

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Der gefrorene Fluss 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der erste Held auf dem Feld 43 steht.

*Der Held verließ die Mine und trat in die schneebedeckte Landschaft hinaus. Es war ein bitterkalter, aber dennoch herrlich sonniger Tag. Daher verwunderte es den Helden nicht, dass sich ihm eine weite Sicht bis ins Land jenseits der Narne bot. Aber die andere Seite des Flusses war es nicht, die seinen Blick anzog. Es war die Narne selbst. Sie war gefroren... Ungewöhnlich, da der Fluss normalerweise eine zu starke Strömung besaß, um gänzlich einzufrieren. Aber die Zeiten waren auch nicht normal. Es würde schwer werden, das andere Flussufer zu erreichen. Denn die Brücken machten nicht gerade den Eindruck, als wäre es ein Leichtes, sie zu überqueren. Vielleicht bot das Eis selbst die Möglichkeit, hinüber zu gelangen.*

Nehmt jetzt die Karte „Der gefrorene Fluss 3“ zur Hand. Verteilt die **Eisplättchen** wie auf der Karte angezeigt.

Eisplättchen („Flussfelder“) werden in dieser Legende wie gewöhnliche Felder behandelt: Wenn ein Held die Narne überqueren möchte, kann er dies über ein Eisplättchen tun. Ein „Flussfeld“ mit einem Eisplättchen zu betreten kostet einen Helden **1 Stunde** auf der Tagesleiste. Eine weitere Stunde kostet es, das Feld wieder zu verlassen.

Wie beim Großen See gilt allerdings auch hier die Regel: Wenn ein Held ein Feld mit einem Eisplättchen betritt, muss er seine Bewegung beenden und das Eisplättchen aktivieren. Anschließend ist das Eis zu dünn, um es erneut betreten zu können. Sobald ein Eisplättchen entfernt wurde, kann dieses „Flussfeld“ dann nicht mehr betreten werden.

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



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Der gefrorene Fluss 2

Diese Karte wird nach der Karte „Der gefrorene Fluß 1“ aufgedeckt.

Ein Held kann ein Eisplättchen von einem **angrenzenden „Uferfeld“** aus betreten und es auf einem angrenzenden „Uferfeld“ auf der anderen Flussseite verlassen (oder wieder zurückgehen auf ein angrenzendes Feld diesseits des Flusses). (Tipp: Nehmt das Eisplättchen erst vom Spielfeld, wenn der Held das Plättchen wieder verlassen hat.)

Ein Held kann auch von einem Eisplättchen auf ein benachbartes Eisplättchen laufen.

Wenn ein Held ein Eisplättchen mit einem **Schneesturm** aktiviert oder auf einem Eisplättchen steht, wenn ein anderer Held einen Schneesturm auslöst, wird seine Figur sofort auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl versetzt. *Beispiel: Ein Held betritt vom Feld 49 aus das Eisplättchen zwischen den Feldern 49 und 13. Da er dort einen Schneesturm auslöst, wird er auf das Feld 13 versetzt und kann sich nicht dazu entscheiden, zum Beispiel zum Feld 49 zurückzukehren.*

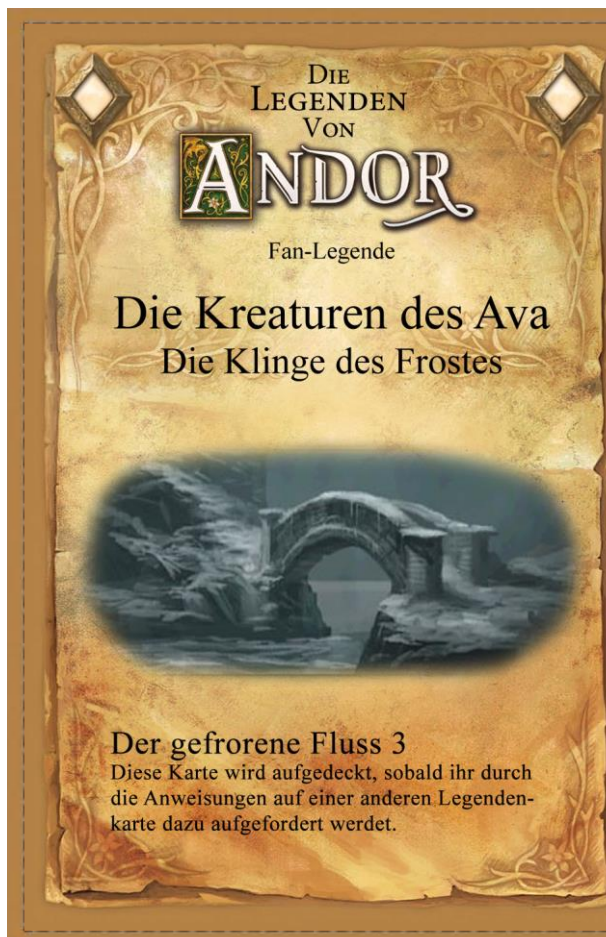
**Ausnahme:** Wenn ein Held eines der Eisplättchen betritt, die bereits aufgedeckt auf den **Brücken** liegen, muss er ebenfalls seine Bewegung auf diesem Eisplättchen beenden und verliert die dort angezeigte Zahl an Willenspunkten. **Wichtig:** Diese Eisplättchen bleiben auf den Brücken liegen und werden **nicht entfernt**.

Ein Held kann durch einen Schneesturm auch auf eines dieser Eisplättchen versetzt werden.

**Wichtig:** Kreaturen betreten **keine Eisplättchen** und es können **keine Edelsteine** auf Eisplättchen gelegt werden.

**Kreaturen, Tranuk** und der **Steppenriese** ignorieren die Eisplättchen auf den Brücken. Für sie zählen die Eisplättchen dort **nicht als Felder**.





Verteilt die Eisplättchen wie auf der Abbildung unten:



Beispiele: Die Felder 29 und 41 sowie 32 und 44 sind nun benachbart und können über ein Eisplättchen erreicht werden.



„Wo finden wir die Klinge des Frostes?“ fragte der Held umgehend, nachdem er den Baum der Lieder erreicht und zu dem Bewahrer Malikor geführt worden war. Dieser hatte sich nach der ersten Nachricht der Helden (welche die Schamanin damals mit dem Flederfuchs zum Baum der Lieder geschickt hatte) am ausgiebigsten mit der Geschichte der Klinge beschäftigt.

„Und was könnt ihr uns darüber hinaus noch zu der Klinge erzählen?“ fragte der Held weiter, ohne auf eine Antwort zu seiner ersten Frage zu warten.

„Die Klinge wurde vor langer Zeit von einem Waffenschmied namens Thurgin geschaffen“, antwortete Malikor ruhig. „Sie sollte ein Geschenk sein an einen mächtigen Krieger aus Danwar, der mit Thurgin einst befreundet war - einer der wenigen Kontakte, den ein Bewohner der Feuerinsel mit Außenstehenden hegte. Um sie vor allem gegen die dort lebenden Feuerdämonen und Magmabestien wirkungsvoller zu machen, reiste Thurgin in den hohen Norden bis zur Zauberinsel und ließ von einem magischen Wesen, genannt „Winteratem“, die Klinge mit einem Zauber versehen. Und sie von da an zur „Klinge des Frostes“ zu machen. Doch was weiter geschah, verlor sich langsam in der Geschichte. Thurgin und der Feuerkrieger gingen vor Überreichen der Waffe auseinander, wobei niemand mehr weiß, was dafür der Auslöser gewesen war. Und die magische Klinge, die sich nach wie vor in Thurgins Besitz befand, gelangte auf seltsamen Umwegen ins Rietland. Thurgin beschloß, sein Werk zu verstecken, denn die Macht, welche die Klinge mit dem „Atem des Winters“ nun trug, erschien ihm zu gefährlich, falls sie in falsche Hände geraten sollte.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Die Geschichte der Klinge 2“.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Die Geschichte der Klinge 2

Diese Karte wird nach der Karte „Die Geschichte der Klinge 1“ aufgedeckt.

Wo genau er die Waffe verborgen hat, ist nicht bekannt. Aber er soll Hinweise auf alten Steintafeln in verschiedenen Ecken des Landes hinterlassen haben. Seltsamerweise hat sich bislang noch niemand jemals dafür interessiert, also dürfte sie immer noch in ihrem Versteck liegen. Wenn es jemandem gelingt, all diesen Hinweisen nachzugehen, dann, so heißt es, sollte derjenige die „Klinge des Frostes“ finden.“

Den Helden blieb nichts anderes übrig, als sich auf die Suche nach den Steintafeln zu begeben und den Spuren zu folgen. Glücklicherweise konnte Malikor ihnen noch drei Zeichnungen mitgeben, die auf mögliche Verstecke hinwiesen: An der Ruine eines Turms an der Küste nördlich des Hügels, auf dem die Rietburg erbaut worden war; an einer Felsformation, welche die Helden sehr stark an den Krallenfelsen erinnerte; an einem ungewöhnlich aussehenden Baum im Wachsam Wald östlich des Baums der Lieder.

Verteilt die **drei Steintafeln** auf den Feldern **15, 30 und 60**. Es spielt dabei keine Rolle, welche der Tafeln auf welchem Feld liegt.

Nehmt jetzt die zu den entsprechenden Feldern gehörenden Karten „Spuren im Schnee“ und legt sie verdeckt neben das Spielfeld. (Die übrigen Karten werden erst später benötigt.) Sobald ein Held auf einem der Felder **stehen bleibt**, wird die dazugehörige Karte aufgedeckt und vorgelesen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Geschichte der Klinge 3“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Die Geschichte der Klinge 3

Diese Karte wird nach der Karte „Die Geschichte der Klinge 2“ aufgedeckt.

„Eine Sache hätten wir allerdings noch für euch“, sagte der Bewahrer. „Wir haben von dem Steppenriesen gehört, der aus den Bergen aufgetaucht ist. Zwar ist uns nicht bekannt, wem er folgt, aber soweit wir von den Steppenriesen wissen, sind sie in der Regel treue Diener, die ihrem Herren oder ihrer Herrin bedingungslos gehorchen. Das bedeutet, dass er nicht auf eigene Faust durch das Rietland zieht, sondern offenbar von jemandem geschickt wurde. Es kann also nur mit eurer Suche nach der Klinge zu tun haben. Und sollte er sie nicht finden, wird er mit Sicherheit die Rietburg angreifen. Ihr solltet ihn unter allen Umständen aufhalten!“

#### Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Steppenriesen besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Um ihn besiegen zu können, benötigen die Helden die „Klinge des Frostes“.

**Wichtig:** Solange die Helden nicht im Besitz der Klinge sind, können sie den Steppenriesen nicht angreifen und weiterhin das Feld, auf dem er steht, nicht betreten.







*Der Held schlenderte am verschneiten Strand entlang und hielt Ausschau nach der Steintafel. Es dauerte ein Weile, aber schließlich entdeckte er sie an der Böschung, wo sie in die Erde eingelassen worden war. Es war das Blinken der Sonne, die von der Oberfläche eines am Strand angespülten Edelsteins (woher immer dieser auch stammte) reflektiert wurde, welches ihn an den richtigen Ort leitete.*

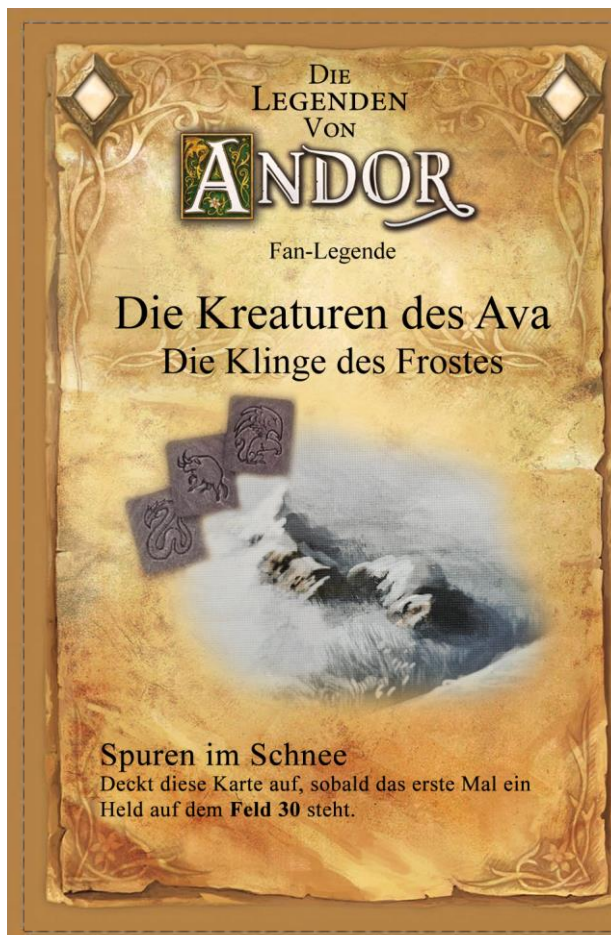
*Wind und Wetter hatten der Steintafel gehörig zugesetzt, aber es gelang ihm, das meiste des darin eingemeißelten Textes zu entziffern:*

*„Verborgen vor den Blicken der Welt um sie herum“*

*Außerdem gab es auf der Tafel eine eingravierte Zeichnung, die den Helden an die Mündung der Narne erinnerte und die auf einen Ort östlich davon wies. Möglicherweise gab es dort eine weitere Steintafel zu finden.*

Legt die Steintafel auf das **Feld 49** und legt die dazugehörige Legendenkarte „Spuren im Schnee“ neben das Spielfeld. Sobald ein Held auf diesem Feld steht, wird die Karte aufgedeckt.

Der Held auf dem Feld 15 erhält jetzt einen **Edelstein** aus dem Vorrat.



*Im Schatten des Krallenfelsens wuchs ein kleines Gestrüpp, bestehend aus mehreren Kräutern, die für gewöhnlich nur im Osten zu finden waren und daher dem Helden sofort auffielen. Und verborgen unter den Pflanzen lag die alte Steintafel des Waffenschmieds, die dieser dort in den Boden eingelassen hatte. Nachdem der Held die Kräuter entfernt und Schnee und Erde von der Tafel geschoben hatte, konnte er die Zeilen lesen, die darin eingemeißelt waren:*

*„Eingebettet in die knorrige Haut dessen“*

*Der Held entdeckte dazu auch am unteren Rand der Steintafel eine kleine, eingravierte Zeichnung: Eine breite Linie, die durch eine Darstellung von Berggipfeln führte. Also möglicherweise die alte Zwergenstraße, die durch das Graue Gebirge verlief - ein weiterer Ort, an dem sich offenbar eine der Steintafeln befand.*

Legt die Steintafel auf das **Feld 66** und legt die dazugehörige Legendenkarte „Spuren im Schnee“ neben das Spielfeld. Sobald ein Held auf diesem Feld steht, wird die Karte aufgedeckt.

Der Held auf dem Feld 30 erhält jetzt **1x Blaubachbeeren**, **1x weiße Warzwurzeln** und **1x rotes Blutkraut** und dazu die Karte „Große Kräuterkunde“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Spuren im Schnee

Deckt diese Karte auf, sobald das erste Mal ein Held auf dem **Feld 60** steht.

Der Held traf auf einen Iquar aus der Pfahlbausiedlung, der sich auf dem Weg zur Rietburg befand, und er bot ihm an, ihn nach Möglichkeit ein Stück des Wegs oder sogar bis zur Burg begleiten. Vorher jedoch, verriet er ihm, wollte er nach der verborgenen Steintafel suchen. Und er hatte Glück, denn dem Iquar war diese kurz zuvor an einem Baum aufgefallen, wo die Tafel an der Westseite des sehr breiten Stammes in die Rinde eingelassen worden war. Da sie nicht weit entfernt war, unternahmen sie noch schnell einen kleinen Umweg dorthin. Der Held hatte kaum Mühe, die Inschrift auf der Tafel zu entziffern.

„Der sich weit emporstreckt in den Himmel“

Und noch etwas war auf der Steintafel zu erkennen: Die Darstellung einer kleinen Baumgruppe am Rande eines kleinen Hügels. Eine sehr vage Darstellung, aber der Held hatte schon so eine Ahnung, welcher Ort gemeint sein musste.

Legt die Steintafel auf das **Feld 20** und legt die dazugehörige Legendenkarte „Spuren im Schnee“ neben das Spielfeld. Sobald ein Held auf diesem Feld steht, wird die Karte aufgedeckt.

Legt ein **Iquar-Plättchen** auf das Feld, auf dem der Held gerade steht. Der Held kann den Iquar mit seiner Figur mitbewegen und in die Burg bringen, wo er umgedreht wird und als weiterer Schild dient.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Spuren im Schnee

Deckt diese Karte auf, sobald das erste Mal ein Held auf dem **Feld 20** steht.

Der Held näherte sich dem Hügel und der Baumgruppe, die in seiner Nachbarschaft wuchs. Dann hielt er Ausschau nach der Steintafel.

Nachdem er den Gipfel des Hügels erklommen hatte, bemerkte er einen einzelnen Steppenbüffel, den er aufgeschreckt hatte und der anschließend Richtung Norden stürmte. Der Held hatte im Moment aber keine Zeit, sich um den Büffel zu kümmern, denn teilweise vom Schnee verdeckt befand sich die Tafel glücklicherweise genau unter den Füßen des Helden, eingelassen in den weichen Boden. Und er las die eingravierten Worte:

„Nahe dem Ufer der Lebensader des Landes“

Der Held versuchte alle bislang gesammelten Inschriften zusammenzusetzen und überlegte, ob sie schon ausreichten, um mit dem bisherigen Wissen das Versteck der Klinge zu ermitteln.

Die Steintafel kommt jetzt aus dem Spiel.  
Stellt einen **Steppenbüffel** auf das Feld des Helden.

Haben die Helden jetzt alle Karten „Spuren im Schnee“ aktiviert, wird die Karte „Die Suche nähert sich ihrem Ende...1“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Spuren im Schnee

Deckt diese Karte auf, sobald das erste Mal ein Held auf dem **Feld 49** steht.

Unter einem dornigen Strauch aus Nachtstacheln entdeckte der Held einen größeren, aufrecht stehenden Felsen, auf dessen Oberfläche eine der Inschriften eingraviert war, die sie suchten. Es dauerte eine Weile, bis er die Äste des Strauchs (die sich jedoch dank einer kleinen Kräuterkunde später noch nützlich verwenden ließen) soweit entfernt oder auseinandergebogen hatte, um den Text auf dem Stein genau lesen zu können:

„Hingewandt der fernen Mauer aus Felsen“

Der Held versuchte alle bislang gesammelten Inschriften zusammenzusetzen und überlegte, ob sie schon ausreichten, um mit dem bisherigen Wissen das Versteck der Klinge zu ermitteln.

Die Steintafel kommt jetzt aus dem Spiel.

Der Held auf dem Feld mit der Steintafel erhält das Plättchen mit den **schwarzen Nachtstacheln**.

Ein Held, der die Nachtstacheln auf seiner Heldentafel liegen hat, kann sie jederzeit einsetzen und erhält 2 Willenspunkte. Anschließend kommt das Plättchen aus dem Spiel.

Haben die Helden jetzt alle Karten „Spuren im Schnee“ aktiviert, wird die Karte „Die Suche nähert sich ihrem Ende...1“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Spuren im Schnee

Deckt diese Karte auf, sobald das erste Mal ein Held auf dem **Feld 66** steht.

Es war ein glücklicher Zufall, der den Helden die nächsten Steintafel finden ließ. Während er die alte Zwergenstraße entlang lief und nach seinem Ziel Ausschau hielt, entdeckte er am Wegesrand ein Fernrohr, das offenbar ein zuvor hier vorbeigekommener Reisender verloren hatte. Der Held bückte sich und wollte das Fernrohr gerade aufheben, als sein Blick auf den Stein fiel, der sich direkt daneben aus dem Schnee erhob. Teilweise verdeckt von weiterem Schnee sah der Held einen Teil einer steinernen Tafel, die aus dem Felsen herausgemeißelt worden war. Und auf dieser Tafel stand die gesuchte Inschrift:

„Sichtbar durch das Zeichen eines langen Lebens“

Der Held versuchte alle bislang gesammelten Inschriften zusammenzusetzen und überlegte, ob sie schon ausreichten, um mit dem bisherigen Wissen das Versteck der Klinge zu ermitteln.

Die Steintafel kommt jetzt aus dem Spiel.

Der Held auf dem Feld erhält ein **Fernrohr**.

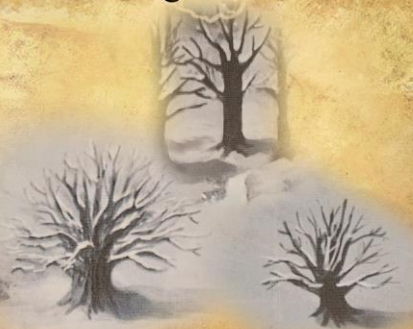
Haben die Helden jetzt alle Karten „Spuren im Schnee“ aktiviert, wird die Karte „Die Suche nähert sich ihrem Ende...1“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



Die Suche nähert sich ihrem  
Ende... 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Karten  
„Spuren im Schnee“ aktiviert worden sind.

*Alles deutete daraufhin, dass die Klinge im Stamm eines mächtigen Baumes eingebettet wurde. Nur welcher Baum es war, das stand nicht fest. Und nach den Beschreibungen konnten es durchaus mehrere sein, von denen die Helden drei näher eingrenzten: Sie mussten nahe dem Ufer der Narne (wo auch der aus dem Osten kommende Quellfluss dazuzurechnen war) stehen und besonders groß und mächtig gewachsen sein. Den Helden blieb keine andere Wahl, als sich jeden der drei Bäume genauer anzuschauen.*

Mischt die **drei Zielmarker** und legt sie verdeckt auf die Felder **39, 46 und 63**.

### Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen die Felder mit Zielmarkern betreten und den Zielmarker mit dem grünen Haken aufdecken, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Wenn ein Held ein Feld mit einem Zielmarker betritt, wird der Zielmarker aufgedeckt. Ist unter dem Marker ein rotes Kreuz, kommt der Marker aus dem Spiel. Ist ein grüner Haken darunter, kommt die Karte „Die Klinge des Frostes 1“ ins Spiel und wird vorgelesen.

**Wichtig:** Zielmarker können nicht mit dem Fernrohr oder der Sonderfähigkeit eines Helden aufgedeckt werden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Die Suche nähert sich ihrem Ende... 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



Die Suche nähert sich ihrem  
Ende... 2

Diese Karte wird nach der Karte „Die Suche  
nähert sich ihrem Ende...1“ aufgedeckt

*Das Wissen, bei der Suche bald Erfolg zu haben, setzte bei den Helden neue Kräfte frei, die ihnen unter anderem dabei halfen, auch der Kälte besser zu widerstehen. Jedenfalls eine zeitlang.*

Die Helden dürfen jetzt das „Ewige Kälte“-Plättchen auf die glühende Seite umdrehen und für diesen Tag ignorieren. Bei Sonnenaufgang wird das Plättchen wieder auf die Vorderseite gedreht.

*Allerdings bemerkten die Helden auch, dass der Steppenriese wohl ebenfalls einen der drei Orte als nächstes Ziel auserkoren hatte. Jedenfalls wandte er sich von seinem Weg in Richtung der Rietburg ab und steuerte ein Ziel im Osten an.*

Ab jetzt bewegt sich der Steppenriese bei Sonnenaufgang nicht mehr in Pfeilrichtung, sondern auf das **nächstliegende Feld mit einem Zielmarker** zu. Gibt es dabei mehrere Möglichkeiten, läuft er in Richtung auf das Feld mit der höchsten Feldzahl und nimmt dabei den Weg über die höchsten Feldzahlen.

**Wichtig:** Betritt der Steppenriese ein Feld mit einem Zielmarker, beendet er dort seine Bewegung (sofern er sich noch ein zweites Feld bewegen könnte) und der Zielmarker kommt aus dem Spiel. Wird auf diese Weise der Zielmarker mit dem **grünen Häkchen** entfernt, ist die Legende **sofort verloren**.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Die Klinge des Frostes 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held den Zielmarker mit dem grünen Häkchen aufgedeckt hat.

*Der Steppenriese schien zu ahnen, dass die Helden bei ihrer Suche erfolgreich waren, also änderte er seine Marschrichtung und kam mit schweren Schritten auf sie zu gestampft. Den Helden blieb nichts anderes übrig, als sich ihm im Kampf zu stellen. Aber nun hielten sie die „Klinge des Frostes“ in ihren Händen. Und mit ihrer Hilfe sollte es ihnen gelingen, über den Steppenriesen zu triumphieren. Allerdings barg die Kälte, die von der Klinge ausging, für den Helden auch ihre Gefahren.*

Der Held, der den Zielmarker mit dem grünen Häkchen aufgedeckt hat, erhält die „Klinge des Frostes“ (den Gegenstand „Carlion“) und darf sie mit der Vorderseite nach oben auf sein großes Ablagefeld legen.

Wenn der Held die Klinge im Kampf einsetzen möchte (ob gegen den Steppenriesen oder gegen eine der Kreaturen), dann dreht er sie auf die Klingenseite. Im Kampf darf er dann die Klinge nutzen und statt seiner Heldenwürfel einen **Schwarzen Würfel** werfen. Allerdings verliert er **nach einer Kampfrunde**, in der er die Klinge einsetzt **1 Stärkepunkt**. Bis zum Sonnenaufgang bleibt die Klinge auf ihrer Klingenseite liegen und wird erst bei Sonnenaufgang umgedreht.

Bei Sonnenaufgang bewegt sich der Steppenriese zwei Felder auf den Helden zu, der die „Klinge des Frostes“ in seinen Händen hält. Gibt es dabei mehrere Wegmöglichkeiten, wählt er immer den Weg über die höheren Feldzahlen. Betritt der Steppenriese das Feld des Helden, der die „Klinge“ trägt, muss der Held mit seiner nächsten Aktion die Aktion „Kämpfen“ ausführen und kann keine anderen Aktionen (lediglich freie Handlungsmöglichkeiten oder „Passen“) ausführen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Klinge des Frostes 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



### Die Klinge des Frostes 2

Diese Karte wird nach der Karte „Die Klinge des Frostes 1“ aufgedeckt.

**Wichtig:** Betritt der Steppenriese das Feld des Helden, der die Klinge trägt, wird dieser Held **nicht versetzt**, sondern bleibt auf seinem Feld stehen.

Der Steppenriese besitzt **12 Willenspunkte** und bei **2 Helden 15**, bei **3 Helden 20** und bei **4 Helden 25 Stärkepunkte** und würfelt **immer mit 2 Schwarzen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

#### **Aufgabe** (Legendenziel):

Die Helden müssen den Steppenriesen besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Der Held, der die „Klinge des Frostes“ trägt, muss an dem Kampf beteiligt sein.

Haben die Helden den Steppenriesen besiegt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgesetzt.

