

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



## Mächte der Elemente

Die Helden erhielten Berichte, dass im Südosten des Landes mehrere steinerne Wesen erschienen waren, die Spuren aus Schutt und Geröll hinterließen.

Verteilt die **drei Statuen Boord** (blau), **Garah** (orange) und **Hadda** (grün) auf den Feldern **37**, **65** und **71**. Es spielt dabei keine Rolle, welche der Statuen auf welchem Feld steht.

Legt den **dunklen Markierungsring** auf das „Troll-Symbol“ auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Wenn bei Sonnenaufgang das „Troll-Symbol“ ausgeführt wird, bewegen sich die drei Statuen ein Feld in Pfeilrichtung.

**Wichtig:** Es können keine zwei Statuen auf einem Feld stehen. Bewegt sich eine der Statuen auf ein Feld, auf dem sich bereits eine andere Statue befindet, wird sie in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.

Andere Kreaturen ignorieren die Statuen.

**Jedes Mal**, wenn eine der Statuen ein Feld verlässt, wird ein **Geröllplättchen** verdeckt auf dieses Feld gelegt.

**Ausnahme:** Sollte eine Statue ein Feld verlassen, auf dem bereits ein Geröllplättchen liegt, kommt **kein** weiteres Plättchen auf das Feld dazu.

Helden und Kreaturen können Felder mit Geröllplättchen nicht betreten. Um ein Geröllplättchen zu entfernen, muss ein Held auf einem angrenzenden Feld stehen. Dann kann er das Geröllplättchen aufdecken und „bekämpfen“. Hat er es besiegt, also einen Kampfwert erzielt, der mindestens so groß ist wie die Zahl auf dem Geröllplättchen, kommt es wieder zurück in den Vorrat neben dem Spielplan.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Macht der Erde“.**



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



## Die Macht der Erde

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

Steht ein Held auf einem Feld, auf das nach der Bewegung der Statuen ein Geröllplättchen gelegt wird, muss er das Geröll zuerst „bekämpfen“, bevor er sich weiter bewegen kann. Steht eine Kreatur auf einem solchen Feld, kommt sie aus dem Spiel.

**Wichtig:** Sollten keine Geröllplättchen mehr im Vorrat sein und sich eine oder mehrere der Statuen weiter bewegen, wird statt dessen ein **Erdplättchen** (aus „Alte Geister“) auf das Feld gelegt. Erdplättchen bleiben bis zum Ende der Legende liegen und können **nicht entfernt** werden. Kreaturen bleiben vor einem Erdplättchen stehen und bewegen sich nicht weiter. Helden und Kreaturen, die auf einem Feld stehen, auf das ein Erdplättchen gelegt wird, **scheiden aus dem Spiel aus**.

**Weitere Hinweise:** Statuen ignorieren Erd- und Geröllplättchen. Sie bewegen sich auch weiter, wenn keine Erd- oder Geröllplättchen mehr im Vorrat sind.

Die Statuen haben **15 Willens-** und **6 Stärkepunkte** und würfeln bei **2 Helden mit zwei roten**, bei **3 Helden mit einem schwarzen** und bei **4 Helden mit zwei schwarzen Würfeln**.

Gleiche Werte werden addiert. Die Gabe der Andori „Horn-falke“ kann gegen die Statuen eingesetzt werden, die „Fackel“ jedoch **nicht**. Die Symbole auf den Figuren der drei Statuen haben in dieser Legende keine Bedeutung.

Legt ein **Sternchen** auf den Buchstaben **F**.

### Aufgabe (Legendenziel):



Die Helden müssen mindestens eine der drei Statuen besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „F“ auf der Legendenleiste erreicht.

Sobald eine der Statuen besiegt wurde, wird die Legendenkarte „Die Erde rührt sich“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Zorn der Elemente

**Wenn jetzt noch keine der drei Statuen besiegt wurde, ist die Legende sofort verloren.**

*Die Helden begegneten einem der Bewahrer vom Baum der Lieder, der ihnen etwas Wichtiges mitzuteilen hatte:  
„Um den Erdelementar zu besiegen, müsst ihr dafür sorgen, dass er sich bewegt. Solange er bloss ein Haufen Erde und Steine ist, kann er von euch nicht angegriffen werden. Und er bewegt sich erst, wenn ihr alle geringeren Manifestationen der Erde im Rietland zerstört habt.  
Doch das allein wird nicht genügen. Er ist sehr stark gepanzert und mit euren Waffen kaum zu verletzen - genauso gut könntet ihr auf einen Stein schlagen. Nutzt Hammer und Meissel, um ihn zu zerstören. Diese könnt ihr bei den Zwergen erwerben. Richtig eingesetzt kann seine Rüstung so weit geschwächt werden, dass ihr ihn mit euren Waffen verletzen könnt.“  
Der Bewahrer reichte einem der Helden dann noch einen Helm. „Nehmt das als Tausch für die Werkzeuge. Ich kann euch jetzt schon mal verraten, dass ihr mit Gold bei den Zwergen dieses Mal nicht viel erreichen werdet.“*

Legt die **4 Werkzeuge** auf das Feld **71** und ein **Sternchen** dazu. Sobald ein Held das Feld 71 betritt, wird die Legendenkarte „Mit Hammer und Meissel“ aufgedeckt und vorgelesen.

---



**Aufgabe** (Legendenziel):  
Besiegt den Erdelementar, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Bevor er angegriffen werden kann, müssen jedoch zuerst die drei anderen Statuen besiegt werden.

---

Einer der Helden erhält jetzt einen **Helm**.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Zorn der Elemente

**Die Erde rührt sich**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die erste der drei Statuen besiegt wurde.

*Als die Statue zu Boden fiel und auseinanderbrach, erschütterte plötzlich ein Beben das Land. An der Spitze eines Hügels nahe des alten Wehrturms erhob sich langsam ein großer Haufen Erde, der schon eine entfernt gestaltartige Form annahm. Die verbliebenen Manifestationen der Erde wurden durch die Zerstörung der ersten Statue nur noch unerbittlicher.*

Stellt einen **schwarzen Standfuß** auf das Feld **36**. Zur Zeit beeinflusst dieser Standfuß weder Helden noch Kreaturen. Diese können also ohne weiteres das Feld 36 betreten und wieder verlassen.

Die beiden übrigen Statuen kämpfen ab jetzt bei **2 Helden mit 6**, bei **3 Helden mit 8** und bei **4 Helden mit 10 Stärkepunkten** und würfeln mit **zwei Schwarzen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

Stellt die besiegte Statue auf das Feld 80 und bewegt den Erzähler einen Buchstaben weiter auf der Legendenleiste. Für den Sieg über die erste Statue erhalten die Helden als Belohnung entweder **2 Stärkepunkte** oder **12 Willenspunkte**, die beliebig unter den am Kampf beteiligten Helden aufgeteilt werden können.

---

**Aufgabe** (Legendenziel):  
Die Helden müssen mindestens eine weitere der drei Statuen besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

---

**Wichtig:** Besiegen die Helden die zweite Statue, wird die Legendenkarte „Nur ein Haufen Steine?“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente

### Nur ein Haufen Steine?

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die zweite der drei Statuen besiegt wurde.



*Die zweite Statue sank zu Boden und zerfiel in ihre Einzelteile. Der Erdhaufen auf dem Hügel wuchs langsam in die Höhe und formte sich mehr und mehr zu einer Gestalt.*

Stellt den **Erdelementar** (die Figur „Zor“) mit dem schwarzen Standfuß auf das Feld 36.

**Wichtig:** Der Erdelementar bewegt sich vorerst nicht. Solange die dritte Statue nicht besiegt wurde, kann er nicht angegriffen werden. Helden und Kreaturen können das Feld 36 nach wie vor problemlos betreten und wieder verlassen.

Für das Besiegen der zweiten Manifestation der Erde erhalten die Helden **6 Gold** oder **3 Stärkekpunkte**, die beliebig unter den am Kampf beteiligten Helden aufgeteilt werden können. Die zweite Statue kommt anschließend auf das Feld 80 und der Erzähler wandert einen Buchstaben weiter.

#### Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen auch noch die dritte Statuen besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Haben die Helden die dritte Statue besiegt, wird die Legendenkarte „Der Erdelementar 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente

### Mit Hammer und Meissel

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Feld 71 betreten hat und mindestens eine der drei Statuen besiegt wurde.



*Die Zwerge waren bereit, die Werkzeuge herzugeben, um damit den Erdelementar schwächen zu können. Aber nur, wenn ihnen die Helden dafür weitere Ausrüstung für das Bereitstellen einer neuen Armee beschaffen würden. Mit Gold gaben sie sich diesmal nicht zufrieden.*

Die Werkzeuge können nicht gekauft, sondern nur durch einen **Tauschhandel** erworben werden.

Sobald ein Held einen **Helm**, einen **Bogen** oder einen **Schild** auf dem Feld 71 ablegt, erhält er dafür eines der vier **Werkzeuge**, das er auf eines seiner kleinen Ablagefelder legen kann. Der getauschte Gegenstand wird beim nächsten Sonnenaufgang wieder auf die Ausrüstungstafel zurückgelegt und kann erneut gekauft werden.

**Wichtig:** Auf dem Feld 71 können die Helden **ab jetzt** nur noch Stärkekpunkte, Trinkschläuche oder einen Falken kaufen.





DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Der Erdelementar 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die letzte der drei Statuen besiegt wurde.

*Nachdem auch noch die dritte Statue geschlagen war, begann sich der Erdelementar zu bewegen. Langsam rückte er auf die Rietburg zu und hinterließ ebenfalls eine Spur aus Schutt und Geröll.*

Für das Besiegen der dritten Statue erhalten die Helden **6 Gold** oder **15 Willenspunkte**, die beliebig unter den am Kampf beteiligten Helden aufgeteilt werden können.

Die dritte Statue wird anschließend auf das Feld 80 gestellt und der Erzähler einen Buchstaben weiter gesetzt.

Ab jetzt bewegt sich der Erdelementar bei Sonnenaufgang genauso wie die drei anderen Statuen zuvor. Das bedeutet, dass auch bei ihm auf jedes Feld, das er verlässt, entweder ein Geröll- oder ein Erdplättchen gelegt wird.

Erreicht der Elementar die Rietburg, ist die Legende **sofort verloren**.

Der Erdelementar hat **16 Willenspunkte** und bei **2 Helden 10**, bei **3 Helden 15** und bei **4 Helden 20 Stärkepunkte** und würfelt immer mit **3 roten Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

#### Aufgabe (Legendenziel):

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

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



DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Der Erdelementar 2

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

**Wichtig:** Nur Helden, die ein Werkzeug auf einem Ablagefeld auf ihrer Heldentafel liegen haben, können den Erdelementar bekämpfen.

Haben die Helden den Erdelementar besiegt und befindet sich keiner der drei anderen Elementare (Feuer, Wasser, Luft) mehr auf dem Spielfeld, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgelesen und die Legendenkarte „N“ vorgelesen. Andernfalls kommt der Erdelementar aus dem Spiel und der dunkle Markierungsring wird vom Sonnenaufgang-Feld entfernt.

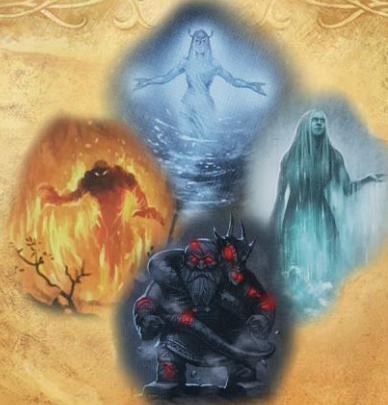




# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



## Mächte der Elemente

„Stürmische Winde verwandeln den Wachsam Wald in ein Chaos aus Ästen und Baumstämmen“, berichtete der Kundschafter, als er nach recht kurzer Zeit zur Rietburg zurückgekehrt war. „Eine Gestalt aus Wolken und Nebelschwaden schwebt über den Wipfeln der Bäume und sendet Stürme über das Land. Es ist sehr gefährlich, sich jetzt noch im Wald aufzuhalten. Jederzeit kann man von einem umstürzenden Baum erschlagen werden. Und nicht nur das: Die tosenden Winde haben sich sogar bis ins Rietland ausgebreitet, so dass es Mensch, Tier und Kreatur schwer fällt, auf den Beinen zu bleiben und seinen Weg fortsetzen zu können.“

Stellt den **Luftelementar** (die Figur „Siantari“) auf das Feld **60** und ersetzt das rote X auf dem Symbol für Ereignisse auf dem Sonnenaufgang-Feld durch ein **Eis-Plättchen**. Immer wenn **bei Sonnenaufgang** das erste Symbol ausgeführt wird, bewegt sich der Luftelementar **drei Felder** entlang der Pfeile. Erreicht der Luftelementar die Rietburg, ist die Legende **sofort verloren**.

Nach jeder Bewegung des Elementars um **3 Felder** werden alle Helden und alle Kreaturen **östlich der Narne** (also auf den Feldern im Wachsam Wald beziehungsweise am Grauen Gebirge) auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten Feldzahl** versetzt. Alle Kreaturen und Helden **westlich der Narne** werden auf das angrenzende Feld mit der **höchsten Feldzahl** versetzt. *Ausnahmen:* Helden und Kreaturen in der Burg, in der Mine und in der Taverne werden **nicht** versetzt. Unabhängig von der Reihenfolge auf dem Sonnenaufgang-Feld wird immer **zuerst** die Kreatur auf dem Feld mit der **kleinsten Feldzahl** versetzt.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Die Macht der Luft“.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



## Die Macht der Luft

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

Steht auf dem neuen Feld bereits eine Kreatur, wird die versetzte Kreatur von dort ein Feld in Richtung der Pfeile bewegt. **Wichtig:** Betreten ein Held oder eine Kreatur durch die Winde des Luftelementars ein Feld mit einem Licht-/Nebel-/Brand- oder Erdplättchen (welche durch die anderen Elementare auf das Spielbrett gelegt werden), kommen der Held oder die Kreatur aus dem Spiel. Auch ein Held auf dem Floß (siehe „Wasser“) wird zusammen mit dem Floß versetzt.

„Es gibt einen Elementaristen, der vor kurzer Zeit im Rietland eingetroffen ist“, fügte der Kundschafter noch hinzu. „Ich weiß nicht genau, wo er sich aufhält, aber wenn es euch gelingt, ihn zu finden, wird er euch vielleicht verraten, wie ihr den Luftelementar besiegen könnt.“

Mischt die **sechs Pergamente**, deckt **drei** von ihnen auf und addiert die Zahlen auf der Rückseite. Stellt den **Elementaristen** (die Figur „Meres“) auf das so ermittelte Feld. Legt ein **Sternchen** auf den Buchstaben **B**.

### Aufgabe (Legendenziel):

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

Um den Luftelementar bekämpfen zu können, muss zunächst einer der Helden das Feld mit dem Elementaristen betreten.

Steht ein Held auf dem Feld mit dem Elementaristen, wird die Legendenkarte „Meister der Elemente 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*Hinweis:* Durch die Windstöße des Luftelementars wird der Elementarist nicht versetzt. Er bleibt auf seinem Feld stehen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



*Die Stürme, die der Luftelementar im Wachsamem Wald entfesselte, waren stark genug, Bäume auszureissen.*

Legt jetzt auf jedes Feld im **Wachsamem Wald**, das an das Feld mit dem Luftelementar angrenzt, einen **2er-Holzstamm**. Bewegt sich der Luftelementar bei Sonnenaufgang drei weitere Felder, werden weitere Holzstämme auf alle angrenzenden Waldfelder gelegt, auf denen noch kein Holzstamm liegt.

Die Holzstämme bleiben solange auf den Feldern liegen, bis sie von einem Helden entfernt werden. Um einen Holzstamm von einem Feld zu entfernen, muss ein Held das Feld mit dem Holzstamm betreten und mindestens 3 Stärkekpunkte besitzen. Dann kann er für **eine Stunde** auf der Tagesleiste den Holzstamm von dem Feld entfernen. Entfernte Baumstämme kommen in den Vorrat und werden nicht auf die Heldentafel gelegt.

**Wichtig:** Steht ein Held auf einem Feld mit einem 2er-Holzstamm und möchte (oder kann) er diesen nicht entfernen, kann er die Aktion „Laufen“ solange nicht mehr ausführen, bis der Holzstamm entfernt wurde.

Stellt einen **Gor** auf das Feld **30** und einen **Troll** auf das Feld **28**.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Meister der Elemente 1

Diese Karte aufgedeckt, sobald ein Held auf dem Feld mit dem Elementaristen steht.

*Die Helden trafen auf den Elementaristen, der ihnen sogleich berichtete, dass nur große Kälte den Luftelementar so weit schwächen könne, dass sie ihn anzugreifen vermochten. Für eine derartig große Kälte benötigten die Helden die Eisjuwelen. Diese seien im Verlassenen Turm in einer unterirdischen Kammer versteckt. Allerdings wurde der Schlüssel zu dieser Kammer von einem Dieb gestohlen. Dieser Narr versuche ebenfalls, die Eisjuwelen in seinen Besitz zu bringen, ohne zu ahnen, in welche Gefahr er sich dabei bringen würde. Wenn es ihm jedoch gelänge, die Eisjuwelen zu erringen, wären sie für die Helden verloren.*

Sortiert aus den Edelsteinen **vier blaue Edelsteine** (mit dem Wert 4) aus. Die übrigen Edelsteine kommen zurück in die Schachtel.

Legt das Plättchen „**Feld 73**“ so auf den Spielplan, dass die Felder 65 und 83 verbunden sind, und legt die vier blauen Edelsteine auf den Verlassenen Turm (Feld **83**).

Stellt den **Dieb** (die Figur „Ken Dorr“) auf das Feld **44** und legt den Gegenstand **Schlüssel** über das Brunnen-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Wenn bei Sonnenaufgang die Brunnen aufgefrischt werden, bewegt sich der Dieb auf kürzestem Weg ein Feld in Richtung des Verlassenen Turms. Erreicht der Dieb das Feld 83, ist die Legende **sofort verloren**.

#### Aufgabe 1:

Die Helden müssen den Dieb aufhalten und ihm den Schlüssel abnehmen, bevor er das Feld 83 erreicht. Um ihn aufzuhalten, müssen sie ihn im Kampf besiegen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Meister der Elemente 2“.**





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Meister der Elemente 2

Diese Karte wird nach der Karte „Meister der Elemente 1“ aufgedeckt.

Der Dieb hat **8 Stärkepunkte** und **8 Willenspunkte** und würfelt immer mit **zwei roten Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

Haben die Helden den Dieb besiegt, erhält ein Held den Gegenstand **Schlüssel** und legt ihn auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel.

Die Figur Ken Dorr wird nicht auf das Feld 80 gestellt.

*Hinweis:* Durch die Windstöße des Luftelementars wird der Dieb **nicht** versetzt.

#### Aufgabe 2:

Um die Eisjuwelen zu finden, muss ein Held den Gegenstand Schlüssel auf seiner Heldentafel liegen haben und damit das Feld 83 betreten.

Betritt ein Held mit dem Schlüssel das Feld 83, wird die Legendenkarte „Die Eisjuwelen 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Die Eisjuwelen 1

Diese Karte aufgedeckt, sobald ein Held den Gegenstand „Schlüssel“ auf seiner Heldentafel liegen hat und er auf dem Feld 83 steht.

*Glücklicherweise hatte der Elementarist dem Helden eine kleine Zeichnung mitgegeben. Auf diese Weise war es ihm möglich, die verborgene Kammer unterhalb des Turms zu entdecken und sie mit dem Schlüssel des Diebs zu öffnen. Der Held brauchte nicht lange, um die Eisjuwelen zu finden, denn sie umgab eine unglaubliche Kälte, die ihn in ihre Richtung leitete. Der Held versuchte eines von ihnen an sich zu nehmen, aber er zuckte zurück, als er das Juwel berührte. So konnte er sie nicht anfassen. Wie aber sollte er sie transportieren?*

*Hinweis:* Ein Held, der bei Sonnenaufgang auf dem Feld 83 steht, wird durch die Winde des Luftelementars nicht bewegt.

Jeder Held kann beliebig viele der Eisjuwelen mit sich tragen. Sie werden wie üblich auf das Feld für Gold und Edelsteine gelegt. Sie können **nicht** mit einem Falken verschickt und auch **nicht** bei einem der Händler gegen Stärkepunkte oder Gegenstände eingetauscht werden.

**Wichtig:** Solange der Held einen Eisjuwel auf seiner Heldentafel liegen hat, verliert er bei Sonnenaufgang für **jedes Eisjuwel**, das er an diesem Tag in seinem Gepäck hatte, **1 Stärkepunkt**. Das heißt: auch wenn der Held während des Tages die Eisjuwelen auf einem Feld ablegt oder sie an einen anderen Helden übergibt und auf einem anderen Feld seinen Tag beendet, verliert er dennoch Stärkepunkte in Höhe der Anzahl der getragenen Eisjuwelen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Eisjuwelen 2“.**





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Die Eisjuwelen 2

Diese Karte wird nach der Karte  
„Die Eisjuwelen 1“ aufgedeckt.



*Beispiel: Ein Held nimmt drei Eisjuwelen an sich und läuft auf das Feld 65. Dort legt er die drei Juwelen ab und läuft weiter zum Brunnen auf dem Feld 45. Dann beendet er seinen Tag und verliert 3 Stärkepunkte, da er 3 Eisjuwelen bei sich gehabt hat.*

Besitzt der Held nur noch 1 Stärkepunkt und würde durch ein Eisjuwel noch einen weiteren verlieren, kann er sich statt dessen am nächsten Tag nicht mehr bewegen und muss den **gesamten Tag über passen**. (Den Stärkepunkt verliert er dafür nicht.) Trägt er die Eisjuwelen dann immer noch mit sich herum, pausiert er einen weiteren Tag.

*Nun erinnerte sich der Held daran, dass der Elementarist ihnen erzählt hatte, dass er sich nach dem Treffen mit den Helden zu den Bewahrern begeben wollte. Er könnte am ehesten wissen, wie sie weiter vorgehen sollten.*

Stellt den **Elementaristen** auf den Baum der Lieder (Feld 57). Ein Held kann den Elementaristen aufsuchen und nach einer Möglichkeit fragen, wie sie die Eisjuwelen unbeschadet transportieren können. Steht ein Held auf dem Feld 57, wird die Karte „Eiskaltes Händchen“ aufgedeckt und vorgelesen.

#### Aufgabe (Legendenziel):

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

**Wichtig:** Um den Luftelementar anzugreifen, muss jeder kämpfende Held **eines der Eisjuwelen bei sich tragen**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Luftelementar“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Eiskaltes Händchen

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held die Eisjuwelen gefunden hat und anschließend ein beliebiger Held auf dem Feld 57 steht.



*„Wir haben hier ein paar Säcke aus besonderem Stoff, mit denen ihr die Juwelen tragen könnt“, sagte der Elementarist und reichte dem Helden mehrere Beutel, die er kurz zuvor von den Bewahrern erhalten hatte. Offenbar war ihm bereits bewusst gewesen, welche Probleme die Kälte der Eisjuwelen mit sich brachte.*

Der Held auf dem Feld 57 erhält jetzt beide Plättchen „**Sand der Temm**“. Mit einem der Säcke können zwei Eisjuwelen ohne Gefahr transportiert werden.

Hat ein Held ein Plättchen „Sand der Temm“ auf seiner Heldentafel liegen, kann er bis zu 2 Eisjuwelen darauf legen. Solange die Juwelen auf dem Plättchen liegen, verliert der Held bei Sonnenaufgang keine Stärkepunkte durch die Eisjuwelen. Auf andere Weise sind die Plättchen „Sand der Temm“ nicht einsetzbar.

Eisjuwelen und „Sand der Temm“ können nicht mit einem Falken verschickt werden.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Der Luftelementar

Diese Karte wird nach der Karte  
„Die Eisjuwelen 2“ aufgedeckt.

*Die ihn umgebenden Winde machten es den Helden schwer, dem Luftelementar gegenüber zu treten. Und auch wenn die Eisjuwelen ihnen nützten, um überhaupt gegen ihn kämpfen zu können, so spürten die Helden doch, dass sie sehr an ihren Kräften zehrten und sie immer mehr zu lähmen schienen.*

Der Luftelementar hat **10 Willenspunkte** und **Stärkepunkte in der Anzahl der am Kampf beteiligten Helden mal 6** und würfelt mit **einem Schwarzen Würfel**.

**Wichtig:** Solange die Helden die Eisjuwelen tragen, verhindert ihre Kälte, dass die Helden ihre volle Stärke einsetzen können. Im Kampf stehen den Helden daher lediglich ihre Würfel zur Verfügung (mit der Anzahl je nach Höhe der Willenspunkte), nicht ihre Stärkepunkte.

Dafür erhalten sie für jeden Eisjuwel, den die am Kampf beteiligten Helden bei sich tragen, 4 Punkte zu ihrem Kampfwert hinzu.

Haben die Helden den Luftelementar besiegt und befindet sich keiner der drei anderen Elementare (Wasser, Feuer, Erde) mehr auf dem Spielfeld, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgesetzt und die Legendenkarte „N“ vorgelesen. Andernfalls kommt der Luftelementar aus dem Spiel und das Eis-Plättchen wird vom Sonnenaufgang-Feld entfernt.

*Hinweis:* Die Kreaturen bewegen sich ab dann normal weiter, ohne vorher durch die Windstöße des Luftelementars versetzt zu werden.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Zorn der Elemente



### Epilog, Teil V

Deckt diese Karte auf, nachdem ihr die Legende mit einem **guten Ende** abgeschlossen habt.

*Und noch etwas geschah...*

*Das Schiff stoppte plötzlich und die Mannschaft wurde von den Beinen gerissen. Auch der Kapitän auf der Brücke musste sich am Steuerrad festhalten, um nicht umzufallen.*

*„Was war das?“ fragte der Steuermann, der instinktiv die Hände fest um das Steuerrad geschlossen hatte, obwohl es keinen Grund dafür gab. Das Schiff bewegte sich nicht weiter. Der Kapitän wusste es nicht. In diesen Breiten gab es keine Untiefen, auf die sie hätten stoßen können. Und auch die nächste Klippe - die Drachenpranke - war weit entfernt. Aber seine erste Sorge galt dem Schiff und er rief der Mannschaft zu, dass sie nach Schäden am Schiff schauen sollten. Dann eilte er von der Brücke runter und trat an die Reling am Bug, um mit eigenen Augen zu sehen, gegen was sie gestoßen waren. Er traute seinen Augen nicht...*

*Es war eine von zahlreichen Eisschollen, die im Meer herumtrieben. Der Ausguck musste geschlafen haben, um das zu übersehen. So weit der Kapitän blicken konnte, bedeckte Eis das Meer in nördliche Richtung. In diesen Breitengraden war das, wenn er sich richtig erinnern konnte, erst einmal vorgekommen: Als die Schwarze Kogge aufgetaucht war. War sie etwa zurück? Er hoffte es nicht.*

*Das Schiff segelte in weitem Bogen an den Eisschollen vorbei und setzte seinen Kurs fort. Nach und nach gerieten sie in dichten Nebel. Und es dauerte nicht lange, da endete die Fahrt. Das Schiff steckte im Eis fest. Es wurde immer kälter. Eisige Winde streiften über das Deck. Und da lichtete sich langsam der Nebel. Die Mannschaft trat an die Reling. Was sie da sahen, ließ sie alle ungläubig die Augen aufreissen: Der Umweg hatte sie bis nahe an die Ruinenstadt „Klippenwacht“ geführt. Und diese war fast gänzlich von einer dicken Schicht von Eis und Schnee bedeckt...*