



Der Hraak hat

- bei 2 Heldinnen **10 Stärkepunkte**
- bei 3 Heldinnen **15 Stärkepunkte**
- bei 4 Heldinnen **20 Stärkepunkte**

und **9 Willenspunkte**. Er würfelt mit **2 weißen Würfeln** und **verdoppelt** den Wert des **niedrigeren** Wurfs. Hat er weniger als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit einem weißen Würfel.

Während des Kampfes wirken sich Bewegungsplättchen nicht auf ihn aus.

Ist der Hraak besiegt, rückt der Erzähler einen Buchstaben vor.

Belohnung:

3 Stärke- und 6 Willenspunkte sowie ein Sternkraut

Oder:

der Erzähler rückt nicht vor und ihr erhaltet ein Sternkraut.

Befindet sich kein Sternkraut mehr im Vorrat, nimmt ein Sternkraut vom höchsten ungepflückten Stapel.



Der Wind hatte zwar schon einige Stunden zuvor nachgelassen, aber der tiefe Schnee schluckte alle Geräusche. Und so hatte niemand Joss kommen hören. „Grone, unser Ältester, schickt mich. Ich soll euch sagen, dass ein riesiger Troll am Trummwald aufgetaucht ist, der eine Hexe mit sich rumträgt.“

Brut und Hella

Hella war eine wahrlich böse Hexe. Auf ihrer Flucht aus Krahd hatte sie einen Troll versklavt. Sie thronte auf seinem Buckel und ließ ihn für sich kämpfen. So wollte sie die Herrschaft über das graue Gebirge und die Agren an sich zu reißen.

Stellt die Figur Brut und Hella auf **Feld 222**.

Brut und Hella bewegen sich nach den Angaben der Bewegungsplättchen für eine Horde entlang der Pfeile.

Brut und Hella **überspringen** dabei andere Kreaturen, andere Kreaturen überspringen bei ihrer Bewegung Brut und Hella.

Erreichen Brut und Hella **Feld 208**, lest die Karte „**Eine Überraschung**“ vor.

Legt zur Erinnerung ein rotes Kreuz auf Feld 208.

Ihr müsst Brut und Hella besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben **n** erreicht.

Während des Kampfes wirken sich Bewegungsplättchen nicht auf Brut und Hella aus.

lest jetzt weiter auf Karte e2 ->



Euer Angriff richtet sich immer gegen Hella.

Hella hat

- bei 2 Heldinnen **12 Stärkepunkte**
- bei 3 Heldinnen **18 Stärkepunkte**
- bei 4 Heldinnen **24 Stärkepunkte**

und würfelt immer mit **3 roten Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Sie hat **14 Willenspunkte**.

Verliert Hella eine Kampfrunde, schlägt Brut wütend zurück. Er würfelt dann mit **3 roten Würfeln** und die Gruppe **verliert** den Wert des **niedrigsten** Würfels an **Willenspunkten**.

Sinkt Hella auf 0 Willenspunkte, trollt sich Brut ohne zurückzuschlagen. Nehmt dann die Figur Brut und Hella aus dem Spiel und stellt dafür einen Troll auf **Feld 203**.

Der Erzähler rückt einen Buchstaben vor.

Belohnung:

3 Särkepunkte, 6 Willenspunkte und einen Trank der Hexe.

Oder:

Der Erzähler rückt **nicht** vor und ihr erhaltet einen Trank der Hexe.



Im dichten Schneetreiben tauchten immer wieder neue Kreaturen auf

Würfelt mit einem **roten Würfel** und stellt anschliessend folgende Kreaturen auf:

1 oder 2:

- Wargor auf **Feld 240** und Bergskral auf **215**

3 oder 4:

- Wargor auf **Feld 250** und Bergskral auf **233**

5 oder 6:

- Wargor auf **Feld 241** und Bergskral auf **217**



Sind Brut und Hella noch im Spiel und solltet ihr die Karte „Eine Überraschung“ noch nicht vorgelesen haben, so tut dies jetzt als erstes.

Grone, der Älteste der Agren selbst, war es, der bei den Heldinnen auftauchte. Mit ihm zusammen waren vier weitere Agren erschienen. „Wir sind euch zutiefst dankbar. Freunde wie euch zu haben ist das größte Glück für uns Agren. Hier, wir haben euch Proviant mitgebracht.“

Die Heldengruppe erhält jetzt

- bei 2 Heldinnen **12 Willenspunkte**
- bei 3 Heldinnen **10 Willenspunkte**
- bei 4 Heldinnen **8 Willenspunkte**.

„Jorns Brüder haben den neuen Herren der Kreaturen entdeckt, als sie auf der Suche nach Spuren zum Königsturm gelangten.“ Grone zeigte auf die vier, die noch immer eifrig den Inhalt ihrer Beutel an die Heldinnen verteilten. „Es ist tatsächlich der

Eiserne König.

Über ihn weiß fast niemand mehr etwas zu berichten“, fuhr Grone fort. „Einige glauben, er hätte einst die Krahder erschaffen und sei dann von diesen ins tiefste Verlies geworfen worden. Aber jetzt ist er wieder frei und versucht die Herrschaft über das graue Gebirge zu erlangen. Er muss einst sehr mächtig gewesen sein und wir können nur hoffen, dass die Gefangenschaft ihn geschwächt hat.“

Iest jetzt weiter auf Karte j2 ->



Stellt den Eisernen König auf **Feld 248**.

Bevor ihr gegen den Eisernen König kämpft, müssen Brut und Hella besiegt sein.

Der Eiserne König hat **je Heldin**

- **4 Stärkepunkte** und
- **einen grauen Würfel**.

Seine **Würfel** werden **addiert**.

Er hat **10 Willenspunkte**.

Gewinnt der Eiserne König eine Kampfrunde, **erkrankt ein Bauer**. Dreht diesen entsprechend um. Dies kann nicht durch einen Schild abgewendet werden.

Habt ihr den Eisernen König besiegt und alle Bauern sind wohlauf, rückt der Erzähler auf den Buchstaben **n** vor.

Habt ihr den Eisernen König besiegt und es sind noch Bauern erkrankt, nutzt die Zeit, bis der Erzähler den Buchstaben **n** erreicht, um sie zu heilen. Ihr könnt hierfür auch einen Trank der Hexe nutzen (eine Seite je Bauer).

Sobald alle Bauern gesund sind, rückt der Erzähler auf den Buchstaben **n** vor.



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

... die Winterburg erfolgreich verteidigt wurde...
 ... Brut und Hella besiegt sind...
 ... der Eiserne König besiegt ist und ...
 ... alle Bauern wohlauf sind.

Der Schnee schmolz in Windeseile und die Agren richteten ein Fest in der Winterburg aus. Sie tanzten mit den Bauern und freuten sich auf einen ruhigen Sommer. Die Heldinnen vergaßen, dass noch ein anstrengender Weg zurück ins Rietland vor ihnen lag. Sie erfreuten sich am Glück der befreiten Bauern und dem ersten Abend, an dem das Feuer auch wieder ihr Herz erwärmte.

Wenn die Legende ein **böses Ende** nahm:

Freut euch, dass ihr noch immer ein großes Abenteuer habt, an dem Ihr euch versuchen könnt.*

Wollt ihr **leichter** spielen, könnt ihr:

- zu Beginn zusätzlich den Sternschild nehmen
- Sternkraut wieder in den Vorrat legen
- zu Beginn zusätzlich den Falken nehmen



Die Heldin konnte es kaum glauben, aber der Greim schien sie anzulächeln. Er war offenbar froh, jemanden zum Raufen gefunden zu haben.

Die Heldin (bei mehreren die mit dem niedrigsten Rang) hat den Greim nun gezähmt und stellt ihn auf **Feld 223**.

Fortan kann nur sie ihn für **eine Stunde** auf der Tagesleiste bis zu **4 nebeneinander liegende Schneeplättchen** schmelzen lassen.

Schmilzt der Greim dabei ein Schneeplättchen mit einem Vorteil für die Heldinnen, bleibt dieses aufgedeckt liegen.

Entfernt nun den Ring des Erzählers.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Schneesturm

Eine Überraschung

Unvermittelt hatte Hella Bruts Marsch gestoppt. Aber nur damit dieser sich nach rechts drehen konnte und Richtung Noswald weiter stapfte. Zunächst waren die Heldinnen erleichtert, aber war es wirklich ein gutes Zeichen, dass die beiden nicht mehr zur Winterburg marschierten?

Setzt Brut und Hella nun auf **Feld 249**.

Von nun an bewegen sie sich nicht mehr entlang der Pfeile. Stattdessen laufen sie entsprechend der Bewegungsplättchen auf die Felder mit den jeweils nächsthöheren Feldzahlen.

Brut und Hella lassen sich durch Diamanten ablenken.

Erreichen sie **Feld 258**, bleiben sie dort stehen. Ihr **Stärkewert erhöht sich dann je Heldin um 1**.