

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente

Vorbereitungen 1

Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem Spelaufbau beginnt.

Diese Legende spielt zeitlich nach den Ereignissen in „Rogars Rache“, also lange nach den Begebenheiten in Legende 17 („Die letzte Hoffnung“). Die Legende spielt auf der **Vorderseite** des Spielplans („Rietland“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen „Der Sternenschild“ und „Neue Helden“ sowie „Die verschollenen Legenden: Alte Geister“.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler wählt **1 Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holz-scheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holz-scheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holz-scheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Legt die **Brunnenplättchen** mit der braunen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt **alle Würfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt **alle Goldmünzen** und die Ausrüstungstafel bereit und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Stellt **alle Kreaturen** und aus der Erweiterung „Sternenschild“ den **Feuergeist** und **Ken Dorr**, aus „Die verschollenen Legenden: Alte Geister“ die **vier Statuen** (Zor, Hadda, Garah und Boord), die Figuren **Siantari** und **Meres** und zusätzlich aus der Erweiterung „Neue Helden“ die Figur **Wassergeist** neben den Spielplan.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente

Vorbereitungen 2

Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Legt **3 Heilkräuter**, **6 Runensteine**, **6 Pergamente**, alle **Geröll-** und **Nebelpplättchen** sowie alle **Edelsteine**, aus der Erweiterung „Sternenschild“ das **Wassermmonster**, die **Feuerplättchen**, alle **Baumstämme**, den **Schlüssel**, die **Lichtplättchen**, den **roten Markierungsring**, den **Sternenschild**, die **4 Gaben der Andori** und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“ das **Floß**, ebenfalls alle **Baumstämme**, die **Feuerplättchen**, **4 Werkzeuge**, die **2 Plättchen „Sand der Temm“**, die **4 Kartographie-marker**, ein beliebiges **Eis-Plättchen**, den **dunklen Markierungsring**, die **3 Erdplättchen** sowie das **Plättchen „Feld 73“** bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „A“** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach den Symbolen „**Feuer**“, „**Wasser**“, „**Erde**“, „**Luft**“ auf den Vorderseiten und bildet daraus 4 getrennte Stapel. Alle übrigen Karten bilden den normalen Legendenstapel.
- Legt ein **Sternchen** auf den Buchstaben **N**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Das nächste Kapitel... 1“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Das nächste Kapitel... 1

Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

Die Elemente schienen ausser Kontrolle geraten zu sein. Niemand im gesamten Rietland konnte sich an vergleichbare Ereignisse erinnern...

Die Helden hielten sich noch für eine Weile in der Rietburg auf, nachdem sie die Burg aus der Gewalt der Barbaren unter deren neuen König Rogar befreit hatten. Eine weitere Gefahr war gebannt worden. Und das Volk sehnte sich schon wie so oft zuvor nach Frieden.

Doch nach und nach trafen beunruhigende Berichte bei den Helden und der Königin ein. Man erzählte ihnen davon, dass die Narne begann, über die Ufer zu treten und Teile des Landes zu überschwemmen drohte. Dazu rückte auch das Meer immer weiter vor und hatte schon einen weiten Abschnitt der nördlichen Küste in eine flache Lagune verwandelt.

Im Süden gab es angeblich zahlreiche Feuersbrünste, die sich immer weiter ausbreiteten und das Land dort in eine Asche-wüste verwandelten, die niemand, weder Mensch noch Tier noch Kreatur, betreten konnte.

Der jenseitige Rand des Wachsam Waldes weit im Osten wurde von zahlreichen Stürmen und kräftigen Winden heim-gesucht, die sogar stark genug zu sein schienen, die Bäume zu entwurzeln. Kaum ein Bewohner fühlte sich zur Zeit noch sicher im Wald, da viele befürchteten, irgendwann von einem um-stürzenden Baum erschlagen zu werden.

Und als wäre das noch nicht genug, erschütterten mehrere Beben die Hänge des Grauen Gebirges. Gerölllawinen rasten die Hänge hinab und bedeckten Landstriche mit Schutt und Steinen, die ein Durchkommen kaum noch möglich machten.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Das nächste Kapitel... 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Das nächste Kapitel... 2

Diese Karte wird nach der Karte
„Das nächste Kapitel... 1“ aufgedeckt.

Die Helden wussten nicht, welche dieser Berichte der Wahrheit entsprachen und ob es vielleicht doch möglich war, dass sie am Ende sogar alle zutrafen. Wenn ja, würden sie vor Herausforderungen stehen, wie sie sie noch nie erlebt hatten. Denn niemand vermochte sich auch nur vorzustellen, wie gefährlich der Kampf gegen die Elemente werden würde...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Diese Legende besteht aus den Legendenkarten
A1, A2, N,
Vorbereitungen 1&2, Das nächste Kapitel... 1&2,
4x Mächte der Elemente,
6 Karten "Feuer", 11 Karten "Wasser",
7 Karten "Erde", 8 Karten "Luft", Epilog, Teil V

Weitere Vorbereitungen:

- Deckt das **Ereigniskarten-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem **roten X** ab. In dieser Legende werden keine Ereigniskarten benötigt.
- Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **2 der 3 Heilkräuter** und von **5 der 6 Runensteine**.
- Stellt **Gors** auf die Felder **10, 20** und **24**, **Skräle** auf die Felder **28** und **48** und einen **Wardrak** auf das Feld **33**.

Also sandte die Königin eiligst Kundschafter aus, die in Erfahrung bringen sollten, welche der Berichte zutrafen. Es dauerte nicht lange, bis die Kundschafter zurückkehrten und den Helden genau berichten konnten, was sich im Lande alles ereignete und mit welchen elementaren Kräften sie es wirklich zu tun hatten.

- Mischt die **4 Karten „Mächte der Elemente“** und zieht verdeckt zwei davon heraus. Die anderen beiden Karten kommen zurück in die Schachtel und werden erst in späteren Partien benötigt.

Hinweis: Wenn ihr die Legende leichter spielen wollt, zieht nur 1 der 4 Karten. Wenn ihr sie schwerer spielen wollt, kommen 3 der 4 Karten ins Spiel. Und für sehr erfahrene Spieler werden alle 4 Karten benutzt („Profi-Variante“).

Tipp: Bevor ihr mit der „Profi-Variante“ beginnt, solltet ihr die Legende vorher mit mindestens einer leichteren Variante gespielt haben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Eines wussten die Helden jedoch: Während des Kampfes gegen Rogar und die Barbaren war die Hexe Andra - eine wertvolle Verbündete in schwierigen Zeiten - für eine Weile aus dem Land verschwunden und seitdem nicht wieder aufgetaucht. In dieser Hinsicht konnten die Helden also keine Hilfe erwarten.

- Nehmt jetzt alle **Hexentränke** wieder von der Ausrüstungstafel und legt sie zurück in die Schachtel. Sie stehen euch in dieser Legende nicht zur Verfügung.
- Stellt **alle Helden** auf die Rietburg (Feld 0). Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Heldengruppe erhält zusätzlich **1 Stärkepunkt**, das **dritte Heilkraut** sowie bei **2 Helden 3**, bei **3 Helden 2** und bei **4 Helden 1** der **4 Gaben der Andori**.

Allgemeiner Hinweis zu Beginn: Die Elementare haben aufeinander **keinen Einfluss**. Das heißt: Sollten durch einen Elementar eine bestimmte Sorte Plättchen oder Spielfiguren auf dem Spielplan verteilt werden, werden diese von den anderen Elementaren und wiederum deren Plättchen und Spielfiguren **vollständig ignoriert**.

Beispiele: Eine der Statuen (des Erdelementars) kann ein Feld mit einem Lichtplättchen (des Wasserelementars) betreten. Durch die Windstöße (des Luftelementars) werden die drei Statuen nicht versetzt.

Ein Kartographiemarker (des Feuelementars) kann auf dem gleichen Feld liegen wie ein Licht- oder Nebelplättchen.

- Deckt jetzt beide Karten „Mächte der Elemente“ auf und lest sie laut vor. Der Held mit dem höchsten Rang entscheidet anschließend, welcher Held beginnen soll.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... die Helden alle Elementare besiegt haben ...
... und die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

Die Elemente beruhigten sich. Das Wasser zog sich aus dem Land zurück, die Stürme legten sich, ein auftretender, heftiger Regen löschte nach und nach alle Feuer und auch die Erschütterungen der Erde ließen nach. Die Helden atmeten auf, hatten sie diese Ereignisse wieder einmal sehr gefordert. Aber wie schon zuvor bei anderen Bedrohungen stellten sie sich die Frage, wie es dazu kommen konnte, dass die Elemente so außer Kontrolle gerieten. Und wer bloss dafür verantwortlich gewesen sein mochte...

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden es nicht geschafft haben, alle Elementare zu besiegen, oder ...
... die Rietburg nicht verteidigt wurde.
Die Helden verloren den Kampf gegen die Elemente. Die Zerstörungen breiteten sich aus und auf sie folgte eine Zeit des Chaos im Land. Die Kreaturen nutzten diese Gelegenheit, um die Rietburg zu stürmen. Und alle Hoffnung, dass es wieder zu einer Zeit des Friedens kommen würden, war dahin...

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Mächte der Elemente

Wie der Kundschafter den Helden berichtete, entwickelte sich im Süden des Landes eine große Feuersbrunst. Eine weite Fläche war bereits von den zerstörerischen Flammen erfasst worden. Und die Feuer breiteten sich aus. Den Helden war noch nicht klar, wie sie das Wesen, das im Innern der Flammen zu leben schien, überhaupt angreifen sollten. Es musste eine Möglichkeit geben, sich ihm zu nähern, ohne von dem Feuer verzehrt zu werden. Aber noch war ihnen diese nicht bekannt.

Stellt den **Feuerelementar** (die Figur „Feuergeist“) auf das Feld **35** und legt den **roten Markierungsring** auf das Symbol des Erzählers auf dem Sonnenaufgang-Feld. Jedes Mal, wenn der Erzähler bei Sonnenaufgang einen Buchstaben weiter wandert, bewegt sich der Feuerelementar ein Feld entlang der Pfeile. Erreicht der Elementar die Rietburg, ist die Legende **sofort verloren**.

Nehmt den **Brunnen** von Feld 35 vom Spielfeld und legt ihn zurück in die Schachtel.

Verteilt **Feuerplättchen** (aus „Der Sternenschild“) auf den Feldern **34** und **35**. Wenn ein Held eines dieser beiden Felder betritt, muss er seine Bewegung auf diesem Feld beenden und verliert 4 Willenspunkte.

Ein Held kann eine Seite eines Schildes benutzen, um sich vor dem WP-Verlust zu schützen.

Feuerplättchen können nicht entfernt werden.

Kreaturen ignorieren Feuerplättchen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Macht des Feuers“.





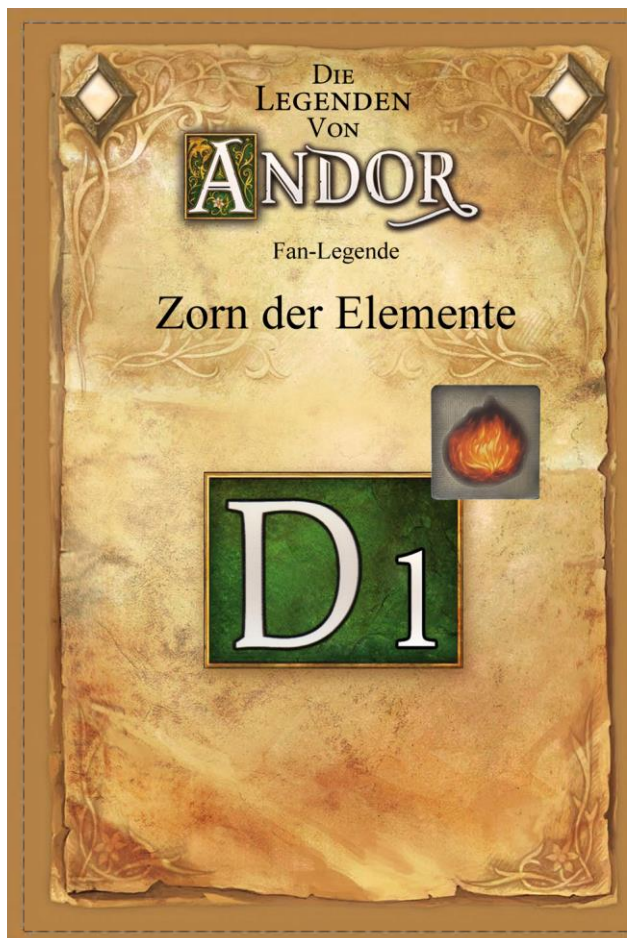
Legt **Sternchen** auf die Felder **19** und **23**. Sobald der Feuerelementar eines dieser Felder betritt, wird entweder die Legendenkarte „Brennende Taverne“ (Feld 23) oder „Brennender Markt“ (Feld 19) aufgedeckt und vorgelesen.

Legt ein weiteres **Sternchen** auf den Buchstaben **D**.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Feuerelementar besiegen, bevor er die Rietburg betritt und bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Hinweis: Wie die Helden den Feuerelementar besiegen können, erfahren sie im Laufe der Legende.



Der Held war überrascht, einen der Feuerzauberer aus Hadria hier im Rietland zu treffen, konnte sich aber nicht genau an dessen Namen erinnern. Nur dass er ihm schon mehrmals in Nordgard begegnet war, dessen war er sich bewußt.

Der Zauberer wollte dem Helden aber nicht verraten, ob er in den Süden gereist war, weil er von der Bedrohung durch den Feuerelementar erfahren oder ob es einen anderen Grund dafür gegeben hatte. Für den Helden war dieses im Moment auch nicht wichtig. Viel mehr interessierte ihn, was er ihm zu sagen hatte.

„Um euch vor den Flammen des Feuerelementars zu schützen“, erzählte der Feuerzauberer, „benötigt ihr einen magischen Schild, der im Land versteckt ist. Er alleine ist mächtig genug, dass ihr euch ohne Schaden zu nehmen in die Flammen hinein wagen könnt. Ich kann euch verraten, wo ihr Hinweise auf das Versteck finden könnt. Suchen müsst ihr ihn aber alleine.“ Und mehr war aus dem Zauberer nicht mehr heraus zu bekommen, denn kurz danach ließ er den Helden stehen und zog in südlicher Richtung davon. Aber der Held hatte ja genug von ihm erfahren.

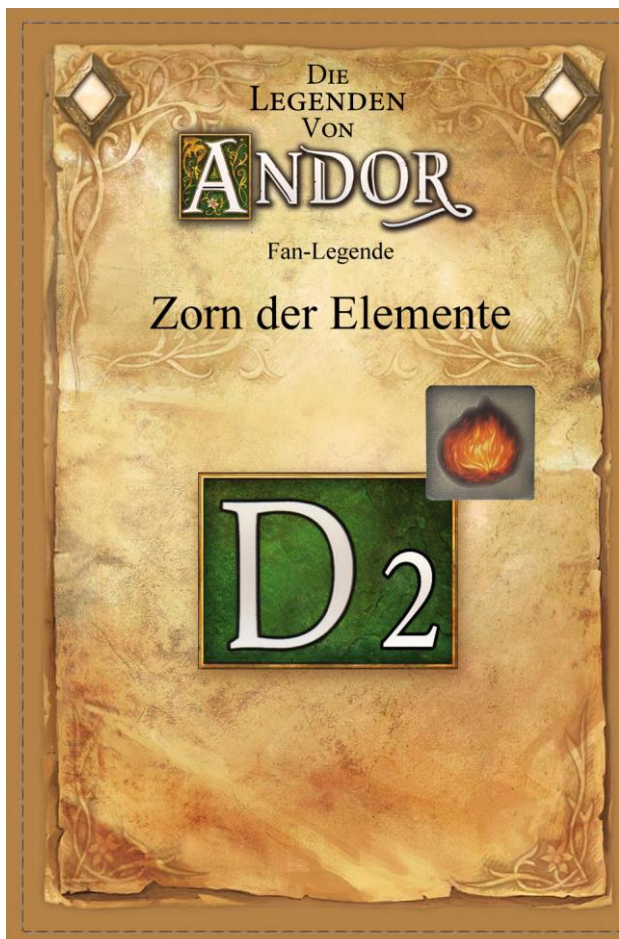
Verteilt die **4 Kartographiemarker** auf den Feldern **0**, **48**, **63** und **71**.

Aufgabe:

Die Helden müssen **drei Kartographiemarker** einsammeln und ein einzelner Held diese alle bei sich auf seiner Helden-tafel liegen haben, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **D2**.

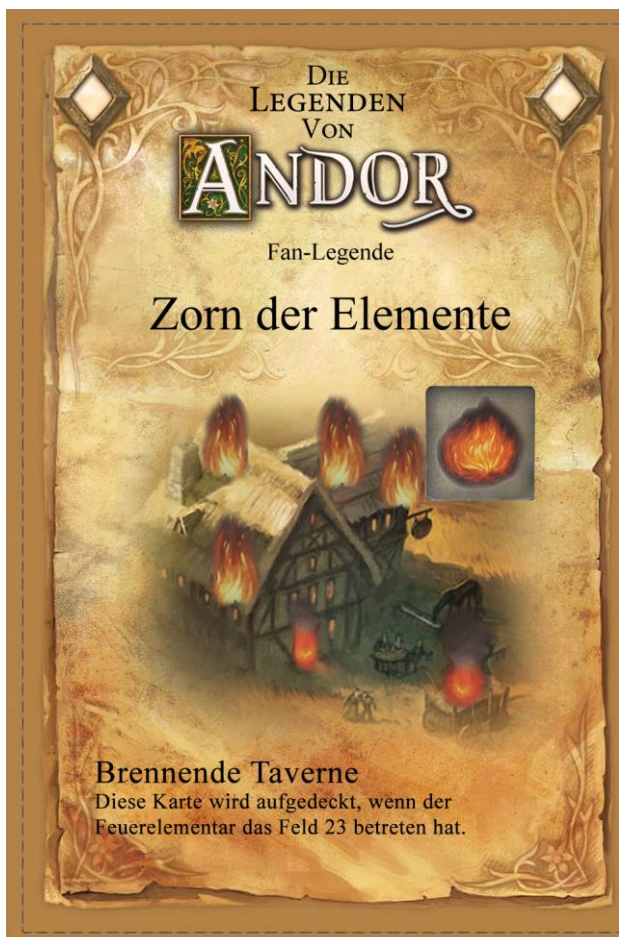




Ein Held kann einen der Marker einsammeln, wenn er auf dem Feld mit dem Marker stehen bleibt. (Das geht nicht im Vorbeigehen.) Kartographiemarker werden auf die kleinen Ablagefelder auf der Heldentafel gelegt und können auch mit einem Falken verschickt werden.

Sobald ein Held **3 der 4 Marker** auf seiner Heldentafel liegen hat, erhält er den **Sternenschild**.

Hat ein Held den Sternenschild gefunden, kommen alle Kartographiemarker aus dem Spiel und die Legendenkarte „Der Feurelementar“ wird aufgedeckt und vorgelesen.



Die Taverne brannte lichterloh. Gilda stand vor dem brennenden Gebäude und schaute hilflos auf das Feuer, das alles verzehrte.

Seitdem ihr Großvater Erloth sie aus den Überresten seines Karrens gebaut hatte - zuerst als kleiner Stand, dann nach und nach erweitert zu einer Hütte - bot die Taverne einen willkommenen Platz für zahlreiche Reisende und Abenteurer. Doch nun wurde sie ein Opfer der Flammen. Tränen standen in Gildas Augen. Niemand, der sie jetzt sah, konnte sagen, ob er schon jemals ein Bild von solcher Traurigkeit gesehen hatte.

Legt **Feuerplättchen** auf die Felder **22, 24** und **72**.

Auch für diese und alle folgenden Felder mit Feuerplättchen gilt: Ein Held, der eines dieser Felder betritt, muss seine Bewegung auf diesem Feld beenden und verliert 4 Willenspunkte. Ein Held kann eine Seite eines Schildes einsetzen, um den Willenspunkte-Verlust zu verhindern.

Steht ein Held auf einem Feld, auf das ein Feuerplättchen gelegt wird, so verliert er ebenfalls 4 Willenspunkte.

Legt ein **Feuerplättchen** (aus „Alte Geister“) auf das Feld **23**.

Wichtig: Zur besseren Unterscheidung wird ab diesem Zeitpunkt bei Feuerplättchen aus der Erweiterung „Alte Geister“ statt dessen von „Brandplättchen“ gesprochen.

Helden und Kreaturen können ein Feld mit einem Brandplättchen **nicht** betreten. Solange der Feueregeist auf einem solchen Feld steht, können die Helden ihn **nicht** angreifen, auch nicht mit einem Bogen oder einer Fernkampffähigkeit. Steht eine Kreatur auf einem Feld, auf das ein Brandplättchen gelegt wird, kommt die Kreatur **aus dem Spiel**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Brennender Markt

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Feurelementar das Feld 19 betreten hat.

Nicht nur der „Trunkene Troll“ wurde ein Opfer der Flammen. Auch die Zelte, Stände und Karren der Händler des Freien Marktes konnten nicht mehr rechtzeitig in Sicherheit gebracht werden.

Legt **Feuerplättchen** auf die Felder **10, 18** und **20**. Deckt das **Händlersymbol** auf dem **Freien Markt** (Feld 18) mit dem Feuerplättchen ab. Bis zum Ende der Legende kann auf diesem Feld nicht mehr gehandelt werden.

Legt ein **Brandplättchen** auf das Feld **19**.
Zur Erinnerung: Dieses Feld kann von den Helden nicht betreten werden. Solange der Feurelementar auf diesem Feld steht, können die Helden ihn nicht angreifen, auch nicht mit einem Bogen oder einer Fernkampffähigkeit.

Ab jetzt gilt: Auf jedes weitere Feld, auf das der Feurelementar läuft, wird ebenfalls ein Brandplättchen gelegt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Der Feurelementar

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden den Sternenschild gefunden haben.

Der Held hielt den magischen Schild in den Händen und hoffte sehr, dass er (wie der Feuerzauberer es beschrieben hatte) ihn und seine Gefährten vor dem Feuer des Elementars beschützen würde.

Der Sternenschild ist auf zwei Arten einsetzbar:

1. Der Träger des Sternenschildes kann den Schild 2x einsetzen, um **bei Sonnenaufgang, ehe das erste Symbol ausgeführt wird**, ein rotes X auf eines der dort abgebildeten Symbole zu legen. Das abgedeckte Symbol wird dann nicht ausgeführt. Er kann auch beide Seiten des Schildes auf einmal nutzen und 2 Symbole mit X-en abdecken.
2. Solange der Held den Sternenschild bei sich trägt (ihn also noch nicht zweimal eingesetzt hat), kann er ein Feld mit einem Brandplättchen betreten. Steht der Held auf einem solchen Feld, können auch andere Helden es betreten.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Feurelementar besiegen, bevor er die Rietburg betritt und bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

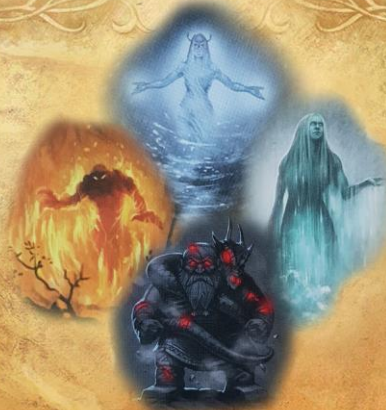
Der Feurelementar hat **12 Willenspunkte** und bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 25** und bei **4 Helden 30 Stärkepunkte**. Er nutzt im Kampf **immer 3 rote Würfel**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Haben die Helden den Feurelementar besiegt und befindet sich keiner der drei anderen Elementare (Wasser, Erde, Luft) mehr auf dem Spielfeld, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgesetzt und die Legendenkarte „N“ vorgelesen. Andernfalls kommt der Feurelementar aus dem Spiel.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Mächte der Elemente

Die Helden brauchten gar nicht erst lange auf die Nachricht des Kundschafters zu warten, um zu erkennen, dass sie es zumindest schon mal mit der Kraft des Wassers zu tun hatten. Ein Blick von den Zinnen der Burg gen Norden in Richtung der Küste zeigte ihnen, dass tatsächlich ein weiter Bereich der Landschaft von Wasser bedeckt war. Eine große Flut war gegen das Ufer gebrandet und anschließend weit ins Landesinnere vorgedrungen.

Als der Kundschafter recht bald bei ihnen eintraf, bestätigte er ihre Ahnungen. Weitere große Flutwellen näherten sich der Küste und drohten, noch mehr Land zu überfluten.

Stellt den **Wasserelementar** (die Figur „Wassergeist“) auf die Mündung der Narne, in die Mitte des Feldes, wo üblicherweise die Ereigniskarten liegen sollten.

Wichtig: Die Helden können den Wasserelementar **nicht** angreifen.

Verteilt **4 Nebelplättchen** auf den Feldern **7, 8, 9 und 15**. Die Nebelplättchen stellen Bereiche des Rietlandes dar, die durch die immer wieder hereinbrechenden Flutwellen vom Wasser überflutet wurden. Sie können weder aufgedeckt noch aktiviert werden.

Legt außerdem **je 1 Lichtplättchen** auf die Felder **11, 12, 13 und 49**. Die Lichtplättchen stellen eine Flutwelle dar, die sich ihren Weg hinein ins Landesinnere bahnt.

Sollten auf einem der oben genannten Felder **Runensteine** oder **Heilkräuter** liegen, so erwürfelt deren Position neu aus.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Macht des Wassers 1“.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Die Macht des Wassers 1

Diese Karte wird nach der entsprechenden Karte „Mächte der Elemente“ aufgedeckt.

Wichtig: Helden können weder Felder mit Lichtplättchen noch Felder mit Nebelplättchen betreten.

Kreaturen können Felder mit Licht- oder Nebelplättchen ebenfalls nicht betreten und bleiben gegebenenfalls davor stehen.

Steht eine Kreatur auf einem Feld, auf das ein Lichtplättchen gelegt wird, oder wird eine Kreatur mit der „**Fackel von Cavern**“ auf ein Feld mit einem Licht- oder einem Nebelplättchen versetzt, kommt die Kreatur aus dem Spiel. Sie wird **nicht** auf Feld 80 gestellt und der Erzähler wandert auch **keinen** Buchstaben auf der Legendenleiste weiter.

Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **C, E und H**.

Den Helden war klar: Sollten die Flutwellen noch weiter ins Landesinnere vordringen - und daran hatte alles den Anschein, genauso wie auch die Tatsache, dass sie wohl nichts dagegen unternehmen konnten - so würden sie recht bald ein Boot oder etwas Ähnliches benötigen, um sich in Richtung Osten und Wachsamen Wald zu bewegen.

Ein Boot zu bauen dürfte wohl zu lange dauern, also blieb ihnen nur die Möglichkeit, recht schnell mit dem Bau eines Floßes zu beginnen. Doch dafür brauchten sie Holzstämme, die lang genug sein mussten, damit mehr als ein Held das Floß benutzen konnte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Macht des Wassers 2“.





Legt zwei **4er-Baumstämme** auf die Felder **24** und **25** im Südlichen Wald. Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel die Positionen der beiden übrigen **4er-Baumstämme**, indem ihr 50 zu dem erwürfelten Wert hinzuaddiert.

Wichtig: Es dürfen nie mehr als 2 Baumstämme auf einem Feld liegen.

Aufgabe:

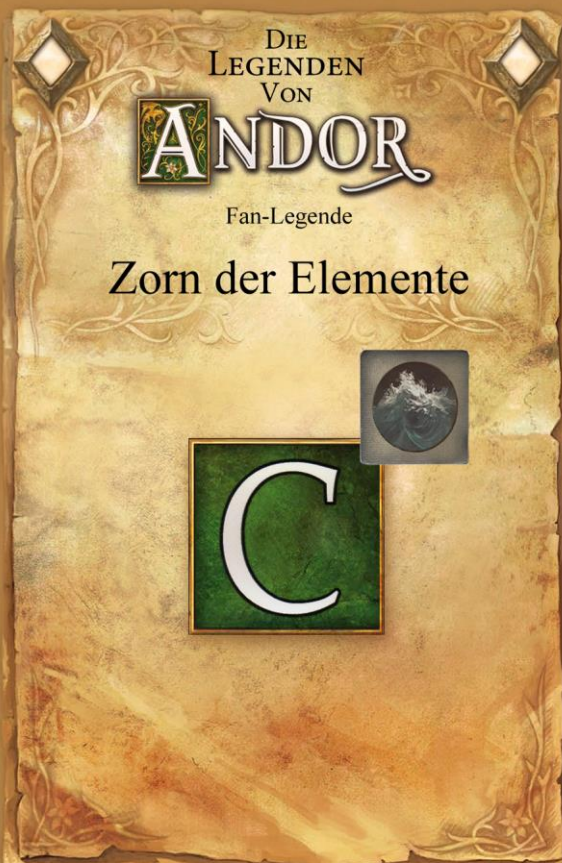
Um sich auf dem Wasser (Licht- und Nebelplättchen) bewegen zu können, müssen die Helden mindestens drei der Baumstämme einsammeln und alle auf einem Feld ablegen.

Holzstämme können nur auf der Stärkepunkteanzeige, links neben dem Holzstein, der die Stärkepunkte angibt, getragen werden.

Ein Held darf mehrere Stämme auf einmal tragen, wenn alle diese Stämme **nebeneinander** links neben den Holzstein passen.

Haben die Helden mindestens drei Holzstämme auf einem Feld abgelegt, wird die Legendenkarte „Das Floß 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Wichtig: Sollte ein Spieler mit der Heldin Kheela (Kheelan) spielen, erhält er jetzt die Legendenkarte „Die Hüterin der Flusslande“.



Eine neue Flutwelle traf das Land und ließ den Fluß im Landesinneren über die Ufer treten. Die Hängebrücke über die Narne wurden von den Wassermassen fortgerissen.

Legt **zwei weitere Lichtplättchen** auf die Felder **16** und **48** und ein **rotes X** auf die Brücke zwischen den beiden Feldern. Steht ein Held auf einem dieser Felder, wird er auf das angrenzende freie Feld (ohne Licht- oder Nebelplättchen) mit der kleinsten Feldzahl versetzt.

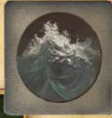
Zur Erinnerung: Steht eine Kreatur auf einem Feld, auf das ein Lichtplättchen gelegt wird, oder wird eine Kreatur mit der „**Fackel von Cavern**“ auf ein Feld mit einem Licht- oder einem Nebelplättchen versetzt, kommt die Kreatur aus dem Spiel. Sie wird **nicht** auf Feld 80 gestellt und der Erzähler wandert auch **keinen** Buchstaben auf der Legendenleiste weiter.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Die Flut drang weiter ins Landesinnere vor. Allerdings hatte man den Eindruck, als würde sie zum Meer hin nachlassen. Dafür war das Land dort von einer brackigen, trüben Brühe bedeckt, durch die hindurchzuwaten sich niemand traute. Und auch die Helden wollten sich nicht hineinwagen.

Nehmt die **Lichtplättchen** von den Feldern 11, 12, 13 und 49 und legt sie auf die Felder **32, 44, 46** und **47**.

Legt anschließend **Nebelplättchen** auf die Felder **11, 12, 13** und **49**. Auch diese Felder sind außer mit dem Floß für die Helden nicht betretbar.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Weitere Bereiche im Rietland wurden von den nächsten heranbrandenden Flutwellen von Wasser bedeckt und wurden für die Helden beinahe unpassierbar. Es würde nicht mehr lange dauern, bis es keinen Weg zum gegenüberliegenden Ufer der Narne geben würde.

Nehmt die Lichtplättchen von den Feldern 16 und 48 und legt sie auf die Felder **42** und **56**. Legt Nebelplättchen auf die Felder **16** und **48**. Alle diese Felder können außer mit dem Floß nicht betreten werden.

Aus den Tiefen der Narne drang plötzlich ein krakenartiges Ungetüm auf. Es war nicht ersichtlich, ob es zu dem Wasserelementar gehörte oder ob es durch die Flut geweckt worden war. Aber auf jeden Fall mussten die Helden gegen das Monster kämpfen, um die Wege über die Narne sicher zu machen.

Legt das **Wassermmonster** auf den Zusammenfluss der beiden Flussläufe (zwischen den Feldern 32, 46, 47 und 48).

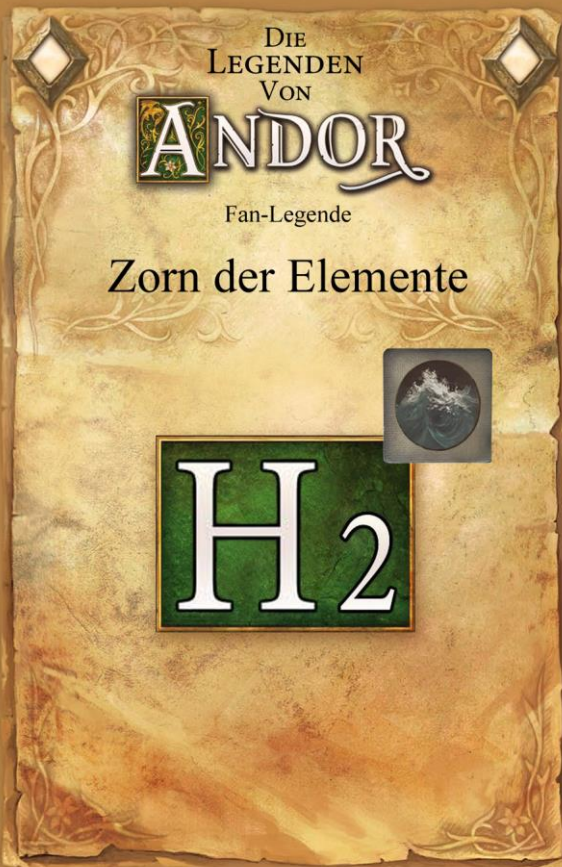
Das Wassermmonster bewegt sich nicht und wird von anderen Elementaren ignoriert.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Wassermmonster besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Um es zu erreichen, müssen die Helden das Floß auf ein Feld bewegen, das an das Wassermmonster angrenzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2.





Mit einem Bogen kann ein Held (oder ein Fernkämpfer) auch von einem Feld aus kämpfen, das an eines der oben genannten Wasserfelder (32, 46, 47 oder 48) angrenzt.

Das Wassermöster hat **10 Willenspunkte** und bei **2 Helden 12**, bei **3 Helden 18** und bei **4 Helden 24 Störkepunkte**. Es würfelt **immer mit 2 roten Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Nach einem Sieg erhalten die Helden keine Belohnung. Das Wassermöster wird dafür aber auch nicht auf das Feld 80 gelegt.

Haben die Helden das Wassermöster besiegt, wird die Karte „Der Wasserelementar 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



Das Floß 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden drei Holzstämme mit einem Wert von je 4 auf einem Feld abgelegt haben.

Nachdem die Helden die Baumstämme zusammengetragen hatten, machten sie sich eiligst daran, sie so weit aneinander zu binden, dass sie sich damit auf das Wasser trauen konnten. Allerdings war bedingt durch die geringe Anzahl an Stämmen nur wenig Platz auf dem Floß.

Um das Floß zu tragen beziehungsweise es zu Wasser zu lassen, müssen mindestens zwei Stunden eingesetzt werden. Das bedeutet: Bewegen die Helden das Floß an Land ein Feld weit (egal ob sich dabei um ein weiteres Landfeld oder ein Wasserfeld handelt), dann muss entweder **ein Held**, der auf dem Feld mit dem Floß steht, **2 Stunden** einsetzen oder **2 Helden jeweils eine Stunde**. Im zweiten Fall rücken beide Helden ein Feld weiter und ihre Zeitsteine werden auf der Tagesleiste um eine Stunde weiter gesetzt, unabhängig davon, ob der zweite Held an der Reihe ist oder nicht.

Wasserfelder sind alle Felder, auf denen entweder ein Licht- oder ein Nebelplättchen liegt.

Sobald das Floß auf ein Wasserfeld bewegt wurde, kann es ab diesem Zeitpunkt nicht mehr auf ein Landfeld bewegt werden. Haben die Helden das Floß zu Wasser gelassen, können es **bis zu 2 Helden** gleichzeitig benutzen. Dazu werden ihre Heldenfiguren auf das Floß gestellt.

Um das Floß von einem Landfeld aus zu betreten, ist wie üblich eine Stunde nötig. Der Held muss dazu auf einem Feld stehen, dass an das Wasserfeld mit dem Floß angrenzt.

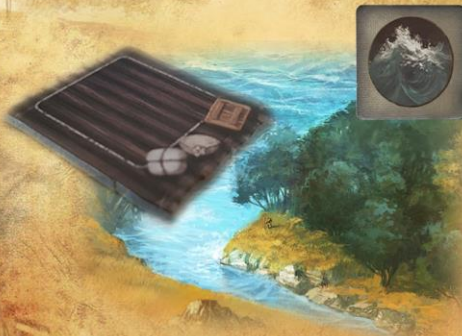
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Das Floß 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Das Floß 2

Diese Karte wird nach der Karte
„Das Floß 1“ aufgedeckt.

Eine Floßbewegung um ein Feld kostet einen der Helden an Bord **eine Stunde** auf der Tagesleiste. Es ist auch möglich, das Floß mehr als ein Feld zu bewegen, wenn der Held genügend Stunden zur Verfügung hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob er alleine auf dem Floß steht oder er in Begleitung ist. Steht ein anderer Held mit auf dem Floß, werden beide Heldenfiguren bewegt.

Beispiel: Zwei Helden stehen auf dem Floß. Ein Held setzt zwei Stunden ein, um das Floß zwei Wasserfelder weit zu bewegen. Der zweite Held, der ebenfalls auf dem Floß steht, bewegt sich dabei mit. Er muss jedoch keine Stunden für die Bewegung einsetzen. Erst wenn er am Zug ist, kann er ebenfalls eine oder mehrere Stunden für weitere Floßbewegungen einsetzen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Der Wasserelementar 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden das
Wassermöster besiegt haben.

Begleitet von weiteren Flutwellen näherte sich der Wasserelementar nun der Küste des Rietlandes.

Verschiebt die **Lichtplättchen** auf die Felder **28, 38, 39, 40, 63 und 64** (das Lichtplättchen auf Feld 56 bleibt liegen) und legt **Nebelplättchen** auf die Felder **32, 42, 44, 46 und 47**. Auch diese Felder wurden von der Flut überschwemmt und können nur mit Hilfe des Floßes betreten werden.

Versetzt den **Wasserelementar** an die **Küste** auf das Feld **9** und legt den **roten Markierungsring** über die Figur des Erzählers auf dem Sonnenaufgang-Feld. (Sofern er nicht schon bereits durch einen anderen Elementar dorthin platziert wurde.)

Bei **jedem Sonnenaufgang**, wenn der Erzähler um ein Feld bewegt wird, bewegt sich der Wasserelementar ein Feld in Pfeilrichtung auf die Burg zu.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Wasserelementar besiegen, bevor er die Rietburg betritt und bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Betritt der Wasserelementar die Rietburg (Feld 0), ist die Legende **sofort verloren**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Wasserelementar 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Der Wasserelementar 2

Diese Karte wird nach der Karte
„Der Wasserelementar 1“ aufgedeckt.

Um den Wasserelementar zu bekämpfen, muss ein Held mit Hilfe des Floßes auf dem Feld mit dem Elementar stehen.

Hinweis: Steht der Wasserelementar auf dem Feld 7, kann ihn ein Held mit einem Bogen oder einer Fernkampffähigkeit auch von der Burg (Feld 0) aus bekämpfen.

Der Wasserelementar hat **10 Willenspunkte** und bei **2 Helden 10**, bei **3 Helden 15** und bei **4 Helden 20 Stärkekpunkte** und würfelt **immer mit zwei schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Haben die Helden den Wasserelementar besiegt und befindet sich keiner der drei anderen Elementare (Feuer, Erde, Luft) mehr auf dem Spielfeld, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgesetzt und die Legendenkarte „N“ vorgelesen. Andernfalls kommt der Wasserelementar aus dem Spiel.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zorn der Elemente



Die Hüterin der Flusslande

Diese Karte kommt ins Spiel, wenn die Heldin Kheela (Kheelan) an der Legende teilnimmt und der Wasserelementar als „Macht der Elemente“ gezogen wird.

Die Hüterin der Flusslande spürte, dass der Fluss in der Gewalt einer wilden, urtümlichen Kraft stand. Und gleichzeitig merkte sie auch, dass Vara fern bleiben würde. Sie musste diesmal ohne die Hilfe des Wassergeistes auskommen, der ihr sonst immer gute Dienste leisten konnte.

Doch es dauerte nicht lange, bis Kheela bemerkte, dass ihre Macht durch die Anwesenheit des Wasserelementars zugenommen hatte. Solange er das Rietland bedrohte, schien sie gleichzeitig in der Lage zu sein, die Kraft des Wassers gezielt einzusetzen.

In dieser Legende steht Kheela (Kheelan) der Wassergeist nicht zur Verfügung.

Dafür erhält sie eine andere Fähigkeit:

Wenn Kheela auf einem Feld steht, das an den Fluss oder ein Feld mit einem Licht- oder Nebelplättchen angrenzt (oder dank des Floßes auf einem solchen Feld steht), darf sie im Kampf einen Willenspunkt abgeben und dafür statt mit ihrem weißen Heldenwürfel den großen weißen Würfel benutzen.