlauch** und ein **gepflücktes Sternkraut** auf Feld **247**.

Sein Blick schweifte weiter zur Winterburg, jenem Ort, der ihn nicht losließ. Als er vor nicht allzu langer Zeit dabei geholfen hatte, die Gefangenen des Bleichen Königs zu befreien, war er tief in die Kellergewölbe der Burg vorgedrungen und hatte dort prächtige Weinfässer entdeckt. Diese Fässer lagerten noch immer dort. In den letzten Tagen war er zu beschäftigt gewesen, um sich darum zu kümmern. Jetzt aber wünschte er, er hätte sich die Zeit genommen, denn der edle Tropfen wäre die perfekte Ergänzung für das Fest gewesen. Vielleicht war es ja doch noch nicht zu spät?

Lege die **3 Fässer** auf Feld **268** und lege auf jedes Fass ein **Ereigniskarte-Nebelplättchen**.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a4. →



Legendenziel:

Wenn der Erzähler den Buchstaben **b** erreicht, müssen alle **3 Fässer** auf Feld **207** liegen.

Wichtig: Fässer können nur auf Feld 268 aufgenommen und nur auf Feld 207 abgelegt werden. Wenn Naraven ein Fass aufnimmt, muss er das darauf liegende Nebelplättchen aktivieren.

Naraven kann neben seiner ersten Sonderfähigkeit (Heldentafel) auch seine **zweite** (Heldenkarte, Legende 11) und **dritte** (Hoffnungskarte, Legende 17) **Sonderfähigkeit** nutzen. Wie diese funktionieren, kannst du auf den jeweiligen Karten nachlesen.

Hinweis: Naraven erhält nicht den Stärkepunkt (Legende 11) oder die Edelsteine (Legende 17).

Als Naraven sich schließlich aus dem Lager schlich, weihte er nur Radan in seinen Plan ein. Der Zwerg kannte ihn noch aus jenen Tagen, als Naraven Fürst Hallgarts Schankstuben beliefert hatte, und hatte dessen Braukunst stets geschätzt. „Ich halte ein Ohr auf die Winterburg“, versprach Radan. „Und wenn du in Schwierigkeiten gerätst, ruf mich“ – dabei hob er mit einem Zwinkern seinen Streithammer – „dann werde ich versuchen, schneller bei dir zu sein als der Troll.“

Lege die übrigen **3 Bewegungsplättchen** auf Feld **207** und stelle **Radan** darauf. Radan kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden und unterstützt Naraven im Kampf mit 4 Stärkepunkten. Sobald Radan das erste Mal bewegt wird, werden die 3 Bewegungsplättchen sofort ausgeführt.

Bewegung des Wachtrolls: Der Wachtroll bewegt sich jeden Sonnenaufgang, wenn das **Ereigniskartensymbol** an der Reihe ist, sowie jedes Mal, wenn Naraven ein **Ereigniskarte-Nebelplättchen** aktiviert, ein Feld entlang des Pfeils oder der alten Zwergenstraße. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Ereigniskartensymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Außerdem bewegt er sich durch manche


Bewegungsplättchen („Wächter“). Der Wachtroll überspringt andere Kreaturen und umgekehrt. Er kann durch Edelsteine abgelenkt werden. Nur von Feld **209** bewegt sich der Wachtroll entgegen des Pfeils auf Feld **268**, wo er schließlich stehen bleibt, außer er wird durch einen Edelstein vom Feld gelockt.

Hinweis: Andere Kreaturen betreten Feld 268 nicht.

Wichtig: Sollte der Wachtroll Naraven erreichen, hält er ihn nach den üblichen Regeln fest. (Beide Figuren können sich dann nicht mehr bewegen.)

Naraven überschlug im Kopf die Wegstunden zur Winterburg und zurück. Die Zeit war knapp, vielleicht zu knapp und das Ganze ein hoffnungsloses Unterfangen. Doch da fielen ihm unversehens die beiden mächtigen Schilde ein, welche die Helden in Krahd zurückerlangt hatten – der Bruderschild und der Sternenschild. Heute Abend würde sie wohl niemand anderes benötigen.

Lege den **Bruderschild** und den **Sternenschild** auf Feld **207**.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a6. 

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn jetzt 3 Fässer auf Feld 207 liegen.

Als das Fest seinen Höhepunkt erreichte und die Becher kreisten, rollten drei staubige Fässer in die Mitte des Lagers. Naraven, zerkratzt, verschwitzt und über beide Ohren grinsend, klopfte auf das Holz. „Direkt aus den Kellern der Winterburg“, rief er. „Und keinen Tropfen an den Troll verloren!“

Fan-Legende „Der Wein der Winterburg“ – Autor: Mivo

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn jetzt nicht 3 Fässer auf Feld 207 liegen.
Naraven saß im Dunkel der Nacht, nicht weit von der Schlucht, und lauschte dem fernen Klang von Gesang, Gelächter und klirrenden Bechern. Das Fest hatte längst begonnen. Der Nebel und die Strecke hatten ihn aufgehalten und der Troll war schneller gewesen, als er gehofft hatte. Er zog den Korken aus dem kleinen Fass, das er hatte retten können, und seufzte. „Hätte ich mich nur ein bisschen mehr beeilt“, murmelte er, hob den Becher in Richtung des Lagers und trank auf den Sieg.