



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

P 4

Das ewige Eis hatte im Laufe der Jahre an den Brunnen Hadrias große Schäden hinterlassen, und die Menschen baten die Helden, ihnen bei den Reparaturen zu helfen.

Legt die **3 Nord-Brunnen** mit der grauen Seite nach oben auf die 3 Felder dieser Karte.

Die Gruppe **erhält nach** der Reparatur jedes Brunnens **sofort 1 Ruhm**. Der Brunnen, der auf dem Spielplan liegt, darf geleert werden (sofern möglich) und kommt danach aus dem Spiel.

Stattdessen wird der neue Brunnen auf das Feld gelegt. Ein neuer Brunnen wird erst bei Sonnenaufgang aufgefrischt (wenn kein Held auf dem Feld steht).

Wichtig:

Die Helden können die Brunnen nur reparieren, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat.



Lest weiter auf der Legendenkarte "Die Brunnen". →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

P 4

Experten

Das ewige Eis hatte im Laufe der Jahre an den Brunnen Hadrias große Schäden hinterlassen, und die Menschen baten die Helden, ihnen bei den Reparaturen zu helfen.

Legt die **3 Brunnen** vom Spielplan auf die Felder dieser Karte. Die Gruppe **erhält nach** der Reparatur jedes Brunnens **sofort 1 Ruhm**. Wurde der dritte Brunnen errichtet, kommt diese Karte aus dem Spiel. Ein neuer Brunnen wird erst bei Sonnenaufgang aufgefrischt (wenn kein Held auf dem Feld steht).

Wichtig:

Die Helden können die Brunnen nur reparieren, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat. Brunnen, die bis dahin **nicht** repariert wurden, kommen aus dem Spiel und stehen den Helden **bis zum Ende der Legende** nicht mehr zur Verfügung.



Lest weiter auf der Legendenkarte "Die Brunnen". →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

P₄

Die Händler des Wintermarktes waren von einem Sturm überrascht worden und benötigten nun dringend Feuerholz.

Für jedes Feuerholzplättchen, das ein Held auf **Feld 148** ablegt, **erhält** die Gruppe **1 Ruhm**.

Das Feuerholz muss mit Hilfe der Schneeplättchen gesammelt werden. Ihr dürft **insgesamt höchstens 3 Feuerholz-Plättchen** auf Feld 148 ablegen.

Legt abgegebene Plättchen zur Markierung auf diese Karte. Wurden 3 Feuerholzplättchen abgegeben, werden sie zu den offen neben dem Spielplan gesammelten Schneeplättchen gelegt, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Wichtig:

Die Helden können den Händlern das Feuerholz nur bringen, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

P₄

Experten

Die Händler des Wintermarktes waren von einem Sturm überrascht worden und benötigten nun dringend Feuerholz.

Legt ein Held **3 Feuerholzplättchen auf einmal** auf **Feld 148** ab, **erhält** die Gruppe **2 Ruhm**.

Das Feuerholz muss mit Hilfe der Schneeplättchen gesammelt werden. Ihr dürft nur **einmal** 3 Feuerholzplättchen auf Feld 148 ablegen.

Die abgegebenen Feuerholzplättchen werden zu den offen neben dem Spielplan gesammelten Schneeplättchen gelegt, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Wichtig:

Die Helden können den Händlern das Feuerholz nur bringen, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

P 4

Die Händler des Wintermarktes baten die Helden darum, einige der seltenen Eispilze zu sammeln und zum Markt zu bringen.

Legt je 1 Pilz auf die Felder mit den Winterwürfelsymbolen **2**, **3** und **4**.

Ein Held, der auf dem entsprechenden Feld **steht**, kann einen Pilz einsammeln. Pilze werden auf der Heldentafel auf dem Bereich abgelegt, auf den auch Gold gelegt wird.

Für jeden Pilz, den ein Held auf **Feld 148** ablegt, **erhält** die Gruppe **1 Ruhm**. Abgelegte Pilze kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.

Wichtig:

Die Helden können die Pilze den Händlern nur bringen, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

P 4

Experten

Die Händler des Wintermarktes baten die Helden darum, einige der seltenen Eispilze zu sammeln und zum Markt zu bringen.

Legt je 1 Pilz auf die Felder mit den Winterwürfelsymbolen **2**, **3** und **4**.

Ein Held, der auf dem entsprechenden Feld **steht**, kann einen Pilz einsammeln. Pilze werden auf der Heldentafel auf dem Bereich abgelegt, auf den auch Gold gelegt wird.

Legt ein Held **alle 3 Pilze auf einmal** auf **Feld 148** ab, **erhält** die Gruppe **2 Ruhm**. Die abgelegten Pilze kommen danach in den allgemeinen Vorrat zurück.

Wichtig:

Die Helden können die Pilze den Händlern nur bringen, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat.



Die Händler des Wintermarktes waren von einem Sturm überrascht worden, und beinahe alle Trinkwasservorräte waren dabei verloren gegangen. Die Helden versuchten, den Händlern zu helfen.

Alle Brunnen werden sofort aufgefrischt. Das gilt ausnahmsweise auch dann, wenn ein Held auf dem Feld steht. Legt auf jeden Brunnen **1 Trinkschlauch** von der Ausrüstungstafel und markiert ihn mit einem Sternchen. Leert ein Held einen Brunnen, erhält er **zusätzlich** zu den Willenspunkten den Trinkschlauch. Für jeden markierten Trinkschlauch, den ein Held auf **Feld 148** ablegt, **erhält** die Gruppe **1 Ruhm**. Die Trinkschläuche dürfen **nicht** für die Aktion *Laufen* genutzt werden. Legt abgegebene Trinkschläuche zur Markierung auf diese Karte.

Wichtig:

Die Helden können den Händlern die Trinkschläuche nur bringen, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat. Erreicht der Erzähler den Buchstaben "S", werden alle Trinkschläuche, die noch auf den Brunnen liegen oder von den Helden an den Brunnen eingesammelt wurden und alle Trinkschläuche von dieser Karte zurück auf die Ausrüstungstafel gelegt, und diese Karte kommt aus dem Spiel.



Hinweis: Liegen jetzt weniger als 3 Trinkschläuche auf der Ausrüstungstafel, gibt die Gruppe so viele Trinkschläuche zurück, bis wieder 3 auf der Ausrüstungstafel liegen. Für einen vollen Trinkschlauch erhält der Held, der ihn abgibt, 2 Gold, für einen halbvollen 1 Gold.



Die Händler des Wintermarktes waren von einem Sturm überrascht worden, und beinahe alle Trinkwasservorräte waren dabei verloren gegangen. Die Helden versuchten, den Händlern zu helfen.

Alle Brunnen werden sofort aufgefrischt. Das gilt ausnahmsweise auch dann, wenn ein Held auf dem Feld steht. Legt auf jeden Brunnen **1 Trinkschlauch** von der Ausrüstungstafel und markiert ihn mit einem Sternchen. Leert ein Held einen Brunnen, erhält er **zusätzlich** zu den Willenspunkten den Trinkschlauch. Legt ein Held **3 Trinkschläuche auf einmal** auf **Feld 148** ab, **erhält** die Gruppe **2 Ruhm**. Die Trinkschläuche dürfen **nicht** für die Aktion *Laufen* genutzt werden. Die abgegebenen Trinkschläuche werden auf die Ausrüstungstafel zurückgelegt.

Wichtig:

Die Helden können den Händlern die Trinkschläuche nur bringen, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat. Erreicht der Erzähler den Buchstaben "S", werden alle Trinkschläuche, die noch auf den Brunnen liegen oder von den Helden an den Brunnen eingesammelt wurden, zurück auf die Ausrüstungstafel gelegt, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Hinweis: Liegen jetzt weniger als 3 Trinkschläuche auf der Ausrüstungstafel, gibt die Gruppe so viele Trinkschläuche zurück, bis wieder 3 auf der Ausrüstungstafel liegen. Für einen vollen Trinkschlauch erhält der Held, der ihn abgibt, 2 Gold, für einen halbvollen 1 Gold.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

P₄

Am Fuße des Wachtberges lebte Jarek, der Einsiedler. Vor vielen Jahren hatte er neben einer völlig entkräfteten Wölfin drei Wolfsjunge gefunden. Der Wölfin konnte Jarek nicht mehr helfen, aber die Jungen nahm er mit und zog sie groß. Nun waren die Wölfe Jareks Begleiter, doch streiften sie auch oft allein durch das Land. Aber seit dem letzten großen Schneesturm waren sie noch nicht wieder zu ihm zurückgekehrt. Als die Helden davon hörten, beschlossen sie, Jarek zu helfen.

Legt **1 Sternchen** auf **Feld 153**; dort lebt Jarek. Liegt das Geröllplättchen noch auf Feld 153, legt ein zweites Gold dazu. Stellt **je 1 Wolf** auf die Felder **125, 131 und 146** (auch dann, wenn das Geröll noch auf Feld 125 liegt). Bei Sonnenaufgang bewegen sich Wölfe, die **nicht** mit einem Helden auf demselben Feld stehen, 1 Feld entlang der Pfeile. Wölfe und Kreaturen können zusammen auf einem Feld stehen.

Die Helden geben bei Sonnenaufgang für die Wölfe **keinen** Ruhm ab. Die Wölfe unterstützen die Helden **nicht** im Kampf. Ein Held kann einen oder mehrere Wölfe mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen und durch Portale). Wölfe werden beim Aktivieren von "Eis"-Plättchen **nicht** mit versetzt. Für jeden Wolf, den ein Held zu **Feld 153** bringt, **erhält** die Gruppe **1 Ruhm**. Legt den Wolf danach in den Vorrat zurück.

Zur Erinnerung: Damit ein Held das Feld 153 betreten kann, muss zuvor das Geröll entfernt werden.

Wichtig: Die Helden können Jarek die Wölfe nur bringen, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat. Erreicht der Erzähler "S", werden alle Wölfe vom Spielplan zurück in den Vorrat gelegt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

P₄

Experten

Am Fuße des Wachtberges lebte Jarek, der Einsiedler. Vor vielen Jahren hatte er neben einer völlig entkräfteten Wölfin drei Wolfsjunge gefunden. Der Wölfin konnte Jarek nicht mehr helfen, aber die Jungen nahm er mit und zog sie groß. Nun waren die Wölfe Jareks Begleiter, doch streiften sie auch oft allein durch das Land. Aber seit dem letzten großen Schneesturm waren sie noch nicht wieder zu ihm zurückgekehrt. Als die Helden davon hörten, beschlossen sie, Jarek zu helfen.

Legt **1 Sternchen** auf **Feld 153**; dort lebt Jarek. Liegt das Geröllplättchen noch auf Feld 153, legt ein zweites Gold dazu. Stellt **je 1 Wolf** auf die Felder **125, 131 und 146** (auch dann, wenn das Geröll noch auf Feld 125 liegt). Bei Sonnenaufgang bewegen sich Wölfe, die **nicht** mit einem Helden auf demselben Feld stehen, 1 Feld entlang der Pfeile. Wölfe und Kreaturen können zusammen auf einem Feld stehen.

Die Helden geben bei Sonnenaufgang für die Wölfe **keinen** Ruhm ab. Die Wölfe unterstützen die Helden **nicht** im Kampf. Ein Held kann einen oder mehrere Wölfe mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen und durch Portale). Wölfe werden beim Aktivieren von "Eis"-Plättchen **nicht** mit versetzt. Bringt ein Held **alle 3 Wölfe auf einmal** zu **Feld 153**, **erhält** die Gruppe **3 Ruhm**. Legt die Wölfe danach in den Vorrat zurück.

Zur Erinnerung: Damit ein Held das Feld 153 betreten kann, muss zuvor das Geröll entfernt werden.

Wichtig: Die Helden können Jarek die Wölfe nur bringen, solange der Erzähler noch nicht den Buchstaben "S" erreicht hat. Erreicht der Erzähler "S", werden die Wölfe vom Spielplan zurück in den Vorrat gelegt.



Die Reparatur der Brunnen

Legt alle Geröllplättchen, die sich im Vorrat befinden (also auch die, die ggf. seit Beginn der Legende schon vom Spielplan entfernt wurden), verdeckt übereinander gestapelt auf Feld 156. Das Geröll wird zur Reparatur der Brunnen benötigt und muss gesammelt werden.

Deckt das oberste Geröllplättchen auf. Sobald 1 Plättchen entfernt wurde, wird das nächste Plättchen aufgedeckt. Ein Held kann Geröllplättchen von einem **angrenzenden** Feld aus entfernen (*Aktion Kämpfen*).

Zur Erinnerung: Helden und Kreaturen können Felder mit Geröll nicht betreten oder überqueren.

Zur Reparatur **eines Brunnens** wird **jeweils 1 Geröllplättchen** mit dem **Wert 5 oder höher** benötigt. Abgebautes Geröll, das zur Reparatur verwendet werden soll, wird auf der Heldentafel auf die kleinen Ablagefelder gelegt. Auf jedem Ablagefeld darf höchstens 1 Geröllplättchen liegen. Geröllplättchen, die nicht zur Reparatur benötigt werden (z.B. Wert 2) kommen nach dem Abbauen vom Spielplan in den Vorrat zurück.

Erreicht ein Held mit einem Geröllplättchen einen Brunnen, legt er das Geröll in den Vorrat zurück, nimmt einen der 3 Brunnen von der Karte "P4" und legt ihn **mit der grauen Seite nach oben** auf das entsprechende Feld des Spielplans

Zur Brunnenreparatur darf **nicht** das Geröll genutzt werden, das mit der Karte "O3" ausgelegt wurde. Ein Held darf abgebautes Geröll an einen anderen Helden auf demselben Feld weitergeben. Er darf es jedoch **nicht** auf einem Feld **ablegen**. Geröll kann **nicht** von einem Falken transportiert werden.



Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn die Helden bis **jetzt nicht** ausreichend viel Gold / Edelsteine auf Feld 135 abgelegt haben.

Nachdem die Helden den Schiffsbauer in Nordgard gefunden und für die Reparaturen an der Aldebaran bezahlt hatten, waren sie noch eine Zeit lang in der Taverne geblieben. Erst spät in der Nacht waren sie wieder aufgebrochen. Sie hofften noch immer, dass es sich nicht um den Trunkenen Troll handeln möge, von dem ihnen der Wirt der Taverne berichtet hatte. Dennoch folgten sie den Spuren weiter nach Westen. Ein eisiger Wind blies den Helden ins Gesicht. Am Horizont zogen bedrohlich schwarze Wolken auf, und sicher würde bald ein Schneesturm über Hadria hereinbrechen. Nur den Kreaturen schien das Wetter nichts anhaben zu können...

Stellt 1 Nerax auf II.

Stellt im Spiel mit 3 Helden **zusätzlich 1 Gor** auf das Feld mit dem Winterwürfelsymbol **3**.

Im Spiel mit 4 (oder mehr) Helden wird **anstelle** des Gors 1 Nerax auf **3** gestellt.



Die **Legendenkarte "P4"** kommt jetzt **aus dem Spiel**. Entfernt Gegenstände bzw. Spielfiguren, die ggf. durch diese Karte ins Spiel gekommen sind, vom Spielplan.

Der eiskalte Wind trieb dicke Schneeflocken über das Land. Der Sturm kam schnell näher, so wie die Helden es befürchtet hatten.

Mischt alle bereits aktivierten bzw. eingesetzten und nun offen neben dem Spielplan liegenden Schneepfättchen und fügt sie zum Vorrat der verdeckten Pfättchen hinzu (bzw. bildet mit ihnen einen neuen Vorrat).

Legt jetzt die **Legendenkarte "S2"** **verdeckt neben den Spielplan** und **1 Sternchen auf die Stunde 4** der Tagesleiste. Sobald der nächste Zeitstein die 4. Stunde erreicht oder überquert, wird das Sternchen entfernt und die Legendenkarte "S2" vorgelesen. Der Held, dessen Zeitstein die Karte auslöst, führt seinen Zug jedoch noch **vollständig zu Ende** aus, bevor "S2" aufgedeckt wird. Wird durch diese Aktion eine andere Legendenkarte aktiviert, wird diese noch **vor** der Karte "S2" gelesen.

Wichtig:

Haben bereits jetzt **alle** Zeitsteine die 4. Stunde erreicht oder überschritten, wird die Karte "S2" **sofort** aufgedeckt und vorgelesen.

Sollte der Erzähler durch das Besiegen von Kreaturen auf den Buchstaben "T" vorrücken müssen, **bevor** einer der Zeitsteine die 4. Stunde erreicht hat, erhalten die Helden wie gewohnt die Belohnung für die besiegte Kreatur und stellen sie auf Feld 90. Dann wird das Sternchen von der Tagesleiste entfernt und sofort die Karte "S2" vorgelesen. Erst **danach** rückt der Erzähler vor, und die Legendenkarte "T" wird aufgedeckt.



Die Helden hatten die schwarzen Wolken am Himmel gesehen und den Sturm erwartet, doch mit einem Unwetter, wie es nun über sie hereinbrach, hatte keiner von ihnen gerechnet.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

☐ ☐ ☐ ☐ Es schien beinahe so als würde der Sturm auch noch die Magie Hadrias davonwehen wollen.

Nehmt sofort **alle Portalpfättchen** vom Spielplan und legt sie in den Vorrat zurück.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Kälte breitete sich über Hadria aus, und kein Lichtschein war weit und breit mehr zu sehen.

Nehmt sofort **alle Ewigen Feuer** vom Spielplan und stellt sie in den Vorrat zurück.

Legt **nach** dem Entfernen der Portale bzw. Ewigen Feuer **sofort** je ein Schneepfättchen auf jedes freie Landfeld mit quadratischem Zeichen. Kreaturen auf Landfeldern verhindern das Auslegen der Pfättchen **nicht**.

Hinweis: Befand sich kein Ewiges Feuer oder Portal auf dem Plan, das entfernt werden konnte, werden jetzt trotzdem Schneepfättchen auf den Spielplan gelegt.

Sollte im weiteren Verlauf ein Pfättchen mit Feuer- oder Portalsymbol aufgedeckt werden und wurden bereits alle Portale oder Ewigen Feuer aufgestellt, entscheidet die Gruppe, welches Portal bzw. Feuer auf dem Plan **versetzt** wird. Aktivierte Schneepfättchen werden ab sofort nach den üblichen Regeln aus dem Spiel genommen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

T

Der Schneesturm war langsam weitergezogen, doch nun erfüllte ein Grollen wie von fernem Donner die noch immer eiskalte Luft. Die Erde begann schwach zu beben, und in den Bergen stürzten gewaltige Lawinen ins Tal, die alles mit sich rissen.

Nehmt jetzt die noch ausliegenden **Geröllplättchen** und das **Gold**, das durch die Legendenkarte "O3" auf den Plan gelegt wurde, aus dem Spiel.

Wichtig:

Wurde von den Feldern 125, 127, 129 bzw. 153 das Geröll in einem vorangegangenen Zug von einem Helden entfernt, das Gold auf diesem Feld jedoch noch nicht eingesammelt, bleibt **dieses** Gold auf dem Spielplan liegen und kann weiterhin von einem Helden eingesammelt werden.

Vom fernen Beben der Lawinen aufgeschreckt, tauchten mehr und mehr Kreaturen zwischen den zerklüfteten Felsen der Berge und aus den eisigen Wellen des hadrischen Meeres auf.

Stellt **1 Gor** auf Feld **131**, **1 Nerax** auf **138**, **je 1 Meerestroll** auf **I und III** und **1 Arrog** auf **IV**.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

V

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn der **Trunkene Troll** jetzt noch immer im Eisernen Turm ist (auf **Feld 144** steht).

Die Luft war noch immer erfüllt von dumpfem Grollen, und der eisige Wind fegte über das Land. Er zerrte an den Dächern der Häuser, Bäume knickten wie Strohhalme und Sträucher wirbelten über den schneebedeckten Boden.

Vor der Küste tauchten erneut Kreaturen auf, und die Helden wussten nicht, ob es der aufziehende Sturm war oder das Erwachen Lódraks, das sie an Land trieb.

Stellt **1 Nerax** auf **I** und **1 Meerestroll** auf **II**.

Stellt im Spiel mit **3 Helden zusätzlich 1 Meerestroll** auf **III**. Im Spiel mit **4 (oder mehr) Helden** wird **anstelle** des Meerestrolls ein **Arrog** auf **III** gestellt.

Zur selben Zeit herrschte in der Feste von Yra reges Treiben. Nachdem sich der Drache auf dem Eisernen Turm niedergelassen hatte, mussten viele Vorkehrungen getroffen werden. Kirr war mit den Helden gegangen. Er sollte helfen, Lódrak von der Feste wegzulocken. Torven jedoch war zurück geblieben, um die Bewohner der Feste zu beschützen. Zudem musste er sich um das Durcheinander kümmern, das der Trunkene Troll hinterlassen hatte, und um die junge Frau, die kurz nach Sonnenaufgang, nur wenige Stunden, nachdem die Helden Yra verlassen hatten, hier angekommen war, erschöpft und von Sturm und Kälte gezeichnet.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Geschichtenerzählerin 6".





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

Z₁

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. der Eisdrache Lódrak auf Horun (zwischen den Feldern 132 und 149) steht.

Ein letztes Mal spie Lódrak seinen eisigen Atem den Helden entgegen. Dann verschwand er im Dunkel der hadrischen Unterwelt.

Kirr nahm das 'Drachenaugen' an sich, murmelte einen unverständlichen Zauberspruch und verbarg den Edelstein in den Taschen seines Umhangs.

Nun war es Zeit, Abschied zu nehmen, denn die Helden hatten Quruns Worte nicht vergessen und mussten nach Andor zurückkehren. Sie reichten Kirr die Hand und wandten sich zum Gehen, als eine Gestalt über die schneebedeckten Hügel auf sie zugelaufen kam...

Lest jetzt auf Karte Z2 weiter, wie die Geschichte endet.



Die Fan-Legende "Der sagenumwobene Eismet" entstand von Mai 2015 bis September 2016 als Gemeinschaftsprojekt der Andor-Fans des offiziellen Forums 'Die Taverne von Andor'

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
1. der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist oder...
2. der Eisdrache Lódrak **nicht** auf Horun (zwischen den Feldern 132 und 149) steht.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

Z₂

Die Helden freuten sich, vor ihrer Abreise noch einmal Andors Geschichtenerzählerin zu begegnen. Es gab so vieles zu berichten, und die Helden beschlossen, erst am nächsten Morgen aufzubrechen.

Kirr entfachte ein wärmendes Feuer, und bis tief in die Nacht saßen die Freunde zusammen und erzählten einander die Abenteuer der vergangenen Tage.

"Ich hoffe nur", sagte einer der Helden, "dass uns der Trunkene Troll auf dem Weg nach Andor nicht noch die Aldebaran zerstört. Am liebsten würde ich ihn hier in Hadria lassen."

"Er kann mit mir kommen, denn ich werde noch eine Zeit lang hier bleiben. Ich muss mehr erfahren über Varatan und Orweyn, den Eisernen Turm, die magischen Waffen und über 'Die Zwei Orden'. Wenn ich nach Hause zurückkehre, möchte ich den Andori Geschichten aus diesem so fremden Land erzählen. Sie kennen Eara und wissen doch so wenig über das Land der Zauberer. Wenn der Trunkene Troll mich begleitet, kann er bei Euch kein Unheil stiften, und jede Kreatur wird sich zweimal überlegen, mich anzugreifen, wenn sie ihn an meiner Seite sieht."

Sie lachten, und so war es beschlossen.

Am Horizont wich das Schwarz des Himmels allmählich einem matten Grau. Die Sonne ging auf, und es war Zeit zu gehen.

"Sag mir nur noch eins", sagte einer der Helden und wandte sich der Geschichtenerzählerin zu. "Wenn du den Eismet nicht gefunden hast, was sollen wir dann Gilda sagen, wenn wir sie sehen?"

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Z3.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet

Z₃

Sie begann, in ihren Taschen zu kramen. "Es stimmt, ich fand nicht wirklich einen Hinweis auf den sagenumwobenen Eismet, und ich bin mir nicht sicher, ob es diesen Met überhaupt jemals gab." Dann holte sie ein Pergament hervor und reichte es den Helden. "Aber das fand ich im Eisernen Turm. Erloth muss es dort zurückgelassen haben. Grüßt Gilda von mir, wenn ihr sie wiederseht, und gebt ihr das Pergament. Es wird ihr eine Freude sein zu hören, dass ihr Großvater tatsächlich auch ein Teil der Geschichte Hadrias war."

Ich habe in den letzten Wochen viel Zeit in den Kellern des Eisernen Turms verbracht, und Borabil braut einen wirklich außerordentlichen Met. Langsam gewinne ich sein Vertrauen. Er weiß nur zu gut, dass er besser Met brauen als die Magie beherrschen kann, und in manchem Metrausch redet er zu viel und plaudert das eine oder andere Geheimnis der Zauber aus. Ich hoffe immer, dass er dabei noch eines seiner Rezepte verrät, ehe ich nach Andor in meine Taverne zurückkehren muss. Letzte Nacht nun sprach ich endlich davon, der Eisernen Turm sei nicht nur der Hort der magischen Waffen sondern auch des sagenumwobenen Eismets.

Die Geschichtenerzählerin hatte sich verabschiedet und war schon lange mit dem Trunkenen Troll an ihrer Seite hinter den schneebedeckten Bergen verschwunden, als die Helden endlich in See stachen und den Wolken entgegen segelten, die bedrohlich schwarz am Horizont aufzogen...



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



**Hinweise zu den Karten
"Hilfe für die Helden"**

Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Vor dem Beginn des Spiels habt ihr 2 Karten "Hilfe für die Helden" in die Kartenstapel sortiert.

Die Hilfe, die die Helden durch diese Karten erhalten können, ist unterschiedlich.

Einige der so ins Spiel kommenden Helfer können z.B. im Kampf gegen den Eisdrachen Lódrak eingesetzt werden, andere wiederum nicht.


Alle Helfer bringen den Helden aber immer ein **Vorteil**.

Die Helden **dürfen** sich um die angebotene Hilfe bemühen, müssen es jedoch nicht.

Wichtig:

Die Erfüllung der Aufgaben auf diesen Karten ist **kein** Legendenziel.

Lest jetzt weiter auf der Karte

"Hilfe für die Helden" 





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Schiffsbauer von Nordgard 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein
Held mit ausreichend viel Gold / Edel-
steinen auf Feld 135 steht.

Die Helden erreichten Nordgard und hatten die Taverne schnell gefunden.

“Was ist denn hier passiert?“, fragte einer der Helden, als er sah, dass die Tür des Hauses schief in den Angeln hing, mehr schlecht als recht repariert. Auch die Tische im Schankraum waren offenbar erst vor kurzem notdürftig zusammengezwimmert worden, und in einer Ecke des Raumes waren die Überreste zahlloser Holzfässer aufgetürmt.

“Wir hatten einen sehr... aufbrausenden Gast“, sagte der Wirt. Er war offensichtlich dankbar, neue Zuhörer gefunden zu haben, denn sofort begann er zu erzählen. Er berichtete den Helden von einer riesigen Kreatur, die plötzlich hereingestürzt war, die Vorräte durcheinander geworfen und ganze Fässer mit nur einem Schlag seiner großen Pranken zerquetscht hatte. Dabei hätte er die ganze Zeit allerlei unverständliches Wirrwarr gegrünzt. Wortfetzen wie “sagenumwob...” und “Eismet” meinte der Wirt herausgehört zu haben. “Aber was auch immer er hier gesucht hat, er hat es nicht gefunden“, beendete der Wirt seine Geschichte. “Dann stürmte er genauso schnell wieder hinaus wie er kurz zuvor herein gekommen war, riss mit seinen gewaltigen Hörnern noch einen Teil der Tür mit sich und verschwand in der Dunkelheit.”

Die Helden schauten einander verwundert an. Bereits der Fischer hatte von einer riesigen Kreatur gesprochen, und wovon der Wirt ihnen nun berichtete, hörte sich ganz nach dem Trunkenen Troll an, der einst Gildas Taverne in Aufruhr versetzt hatte. Doch das konnte unmöglich sein...

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
“Der Schiffsbauer von Nordgard 2”**




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Schiffsbauer von Nordgard 2
Diese Karte wird nach der Karte “Der
Schiffsbauer von Nordgard 1” aufgedeckt.

“Weißt du, wohin er verschwunden ist?“, fragte einer der Helden. “Er lief nach Westen, geradewegs auf den Eisernen Turm zu. So eilig wie der es hatte, hat er das Tor der Feste bald erreicht, und wenn er dort den Zauberern begegnet...” Der Wirt lachte breit. “Na, die wird er kennenlernen.”

Den Helden war nicht nach Lachen zumute. Wenn es wirklich der Trunkene Troll war, der hier gewütet hatte, würde er ihnen mit Sicherheit früher oder später vor die Füße stolpern...

Stellt den **Trunkenen Troll** auf Feld 145 und legt **1 Sternchen** auf Feld 144. Stülpt den Markierungsring über die Erzählerfigur. Der Troll bewegt sich bei **jeder Bewegung des Erzählers** 1 Feld entlang der Pfeile. Die Helden dürfen ein Feld mit dem Trunkenen Troll betreten. Der Troll kann jedoch **nicht** angegriffen werden. Die Helden verlieren bei Sonnenaufgang für den Trunkenen Troll **keinen** Ruhm. Der Troll darf auch mit allen anderen Spielfiguren (auch Kreaturen) auf demselben Feld stehen.

Erreicht der Trunkene Troll Feld 144, wird sofort die Karte “Der Troll von Yra 1” aufgedeckt und vorgelesen. Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird “Der Troll von Yra 1” **zuletzt** vorgelesen.

“Ihr seid aber doch sicher nicht nur nach Nordgard gekommen, um Euch meine Geschichten anzuhören“, sagte der Wirt zu den Helden, die noch immer über den Trunkenen Troll nachdachten.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
“Der Schiffsbauer von Nordgard 3”**





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Schiffsbauer von Nordgard 3
Diese Karte wird nach der Karte "Der
Schiffsbauer von Nordgard 2" aufgedeckt.

"Wir sind eigentlich auf der Suche nach dem Schiffsbauer", antwortete einer der Helden, "und wir hatten gehofft, ihn hier zu finden."

"Ihr habt Glück", sagte der Wirt. "Er ist noch da", und wies auf einen breitschultrigen Mann, der allein an einem Tisch vor einer Schüssel dünner Suppe und einem Stück trockenem Brot saß.

"Ja, ich kann Euer Schiff reparieren", sagte der Schiffsbauer, nachdem die Helden ihm von der Aldebaran erzählt hatten. "Dafür brauche ich zwei Tage. Die Kosten muss ich aber im Voraus nehmen."

Legt das **Gold** und die **Edelsteine von Feld 135** in den Vorrat zurück. Edelsteine auf dem Spielplan, auf denen jetzt noch ein Gor steht, werden ebenfalls in den Vorrat zurückgelegt. Die Gors bleiben auf dem Spielplan stehen. Edelsteine, auf denen **kein** Gor steht, können weiterhin gesammelt und bei den Händlern zum Kauf von Stärkepunkten oder Gegenständen ausgegeben werden. Noch ausliegendes Gold und Geröll wird vorerst **nicht** entfernt, und das Gold kann weiterhin gesammelt werden.

Legt 2 Sternchen auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Immer, wenn bei Sonnenaufgang das Brunnensymbol an die Reihe kommt, wird 1 Sternchen entfernt.

Sobald **beide** Sternchen entfernt wurden, wird das Schiff an Feld 154 aufgestellt, **mit dem zweiten Mast ausgebaut** und steht den Helden wieder wie gewohnt zur Verfügung.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Der Schiffsbauer von Nordgard 4"**




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

2. Fan-Legende der
Tavernengemeinschaft

Der sagenumwobene Eismet



Der Schiffsbauer von Nordgard 4
Diese Karte wird nach der Karte "Der
Schiffsbauer von Nordgard 3" aufgedeckt.

"Wenn Ihr wollt, kann ich Euer Schiff auch noch ein bisschen besser für Eure Reise hier im Norden rüsten", sagte der Schiffsbauer. "Das kostet natürlich extra..."

Solange noch mindestens 1 Sternchen auf dem Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes liegt, **dürfen** die Helden **Gold** zum Kauf weiterer Schiffsausbauten zum Schiffsbauer bringen und **auf Feld 154 ablegen**. Besitzen die Helden noch Edelsteine auf ihren Heldentafeln, dürfen auch diese für die Schiffsausbauten genutzt werden.

Jeder Ausbau kostet so viel Gold wie Helden zur Gruppe gehören. Werden Edelsteine eingesetzt, stellen die Zahlen wie gewohnt ihren Wert in Gold dar.

Die Gruppe erhält die Achterballista und/oder die Bugfigur, wenn beim Entfernen des zweiten Sternchens ausreichend viel Gold **auf Feld 154** liegt.

Hinweis: Später kann **kein** Ausbau mehr gekauft werden.

Legt den Kartenstapel mit der Karte "Beinahe ein neues Schiff" oberhalb des Sonnenaufgang-Feldes neben den Spielplan. Lest die Karte "Beinahe ein neues Schiff" sobald das **zweite** Sternchen entfernt wurde (also noch **vor** der Erzählerbewegung).

Die Helden dankten dem Schiffsbauer und wollten die Taverne gerade wieder verlassen, als jemand aus dem Halbdunkel nach ihnen rief: "Wollen die Helden von Andor eine alte Bekannte nicht begrüßen?!"

Die Helden wandten sich um - und trauten ihren Augen kaum...