

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah

A1

Diese Legende besteht aus 10 Karten:
A1, A2, A3, D, H, N, Arpex, Der Weg nach
Westen, Eine Freundin, Die Erkenntnis

Diese Legende spielt zwischen den Legenden 3 und 4 von „Die ewige Kälte“.

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** aus.

Jeder Held erhält eine Karte „**Große Kräuterkunde**“.

Stellt folgende Kreaturen auf:

Gors auf **429, 431, 444, 446**

Wargor auf **450**

Steppenbüffel auf **419, 423, 426, 427**

Jeder Held stellt seine Helden-Figur auf die Zeltstadt der Yetohe (**401**).

Die Helden von Andor hatten den Winterstein erbeutet. Doch noch immer wussten sie nicht, wie sie ihn zerstören und die Ewige Kälte beenden konnten. Die Schamanin der Yetohe trat zu ihnen:

„Ich weiß, dass ihr weit Wichtigeres zu tun habt. Aber seht, meine Enkelin Orennah wird noch immer vermisst. Sie ist eine tapfere junge Frau und war lange der Rückhalt unseres Stammes. Ich bitte euch, findet sie!“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah

A2

„Wir wollen tun, was wir können“, antwortete einer der Helden. „Doch das Land der Steppe ist groß, könnt ihr uns einen Anhaltspunkt geben?“

„Zuletzt war sie auf der Suche nach den Schattenstacheln im Süden des Landes. Ansonsten sah man sie oft am Fuße des Grauen Gebirges. Und als eine der wenigen von unserem Stamm besuchte sie auch hin und wieder die Iquar auf ihrer Pfahlbausiedlung und die Grehon in ihren Höhlen. Ich weiß nicht, was sie dort zu schaffen hatte. Vielleicht hilft euch das, sie zu finden?“

Aufgabe 1: Ihr müsst Orennah finden.

Legt Sternchen auf die Buchstaben D, H und N.

Legt die 3 **Spurenkarten** „Arpex“, „Der Weg nach Westen“ und „Eine Freundin“ bereit.

Legt jeweils einen verdeckten **Zielmarker** auf den **Greifenfels** (Feld 425), **Feld 438** (links) und auf die **Pfahlbausiedlung** (Feld 460).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah

+

A3

Wenn ein Held ein solches Feld betritt, darf er die entsprechende Spurenkarte aufdecken und den Zielmarker auf seine Heldentafel legen.

Hinweis: Die Zielmarker dürfen wie Kräuter auf einem Feld mit einem anderen Helden getauscht oder mit dem Falken verschickt werden.

Legt außerdem die Karte „**Die Erkenntnis**“ bereit.

Jeder Held startet mit **7 Willenspunkten** und **2 Stärkepunkten**.

Außerdem werden **1 Stärkepunkt** und **1 Trinkschlauch** auf die Gruppe verteilt.

Legt das Plättchen „**Geheimgang**“ zwischen die Felder **436** und **442**.

Legt die **Iquar-Frau** auf das Feld **460** und stellt Flaps auf das Feld **428**.

Aufgabe 2: Ihr müsst die Zeltstadt der Yetohe verteidigen.

Der Held mit dem **höchsten** Rang beginnt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah



Weitere Schneefälle erschwerten die Sicht. Irgendwo in der Ferne bewegten sich schemenhafte Wesen. Beunruhigend schnell ...

Stellt je einen **Wargor** auf die Felder 447 und 448.

Doch es waren nicht nur Kreaturen, die sich durch den meterhohen Schnee kämpften. Ein Iquar hatte sich auf eigene Faust auf den Weg gemacht.

Legt den **Iquar-Mann** auf das Feld 450.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah



Wenn ihr die Karte „**Die Erkenntnis**“ noch nicht aktiviert habt, ist die Legende jetzt verloren.

Eine Nachricht erreichte die Helden: Die Myrk wurde erneut gesichtet.

Aufgabe: Ihr müsst die Myrk besiegen. Sie würfelt mit **2 roten Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert) und hat **14 Stärkepunkte**.

Stellt die Myrk auf das Feld **434**. Sie ignoriert Kreaturen und Kreaturen ignorieren sie. **Wichtig:** Wenn ihr **einmal** ihren Kampfwert übertroffen habt, flieht die Myrk. Sie wird dann auf ein Feld versetzt, dessen Feldzahl um **10 niedriger** ist, als ihre aktuelle Position. *Beispiel: Von 434 auf 424.*

Legendenziel:

Die Myrk muss bei einem Sonnenaufgang auf Feld **414** stehen und **ein Held** mit **mindestens 14 Willenspunkten** muss ebenfalls auf diesem Feld stehen. Wenn ihr nach der Kreaturenbewegung nicht verloren habt, dürft ihr anschließend den Erzähler sofort auf den Buchstaben **N** der Legendenleiste versetzen und auf der Karte **N** die blaue Seite vorlesen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Zeltstadt der Yetohe verteidigt wurde und
... die Myrk und ein Held mit mindestens 14
Willenspunkten in der Magischen Höhle (Feld
414) stehen.

Der violett-goldene Schleier verflog nur langsam.
Doch endlich erhob sich an der Stelle, an der zuvor
die Myrk gewesen war, eine junge Frau. „Was ist
geschehen?“, fragte sie. „Das ist eine lange Ge-
schichte“, antwortete der Held. „Kommt, Orennah.
Wir bringen euch nach Hause. Man wird sich
freuen, euch zu sehen!“

Und so retteten die Helden von Andor Orennah,
die Enkelin der Schamanin.

Versucht es erneut!

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Zeltstadt der Yetohe nicht verteidigt wurde
oder
... die Myrk und ein Held mit mindestens 14
Willenspunkten nicht in der Magischen Höhle
(Feld 414) stehen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah



Spurenkarte „Arpex“
(Feld 425)

Deckt den Zielmarker jetzt auf. Nur wenn er das grüne Häkchen zeigt, stellt einen **Gor** auf das Feld 455.

Der Held betrat die große Höhle der Grehon. Ein heiliger Ort. Doch vermochte er es nicht, die wenigen Mitglieder dieses Stammes vor der Ewigen Kälte zu schützen. Inmitten der Höhle gewahrte der Held einen starken Krieger. Zu Eis erstarrt, das blanke Schwert noch immer in seiner gefrorenen Hand.

„Das ist Arpex“, tönte eine Stimme aus einer dunklen Ecke. „Unser Stammeshäuptling.“ Ein Mann, gehüllt in dicke Felle, trat hervor. Auch er war offensichtlich ein Krieger der Grehon. „Arpex wollte sich auf die Suche nach ihr machen, ehe ihn die Kälte zu Eis erstarren ließ.“ „Auf die Suche nach wem?“, fragte der Held.

„Nach dieser Yetohe. Sie kam hin und wieder hierher. Sie waren ein Paar, denke ich.“ Plötzlich hallte ein tiefes Knurren durch die Höhle. Dann bewegte sich ein großer Schemen. Die Myrk! Dieses elende Wesen, das den Helden schon früher begegnet war. Mit langen Sätzen sprang das Biest ins Freie. „Was hatte das zu bedeuten? Was hatte die Myrk hier in der Höhle zu suchen?“

Leg jetzt den Zielmarker auf deine Heldentafel.

Wenn ein Held **alle 3 Zielmarker** auf seiner Heldentafel trägt, dürft ihr die Karte „**Die Erkenntnis**“ vorlesen. **Achtung:** Es muss euch gelingen, die Karte „Die Erkenntnis“ vorzulesen, ehe der Erzähler den Buchstaben H auf der Legendenleiste erreicht.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah



Spurenkarte „Der Weg nach Westen“
(Feld 438)

Deckt den Zielmarker jetzt auf. Nur wenn er das grüne Häkchen zeigt, stellt einen **Gor** auf das Feld 408.

Eisig blies dem Helden der kalte Wind entgegen. Dies war der Weg nach Westen, nach Andor. Sollte Orennah den Weg ins Land des Drachen gesucht haben? Warum? Plötzlich entdeckte der Held einige seltsame Spuren. Das waren weder Gors noch Trolle. Sie stammen ohne Zweifel von diesem seltsamen Wesen, der Myrk. Tatsächlich, dieses Wesen war in Andor gesichtet worden. Doch was wollte es dort? Folgte es dem Ruf des Wintersteins, wie die Helden angenommen hatten, oder hatte es andere Gründe?

Leg jetzt den Zielmarker auf deine Heldentafel.

Wenn ein Held **alle 3 Zielmarker** auf seiner Heldentafel trägt, dürft ihr die Karte „**Die Erkenntnis**“ vorlesen. **Achtung:** Es muss euch gelingen, die Karte „Die Erkenntnis“ vorzulesen, ehe der Erzähler den Buchstaben H auf der Legendenleiste erreicht.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah



Spurenkarte „Eine Freundin“
(Feld 460)

Deckt den Zielmarker jetzt auf. Nur wenn er das grüne Häkchen zeigt, stellt einen **Gor** auf das Feld 415.

Hier in der Pfahlbausiedlung hatte kaum einer der Iquar dem Eisschlaf widerstanden. Doch jetzt trat eine Frau aus einer der Hütten. Sie war von außergewöhnlicher Schönheit. „Helft mir. Ich kann kaum mehr meine Glieder spüren. Bringt mich in die Zeltstadt der Yetohe. Ich habe gehört, dort gibt es noch Hoffnung.“ „Natürlich“, antwortete der Held. „Aber sagt, wer seid ihr?“ „Mein Name ist Avida. Ich bin die Heilerin unserer Siedlung. Leider reicht meine Heilkunst nicht aus, um die Erstarrten aus dem Eisschlaf zu befreien. Aber ich blieb bis zuletzt, da ich auf ihre Rückkehr hoffte.“ „Wessen Rückkehr?“, fragte der Held. „Ihren richtigen Namen kenne ich nicht, aber die Fischer nennen sie „die Myrk“. „Dieses Wesen ist uns auch schon einmal begegnet. Wir haben gegen sie gekämpft. Sagt, was habt ihr damit zu schaffen?“ „Sie ist kein böses Geschöpf. Ich spüre ihre Zerrissenheit!“

Leg jetzt den Zielmarker auf deine Heldentafel.

Wenn ein Held **alle 3 Zielmarker** auf seiner Heldentafel trägt, dürft ihr die Karte „**Die Erkenntnis**“ vorlesen. **Achtung:** Es muss euch gelingen, die Karte „Die Erkenntnis“ vorzulesen, ehe der Erzähler den Buchstaben H auf der Legendenleiste erreicht.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die ewige Kälte

Orennah



Die Erkenntnis

Lest diese Karte erst vor, wenn
ein Held alle Zielmarker auf
seiner Heldentafel trägt.

Die Helden hatten nun keinen Zweifel mehr. Die Myrk war ihnen an allen Orten begegnet, die in Verbindung mit der vermissten Orennah standen. Was, wenn die Myrk und Orennah ein und dieselbe waren? Und wenn das stimmte, so konnte es überhaupt nur eine Erklärung dafür geben: Die Höhle der Verwandlung.

Was, wenn sie die Myrk erneut in die Höhle der Verwandlung lockten und zurückverwandelten? Vielleicht konnte ein willensstarker Held sie begleiten?

Hoffentlich würde die Myrk sich schon bald wieder zeigen!