



Zuvor in den Eisdrachen-Legenden...

Nachdem die Helden Varkurs Angriff einmal mehr abgewehrt hatten, verfolgten sie in die Tiefen Caverns, wo sie sich ihren dunkelsten Geheimnissen stellen mussten. Durch einige ausgeklügelte Schachzüge gelang es dem dunklen Magier schliesslich an drei Gegenstände zu kommen, mit Hilfe derer er plante, einen mächtigen Eisdrachen zu zaubern.

Nun gilt es erst mal, Verbündete zu finden. Freundet euch mit den Bewohnern des Nordens an, doch trödeln nicht herum und verliert euch nicht in unnötigen Gesprächen, denn der Eisdrache lässt nicht auf sich warten!

Stürzt euch mutig ins Abenteuer! Ich wünsche euch viel Spass - und viel Glück, denn glaubt mir, ihr werdet es brauchen...



Diese Legende ist der **dritte Teil** einer **Legendenreihe**. Es wird empfohlen, für ein **besseres Spielerlebnis** zuerst die beiden ersten Teile zu spielen, welche „**Ein dunkles Geheimnis**“ (Teil 1) und „**Auf der Suche nach der Wahrheit**“ (Teil 2) heissen und ebenfalls in der Taverne zu finden sind.

Diese Legende wird auf dem **Nord-Spielplan** gespielt. Führt zuerst die Checkliste mit folgender Änderung aus:

- Die Nebelplättchen, Muscheln, Garz und je 2 Taren- und Silberzwergfiguren werden nicht benötigt.
- Es wird die Ausrüstungstafel-Seite „Hadria“ benutzt.

Würfelt 3x mit einem roten Würfel und stellt das entsprechende Material bereit. Wird eine Zahl wiederholt gewürfelt, würfelt erneut. Das Material aus diesem Spiel ist schwarz gefärbt, das aus der letzten Hoffnung weiss und das aus der ewigen Kälte **blau**.

- Krieger auf Feld 55, 5 Waffenplättchen, Silberzwerg auf Feld 91, 4 Muscheln, 4 Gor-
- Nebelplättchen, Sturm-, Feuer- und Sternenschild, 2 Feuerplättchen und 2 Sternenplättchen.
- Zauberer des Feuers auf Feld 100, **4 Feuerplättchen**, 2x2-er und 2x4-er Holzstämmen.
- Tarenfigur auf Feld 114, 3 Fässer, 7 Apfelnüsse, Tarensymbol.

Lest weiter auf **Legendenkarte O2**.





 Seeriese auf das Meerfeld mit Windsymbol, 6 Sternenkraut.

 Grenolin auf Feld 607.

Zusätzlich wird folgendes Material benötigt:

- Koraph (ältester Zauberer des Turms, auf einen Stab stützend) und die Portale.
- Verdeckt und gemischt: Schneeplättchen, Kreaturenplättchen und Wrackplättchen.
- Aus der letzten Hoffnung: Kapuze.
- Aus dem Grundspiel: Varkur.

Legt 1 Portalplättchen auf Feld 107.

Entfernt aus den Schneeplättchen alle, die einen Winterwürfel oder ein ewiges Feuer zeigen aus dem Spiel. Platziert dann ein verdecktes Schneeplättchen oberhalb des **Kartensymbol** des Sonnenaufgangfeldes. Es wird bei **Sonnenaufgang** als **Erstes ausgeführt**.

Legt dann auf **jedes Landfeld** ein **verdecktes Schneeplättchen** (ausser auf Feld 91, 100 und 114), ausser auf dem Feld steht ein **Held** oder ein **Portalplättchen**.

Das Unglück in den Minen Caverns war mittlerweile fast schon in Vergessenheit geraten. Nachdem die Helden die Mine damals verlassen hatten, hatten sie nichts vom dunklen Magier Varkur, geschweige denn von einem Eisdrachen gesehen.

Lest weiter auf Legendenkarte O3.



Im Gegenteil: Eine äusserst friedvolle Ära brach in Andor an. Diese Zeit nannte man später den „Königsfrieden“.

Doch dann kam eines Morgens ein Hilferuf aus dem hohen Norden. Die Helden brachen bald schon auf und meisterten einige Abenteuer bei den Nebelinseln.

Gerade erkundeten sie das Land etwas genauer, da kam ein starker, eiskalter Wind auf. Er brachte Schnee mit sich. Hier schneite es für gewöhnlich nie und so kalt war es sehr selten gewesen. Eine böse Ahnung befahl die Helden: War das der Eisdrache? Falls ja mussten sie schnell Verbündete finden, alleine waren sie wahrscheinlich ziemlich machtlos.

Aufgabe: Markiert **die 3 zu Beginn erwürfelten Figuren mit je einem Sternchen**. Die Helden müssen sie besuchen und die jeweilige Legendenkarte vorlesen. Auf ihnen ist jeweils eine Heldenaufgabe notiert. Erfüllt alle **3** Heldenaufgaben, **bevor** der Erzähler **W** erreicht. Habt ihr alle **3** erfüllt, lest die Legendenkarte „Das Ritual 1“.

Wichtig: Legt zur Erinnerung ein **rotes X** auf **W**.

Lest weiter auf Legendenkarte O4.





Würfelt mit einem **roten Würfel** und lest die Auswirkung:



Stellt **Merrik** auf Feld 57.

Erwürfelt die Position eines Gors mit 2 weissen Würfeln. Stellt einen **Nerax** auf 74 und je einen **Meerestroll** auf I und IV.



Stellt **Merrik** auf Feld 76.

Erwürfelt die Position eines **Nerax** mit 2 weissen Würfeln. Stellt einen **Gor** auf 106 und je einen **Meerestroll** auf II und IV.

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt das **Schiff** auf die **Windrose** und alle **Helden** auf die **Schiffstafel**.
- Legt je 1 **Kreaturenplättchen** auf auf P und V und je 2 auf Q und S.
- Legt Sternchen auf T und Z.
- Erwürfelt mit 2 **weissen Würfeln** die Positionen von 2 Heilkräutern. Das Schiff kann erst über **Klippenfelder** bewegt werden, **wenn Merrik** auf der **Schiffstafel** steht. Ihr könnt ihn einfach mit eurer Heldenfigur mitbewegen.

Jeder Held startet mit 2 **Stärkepunkten** und 7 **Willenspunkten**. Es werden 3 **Gold** und 2 **Stärkekpunkte** unter der Heldengruppe verteilt.

Es beginnt der Held mit dem zweithöchsten Rang.



Diese Kälte, dieser Schnee, dieser eisig stechende Wind. Das war nicht gerade angenehm. Und dann mussten sie teils noch durch frostiges Wasser waten, gegen riesige Kreaturen kämpfen und sich das anstrengende Geschwafel der Bewohner anhören. Nicht ganz ohne, das alles.

Würfelt 3 mal mit zwei roten Würfeln und lest die Auswirkung hier:

- 2: Ihr verliert 2 Ruhm.
- 3: Die Heldengruppe verliert 4 Willenspunkte.
- 4: Entfernt 2 Gegenstände von euren Heldentafeln aus dem Spiel.
- 5: Die Heldengruppe gibt 2 Gold ab.
- 6: Würfelt mit einem roten Würfel. Die Heldengruppe verliert den Wert in Willenspunkten.
- 7: Die Heldengruppe verliert 1 Stärkepunkt.
- 8: Dreht alle Brunnen auf ihre leere Seite.
- 9: Ihr verliert 1 Ruhm.
- 10: Die Zeitsteine aller Helden werden 1 Stunde vorgeschoben.
- 11: Jeder Held verliert 2 Willenspunkte.
- 12: Ein Held verliert 5 Willenspunkte.

Hinweis: Kann eine Auswirkung nicht ausgeführt werden, verliert ihr stattdessen 2 Ruhm. Fällt der Barde auf 0 Ruhm, ist die Legende sofort verloren.

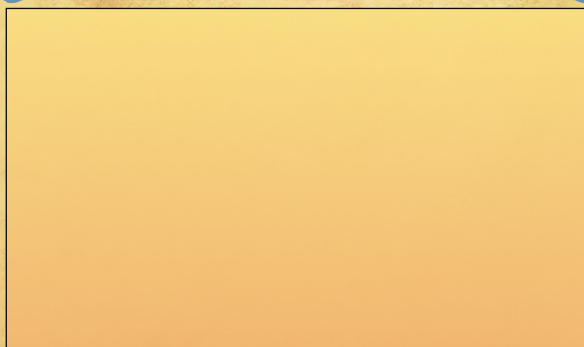


Z₁

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
...der Barde nicht auf **0** Ruhm gesunken ist und...
...Varkurs Ritual unterbrochen wurde.

Varkur hatte erst seinen Augen nicht trauen können, als Nika, seine verlorene Schwester vor ihm auftauchte. Schon griffen ihn die Helden in seiner Fassungslosigkeit an und Varkur stolperte zurück. Augenblicklich fielen die drei Gegenstände aus ihrer Schweben, in der sie gewesen waren.

Lest weiter auf Legendenkarte Z2.



Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
...der Barde auf **0** Ruhm gesunken ist oder...
...Varkurs Ritual nicht unterbrochen wurde.



„Die Helden Andors!“, krächzte der dunkle Magier Varkur. „Ganz schön gerissen von euch, das muss ich euch lassen. Doch ich muss euch die Wahrheit sagen: Ich will Andor gar nicht angreifen.“

Verdutzt sahen die Helden ihn an. Dies nutzte Varkur und hob einen Arm aus dem ein Blitz auf die Gegenstände schoss.

„Doch... ich will das verhasste Hadria in Eis legen. Ab heute soll für immer der Eisdrache über sie herrschen! Verflucht sei Hadria! Verflucht seien die Zauberer!“, brüllte Varkur. Dann war er verschwunden und es war totenstill. Der Winterstein, das Drachenaugen und der Bruderschild erhoben sich erneut. Sie kamen aufeinander zu und schliesslich berührten sie sich. Ein kurzer Knall. Eine Schockwelle aus Eis fegte über die Inseln. Es wurde unsagbar kalt. Das Meer hörte auf zu rauschen und auch der Wind schien angespannt zu warten. Die Möven verstummten und selbst die Steine waren stiller als sonst.

Dann zerriss ein ohrenbetäubendes Tiefes Brüllen die Stille. Die Erde erbebt und ein weiss-blau schimmerndes Wesen, grösser als alles, was die Helden bisher gesehen hatte, erhob sich aus den Ruinen. Es flog ein paar mal über die Köpfe der Helden und schwang seine gigantischen Schwingen dann Richtung Norden. Es gab keine Zweifel: Dies war der Eisdrache!

3

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 3

Die Geburt des Eisdrachen



Verbündete Feld 55

Ein mysteriöser Krieger war im wachsamem Wald aufgetaucht. Er stellte den Helden eine Herausforderung, um zu sehen ob sie seiner würdig waren.

Heldenaufgabe: Die Helden müssen gegen den Unbekannten Krieger **3 mal** gewinnen. Er hat vor jedem Kampf bei **2 Spielern 4, bei 3 Spielern 6 und bei 4 Spielern 8 Willenspunkte**. Er würfelt immer mit **2 roten Würfeln** und ist **kein Endgegner**. Er hat bei **2 Spielern 2, bei 3 Spielern 6 und bei 4 Helden 8 Stärkepunkte**. Sein **Stärkepunktemarker** wird nach jedem erfolgreichen Kampf um **1 nach rechts verschoben**. Nach dem **ersten** Kampf wird er auf Feld **102** gestellt, nach dem **zweiten** auf Feld **110**.
Erst wenn ihr ihn dort besiegt, lest hier weiter.

Die Helden hatten die Probe bestanden. Der Krieger übergab ihnen wortlos einige alte Waffen. Dann wandte er sich ab und war verschwunden. Ob er ihnen im Kampf gegen den Drachen helfen würde?

Wählt:

Ihr erhaltet **3 Ruhm oder** ihr dürft euch **4 der 5 alten Waffen** aussuchen und sie beliebig unter den Helden verteilen. Ihre Funktionen könnt ihr im Begleitheft der „letzten Hoffnung“ nachlesen.
Entfernt den Unbekannten Krieger samt Sternchen vom Spielplan.

3

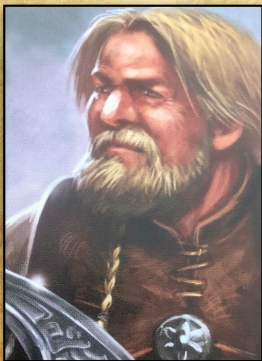
DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 3

Die Geburt des Eisdrachen



Verbündete Feld 91

Gerne würden die Zwerge die Helden unterstützen, wenn sie im Gegenzug Muscheln für sie sammelten, die dummerweise Kreaturen in die Hände gefallen waren.

Erwürfelt mit **2 weissen Würfeln** die Positionen von **4 verdeckten Muscheln**. Legt auf jede ein offenes Nebelplättchen mit einem Gor.

Heldenaufgabe: Ihr müsst **Muscheln im Wert von mindestens 1 bei 2 Spielern, 3 bei 3 Spielern und 4 bei 4 Spielern** auf Feld **91** ablegen. Ihr bekommt dafür **keine** Belohnung. Um eine Muschel einzusammeln muss jeweils gegen einen Gor gekämpft werden. Beim Besiegen wird das Nebelplättchen entfernt und der Erzähler rückt nicht vor. Es gibt **keine Belohnung!**
Lest erst weiter, wenn ihr die Aufgabe geschafft habt!

„Hier sind drei der vier mächtigen Schilde aus alter Zeit“, präsentierte der Fürst voller Stolz. „Sucht euch als Belohnung zwei davon aus.“

Wählt:

Ihr erhaltet **3 Ruhm oder** oder ein Held bekommt **1 der 3 mächtigen Schilde**. Ihre jeweilige Funktion könnt ihr im Begleitheft des Nordens bzw. der letzten Hoffnung nachlesen.
Entfernt die Schildzwerge samt Sternchen und alle Muscheln und Nebelplättchen vom Spielplan.

3

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 3

Die Geburt des Eisdrachen



Verbündete Feld 100

Bleiche Gesichter erwarteten sie in Werftheim, der Hauptstadt der Nebelinseln. Die Magier des Feuers waren zu Hilfe geeilt, doch sie brauchten Holz, um die erkrankten Menschen zu wärmen.

Legt **4 Feuerplättchen** mit der erloschenen Seite auf Feld **100**. Erwürfelt mit **2 weissen Würfeln** die Position von **2 4-er Holzstämmen** und legt je einen **2-er Stamm** auf Feld **52** und **74**. Die Stämme auf Feld **59** haben den Wert **2**. Für jeden auf Feld **100** abgelegten **2-er Stamm** wird **1 Feuerplättchen** auf die entzündete Seite gedreht, für einen **4-er 2**.

Heldenaufgabe: Ihr müsst bei **2 Spielern 2**, bei **3 Spielern 3** und bei **4 Spielern 4 Feuerplättchen** erwerben. Es gibt fürs Ablegen **keine** Belohnung.
Lest erst weiter, wenn ihr die Aufgabe geschafft habt!

Die Zauberer des Feuers dankten den Helden. Dann brachen sie erneut Richtung Hadria, ihrer Heimat auf.

Wählt:

Ihr bekommt **3 Ruhm oder die 3 Gaben** des Nordens, die beliebig unter den Helden aufgeteilt werden können.

Entfernt die Zauberer des Feuers samt Sternchen, alle **nummerierten** Holzstämmen und die Feuerplättchen vom Spielplan.

3

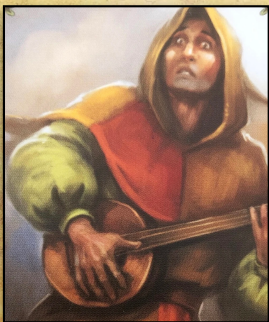
DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 3

Die Geburt des Eisdrachen



Verbündete Feld 107

Grenolin, der Barde des hohen Nordens, war entführt worden! Die Kreatur, die ihn gefangen hielt, forderte eine grosse Menge Lösegeld. Wohl oder übel mussten die Helden das Gold für den Seeriesen besorgen.

Heldenaufgabe: Ihr müsst bei **2 Spieler 3**, bei **3 Spieler 5** und bei **4 Spielern 7 Gold** auf Feld **107** ablegen.
Lest erst weiter, wenn ihr die Aufgabe geschafft habt!

Die Kreatur zog mürrisch von Dannen und die Helden befreiten Grenolin.

„Danke, vielen, vielen Dank. Meine Dienste stehen euch nun frei zur Verfügung. Mehr denn je will ich euch unterstützen.“

Wählt:

Ihr erhaltet **3 Ruhm** oder es werden **5 Willenspunkte** auf die Heldengruppe verteilt und ihr bekommt **Grenolin als Hilfe**. Er hat seine übliche Funktion.

Entfernt, falls ihr euch für Ruhm entschieden habt, Grenolin samt Sternchen, ansonsten nur sein Sternchen.

3

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 3

Die Geburt des Eisdrachen



Verbündete Feld 114

Die Taren litten unter einer Hungersnot. In letzter Zeit war die Ernte enorm schlecht und der Handelsweg vom Hafen zum Dorf war blockiert. So baten sie die Helden, Nahrung zu besorgen.

Legt 3 Fässer auf Feld 114. Erwürfelt mit einem **schwarzen Würfel** die Position von 5 **Apfelnüssen** und legt je ein weiteres auf Feld 91 und 57. Apfelnüsse können **nur mit Fässern transportiert** werden. Auf jedes Fass können 2 gelegt werden. Fässer können auch auf die **linke Seite des Helden** gelegt werden.

Heldenaufgabe: Ihr müsst bei 2 Spielern 3, bei 3 Spielern 4 und bei 4 Spielern 5 Apfelnüsse auf Feld 114 ablegen.

Lest erst weiter, wenn ihr dir Aufgabe geschafft habt!

Wählt:

Ihr erhaltet 3 **Ruhm oder** der Held auf Feld 114 kann das **Tarensymbol über seinen Stärkepunktemarker** legen. **Dieses bewegt sich nicht mit dem Marker.** Die Tarenfigur kann für 1 Stunde 4 Felder weit bewegt werden (die Boote zählen als 2 Felder). Sie kann das Schiff betreten. Im Kampf (auf dem Feld einer Kreatur) ist sie so stark, wie das Tarensymbol anzeigt. Entfernt das Sternchen und alle Apfelnüsse und Fässer vom Spielplan. Falls ihr euch für Ruhm entschieden habt, entfernt auch die Tarenfigur.

3

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 3

Die Geburt des Eisdrachen



Verbündete Feld mit
Windsymbol

Langsam erhob sich der Seeriese aus dem Hadrischen Meer. Er hatte eiskalt und zitterte am ganzen Körper. Der Vorbote des Eisdrachens hatte wohl auch das Meer zu einem Ort der Kälte verwandelt. Die Helden wollten ihm helfen und ihn mit Sternenkraut verarzten, welches seinen Weg an die Strände der Nebelinseln geschafft hatte.

Heldenaufgabe: Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von 6 Sternenkraut. Ihr müsst bei 2 Spielern 4, bei 3 Spielern 5 und bei 4 Spielern 6 Sternenkraut einsammeln und zum Seeriesen bringen.

Lest erst weiter, wenn ihr dir Aufgabe geschafft habt!

Dankbar schaute der Seeriese die Helden an. Dann brummte er fröhlich und folgte den Helden.

Wählt:

Ihr erhaltet 3 **Ruhm oder** ihr könnt den **Seeriesen** von nun an für 1 Stunde 4 Felder weit bewegen. Er kann **keine Landfelder betreten**. Steht er auf dem Feld einer **Kreatur**, kann ein am Kampf beteiligter Held mit einem **schwarzen anstelle seiner eigenen Würfel** würfeln.

Entfernt das Sternchen vom Feld mit Windsymbol und alles Sternenkraut vom Spielplan. Falls ihr euch für Ruhm entschieden habt, entfernt auch den Seeriesen.

3 DIE LEGENDEN VON ANDOR 3

Fan-Legende

Kapitel 3

Die Geburt des Eisdrachen



Das Ritual 1

Stellt **Koraph** auf Feld **100**.

Lest erst weiter, wenn ein Held Feld 100 betritt.

Koraph, der Älteste der Zauberer des Turms war nach Werftheim gereist. Er war Varkurs ehemaliger Mentor. „Helden von Andor, ihr müsst Varkur aufhalten!“, begann er. „Ich kann euch dabei helfen. Ich weiss, wie er denkt...ich wusste es jedenfalls. Varkur war mein bester Schüler. Hochbegabt, doch dann...wandte er sich gegen uns und verfiel der dunklen Magie. Ich wollte ihn bekehren, doch er griff mich an. Nika, Varkurs Schwester warf sich zwischen uns und starb. Varkur hatte sie immer geliebt und sie war wohl der Grund, wieso er nicht weggehen wollte, um seine Prüfung als Zauberer zu bestehen. Sie war seine Schwäche. Wir müssen es versuchen!“ Mit diesen Worten kniff der Zauberer die Augen zu und hob murmelnd seinen Stab. Ein blendendes Licht drang in den Helden ein. „Auf das es gelinge“, verabschiedete sich Koraph. Der Held hatte sich verwandelt. So musste Nika ausgesehen haben! Jetzt wusste er was zu tun war!

Der Held auf Feld **100** bekommt als Zeichen für die Verwandlung in Nika die **Kapuze**. **Sie kann nicht einem anderen Helden übergeben werden** und hat nicht ihre übliche Funktion.

Lest weiter auf Legendenkarte „Das Ritual 2“. →

3 DIE LEGENDEN VON ANDOR 3

Fan-Legende

Kapitel 3

Die Geburt des Eisdrachen



Das Ritual 2

Legendenziele: Die Legende ist **gewonnen**, wenn...
...der Barde **nicht** auf **0 Ruhm** fällt und...
...**Varkurs Ritual** unterbrochen wurde. **Sobald** dies geschehen ist, stellt den Erzähler auf **Z**.

Falls auf Feld **107** kein Portal mehr liegt legt eines drauf. Stellt **Varkur** zusammen mit dem **Bruderschild**, dem **Drachenaugen** und dem **Winterstein** auf Feld **107**.

Um das **Ritual Varkurs** zu unterbrechen, muss der Held mit Kapuze **mithilfe eines Portals** auf Feld **107** gelangen. Er kann dabei **keine** andere Figur mitnehmen. Sobald er auf Feld **107** steht, kann er die **Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen. Vor der nächsten Erzählerbewegung muss Varkur erfolgreich bekämpft werden**, sonst bemerkt er die Intrige, wehrt die Helden ab, vollendet sein Ritual und die Legende ist **verloren**. Varkur hat bei **2 Spielern 10, bei 3 Spielern 20 Und bei 4 Spielern 30 Stärkepunkte**. Er würfelt mit einem **roten Würfel**. Sein Kampfwert muss **einmal übertroffen** werden, dann wurde das Ritual erfolgreich unterbrochen.

Wichtig: Der Held mit Kapuze kann **nicht** am Kampf teilnehmen.

