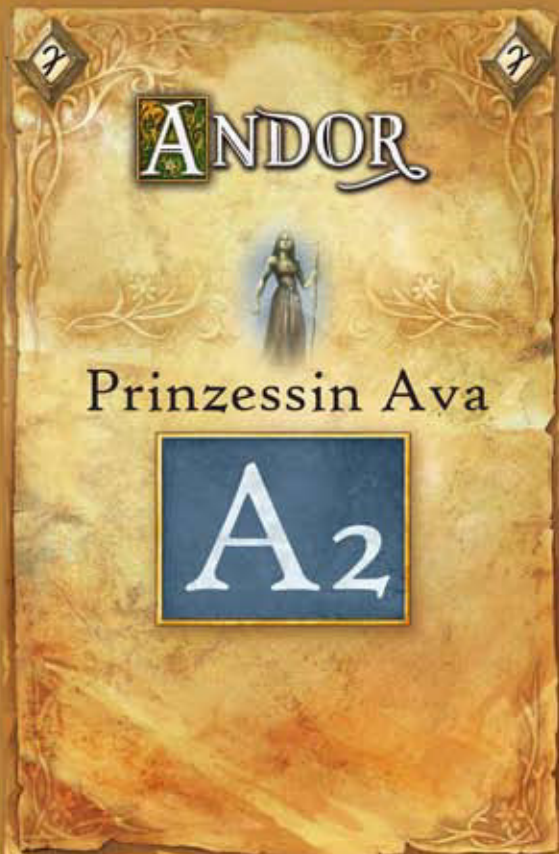


Heute Abend sitzt ihr gemeinsam am Lagerfeuer des Barbarenlagers und sinnt über verschiedene tolle Abenteuer nach, die ihr miteinander erlebt habt. Doch plötzlich seht ihr Bastian, einen der Nachtwächter, mit angst-erfüllten Augen vor euch stehen. Er redet wirres Zeug von Kreaturen mit schwarzen Augen, die unweit des Lagers gesichtet wurden. Ihr beschließt also eure Vorbereitungen abzuschließen und die Vorfälle am nächsten Morgen genauer zu untersuchen. Bastian schickt ihr schonmal los, damit er euch genauere Informationen beschaffen kann.

Vorbereitungen:

- Führt die Anweisungen auf der Checkliste aus.
- Legt für jeden Helden eine Karte **Große Kräuterkunde** bereit.
- Jeder Held startet mit **zwei Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.
- Teilt euch untereinander **3 Trinkschläuche** auf.

A2 →



Hinweis:

Betritt ein **Gor/Steppenbüffel** Feld 414 so wird er hingelegt. Sie verwandeln sich nachdem sich alle Kreaturen bewegt haben in einen **Wargor/Felltroll**. Diese werden aufgestellt und bewegen sich beim nächsten Sonnenaufgang. Es können mehrere Kreaturen auf Feld 414 stehen/liegen.

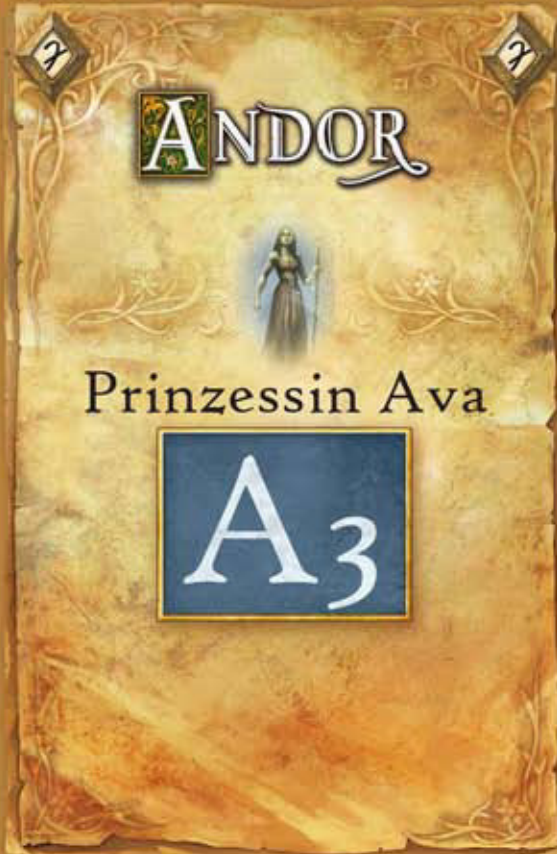
Legt nun **Sternchen** auf die Buchstaben E, K und N.

Leichter spielen:

Stellt die Figur **Tranuk** auf das Lager (Feld 401) und die Figur **Flederfuchs** auf die magische Höhle (Feld 414).

Die Regeln beider Figuren können bei Bedarf im **Begleitheft** nachgelesen werden.

A3 →



Am nächsten Morgen weckt euch ein nervöser Bastian, der vermutlich diese Nacht kein Auge zugemacht hat. Zwei seine Späher sind bereits zurück und berichteten von schwarz-äugigen Kreaturen im Westen und Süden.

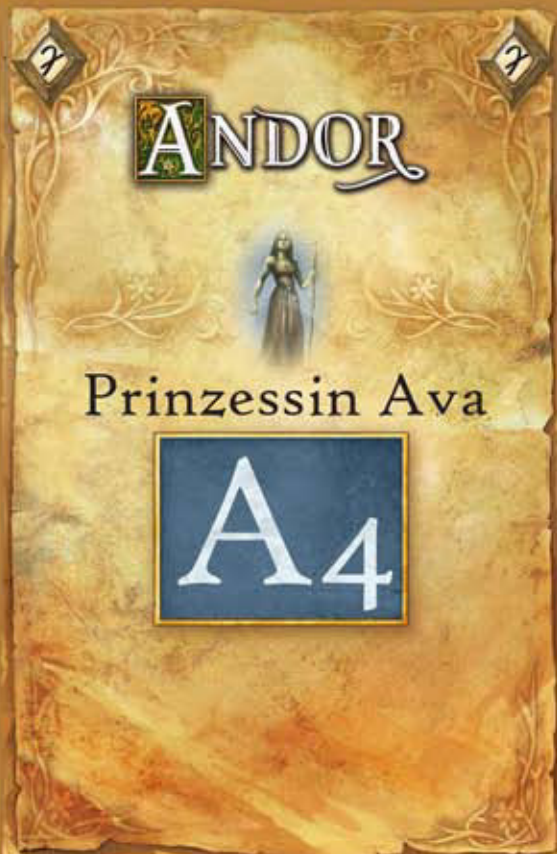
Stellt Kreaturen auf den Spielplan:

- **Gors** auf die Felder 408, 412, 416, 424 und 425.
- **Wargors** auf die Felder 411, 430, 447 und 449.
- **Steppenbüffel** auf die Felder 417, 419 und 448.
- **Felltrolle** auf die Felder 415 und 451.

Außerdem berichteten sie von einem sehr tapferen Iquar, der zwei Wargors in Schach hielt. Lange wird er vermutlich nicht mehr durchhalten.

Legt ein **Iquar** Plättchen auf Feld 446.



A4 →



“Nun zu den unangenehmsten Neuigkeiten.” beginnt Bastian erneut. “Gestern Nacht suchten wir unsere Steppenschamanin auf. Sie erzählte uns etwas über die uralte Kindergeschichte ‘Prinzessin Ava’. Sie handelt von einer wunderschönen Königstochter, die beim tauchen im See den schönsten Edelstein des Königreichs fand. Ein Schmiedegeselle, der in sie verliebt war fertigte ihr eine Halskette mit einer Fassung für den Stein. Am Ende der Geschichte heirateten die beiden und regieren bis ans Ende ihrer Tage.” Bastian macht eine kurze Pause und fährt fort: “Doch von uralten Erzählungen scheint diese Legende anders zu enden. In dem Moment, als Ava die Kette umlegte verfärbten sich ihre Augen Pechschwarz. Darauf folgte ein dunkles Zeitalter des Königreichs, dass in der Folge unterging. Heute ist nur noch das weite Barbarenland übrig. Die Steppenschamanin gab mir außerdem noch diesen uralten Text, vielleicht könnt ihr damit mehr herausfinden.”

A5 →



Prinzessin Ava

A5

Bastian überreicht euch ein Dokument, auf dem ein Text in einer euch unbekannten Schrift steht:

ε4 φxlt πξετ qxtε jετ
 λ4λητ. 4υλητ xη jετ
 fυεxfτεx 4tυxfε jε4
 t4φε4, 4qη4t η4lt xητ
 ηυττ λη4ηε jεx vεφ 7υ
 fxxjεx.

Wenn ihr denkt, dass mindestens ein Held zum richtigen Zeitpunkt auf dem richtigen Feld steht, lest die Legendenkarte **Hinweis 1**.



Aufgaben:

- 1) Verteidigt das Lager (Feld 401).
- 2) Findet mehr über die Geheimnisse der Legende um Ava heraus.

Hinweis: Die Legende kann auch gespielt werden ohne die Runenschrift zu lösen.

Alle Helden starten auf Feld 401. Der Held mit dem **niedrigsten Rang** beginnt.



Prinzessin Ava

E

Plötzlich brechen weitere Gors mit pechschwarzen aus der Schneedecke.

Stellt Gors auf die Felder 413, 415 und 455. Habt ihr den **Tanghorn-Gor** besiegt, stellt diese Gors **nicht** auf.

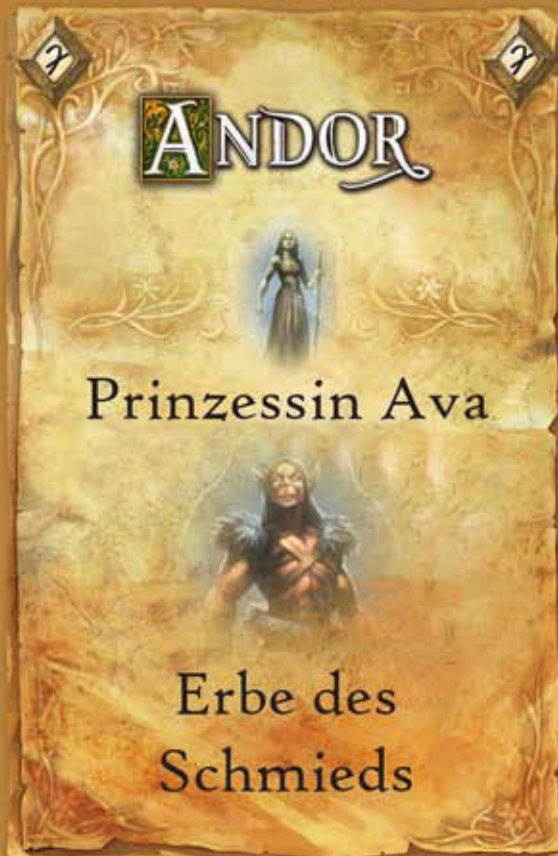
Außerdem erreicht euch eine Nachricht von Bastian. Es wurden weitere Überlieferungen der Legende um Prinzessin Ava gefunden. Sie wurde vermutlich mit Hilfe des Schmieds im See versenkt. Manche Texte sprechen davon, dass Ava im See gefangen gehalten wird. Zudem fand Bastian eine Spur der Nachfahren des Schmieds.

Mischt die drei Zielmarker und legt sie verdeckt auf die Felder 424, 429 und 438.

Steht ein Held auf dem Feld mit dem Haken lest die Legendenkarte **Erbe des Schmieds**.

Aufgabe:

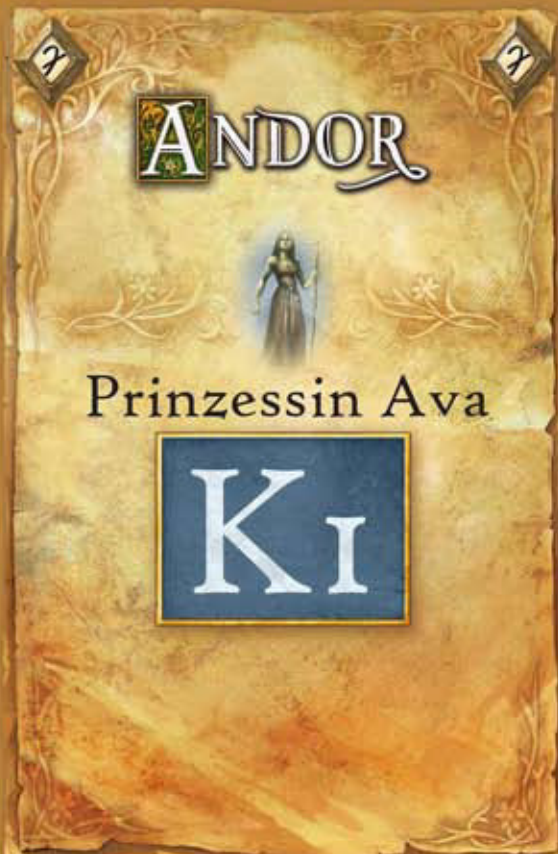
Findet den Erben des Schmieds bevor der Erzähler den **Buchstaben K** erreicht oder löst das Geheimnis um Ava selbst (Runen).



Als ihr den Ort aufsucht, den Bastian euch markiert hatte, seht ihr einen Steppenriesen auf euch zukommen, der euch freundlich begrüßt. Er erzählt euch, dass sein Vorfahre, es schaffte eine die Macht Avas Steins zu lenken, sodass Ava sich langsam in eine Eisstatue verwandelte. Dies war Idie einzigste Möglichkeit die restliche Welt zu schützen, denn der Stein saugte alle Farben aus den Augen seiner Untertanen und der Seele seiner Trägerin. Schlussendlich wurde die Eisstatue Ava im See, in dem sie sich dann auflöste, versenkt. Der Stein verschwand in der Tiefe des Sees. Es heißt, dass eines Tages Ava aus dem See erwachen wird. Für diesen Fall hat der Steppenriese einen Kristall vorbereitet in den Avas Geist gesperrt werden kann. Für den Fall, dass Ava im See bekämpft werden muss gibt er euch noch ein spezielles Kraut mit.

Aufgabe:

Vernichtet Ava sobald sie erscheint oder löst das Geheimnis um Ava selbst (Runen).



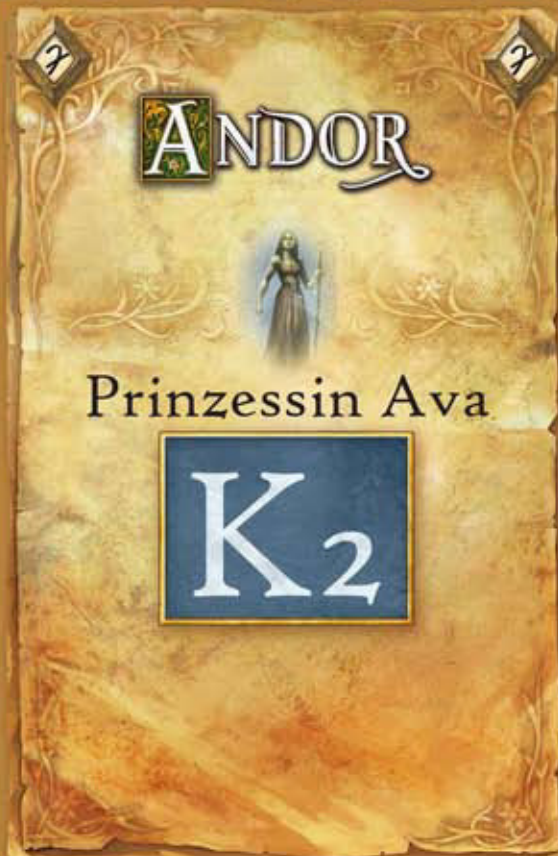
Von einem Moment auf den anderen wird euch eiskalt. Einen Augenblick später liegt ihr auf dem Boden und seht in der Spiegelung des Wassers, dass sich eure Augenfarbe verdunkelt. Plötzlich seht ihr beim See eine riesige Wasserfontäne emporschießen.

Stellt nun die Figur **Mondseehexe** (Ava) auf Feld 457.

Achtung: Habt ihr die Karte **Erbe des Schmieds** nicht gelesen oder den **Schatenhäuptling** nicht besiegt, gibt es keine Hoffnung mehr. Die Legende ist **verloren**. Versetzt den Erzähler auf N.

Die speziellen Kräuter erlauben es euch, dass ihr für kurze Zeit auf dem Wasser laufen könnt. Jeder Held **darf** bis zum Ende ein **See**-feld auch dann **betreten**, wenn dort kein Eisplättchen mehr liegt.

K2 →



Die Mondseehexe hat **16 Willenspunkte** und je nach Spielerzahl Stärkekpunkte.

2 Spieler: **23 Stärkekpunkte**

3 Spieler: **36 Stärkekpunkte**

4 Spieler: **50 Stärkekpunkte**

Sie würfelt keine Würfel, hat aber je nach dem, welche benannten Gegner nicht besiegt wurden bestimmte Eigenschaften:

Der **Tanghorn-Gor** wurde nicht besiegt:

Jeder Held muss 1 mal pro Kampfrunde alle Würfel mit der Augenzahl 4 erneut werfen.

Der **Grauskral** wurde nicht besiegt:

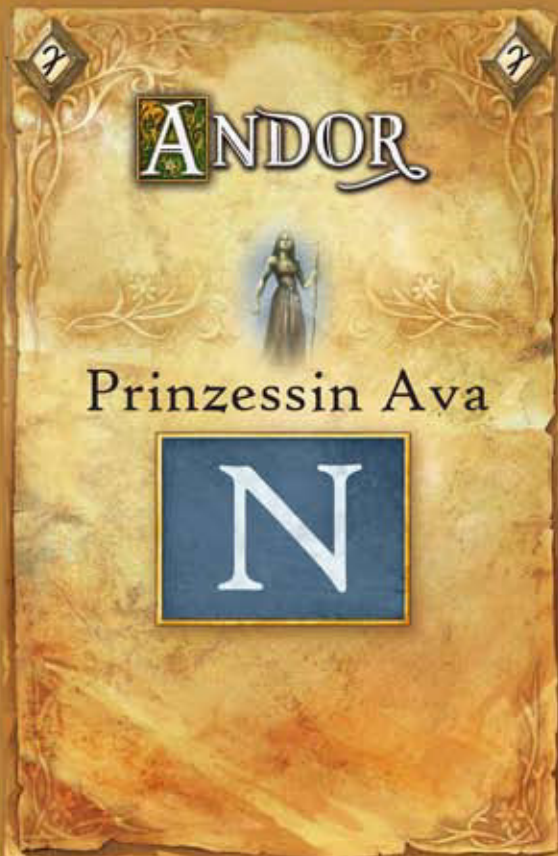
Jeder Held muss 1 mal pro kampfrunde alle Würfel mit der Augenzahl 5 erneut werfen.

Der **Schattenhäuptling** wurde nicht besiegt:

Die Mondseehexe bekommt am Ende jeder Kampfrunde 2 Willenspunkte zurück.

Jeder Held kann die Anzahl seiner **Zauber-kraft** zu seinem Kampfwert addieren.

Wenn Ava besiegt wurde, stellt den Erzähler auf N.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn
--- Das Lager (Feld 401) verteidigt wurde und entweder

--- Die Mondseehexe besiegt ist.

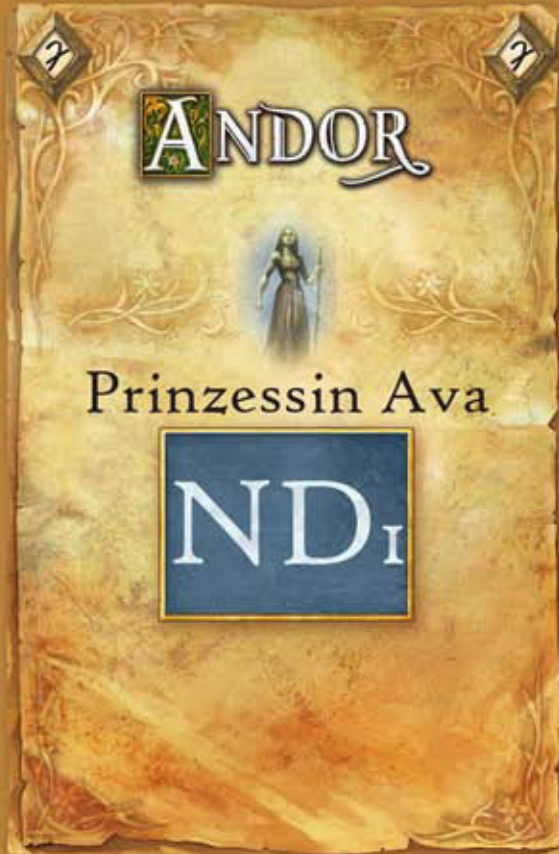
---> lest Legendenkarte ND1

oder

--- Der Vardastein gereinigt ist.

---> lest Legendenkarte ND2

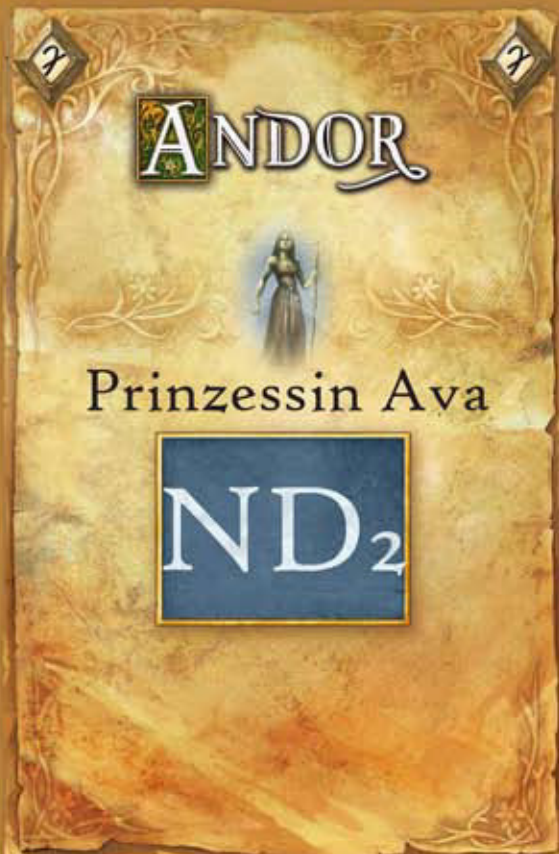
Die Legende nahm ein **schlechtes Ende**, wenn eine der beiden Bedingungen oben nicht erfüllt wurden.
Die Kreaturen überliefen das Lager und mit Hilfe der Macht des Vardasteins stürzte die Mondseehexe Ava das Land der Barbaren in ein zweites dunkles Zeitalter. Gibt es noch jemanden, der sie aufhalten könnte?
Hier dürft ihr gerne kreativ werden und an die Geschichte anknüpfen, oder ihr probiert die Legende erneut.



Als ihr Avas Schild durchbrecht, holt ihr den Kristall hervor. Avas Geist wird von ihm angezogen. Langsam füllt er sich und nimmt einen violetten Farbton an. Ava ist besiegt und im Kristall gefangen. Freudig macht ihr euch auf den Weg ins Lager. Dort werdet ihr von Bastian freudig empfangen.

Am Lagerfeuer gibt es Met und Wildschweinbraten. Doch ihr müsst über ein paar Dinge nachdenken. Der böse Stein ist immer noch verschollen und wer weiß, was der alles sonst noch anrichten kann. Und Ava ist nur in einem Kristall gefangen. Von dort aus kann sie sicherlich leicht befreit werden. Ihr beschließt einen sicheren Aufbewahrungsort zu finden und widmet euch wieder der Feier.

Ob die Geschichte irgendwie weitergeht, das bleibt euch weiterzuerzählen.

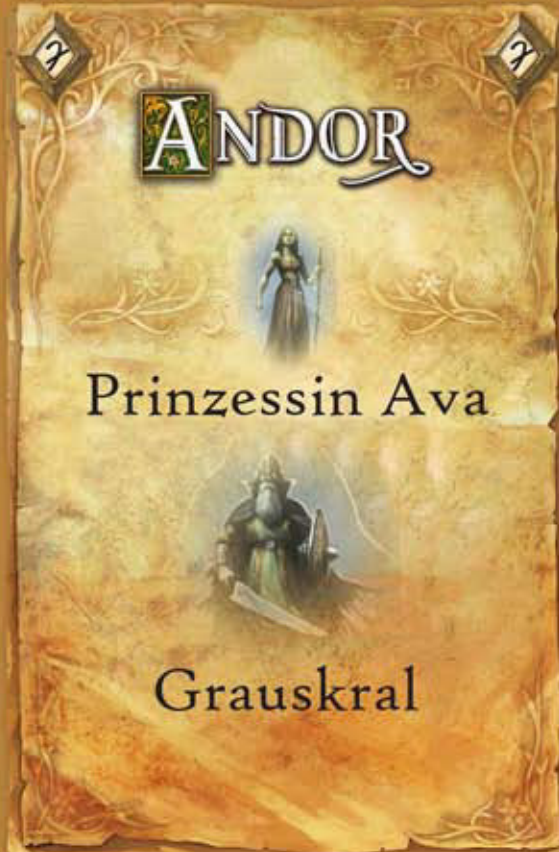


Als der Vardastein gereinigt ist nehmt ihr ihn auf. Er wirkt ganz harmlos auf euch und ihr nehmt ihn mit ins Lager. Dort werdet ihr freudig von Bastian erwartet. Ihr setzt euch zusammen ans Feuer, trinkt Met und esst Wildschweinbraten.

Ein paar Tage später fällt euch auf, dass der Stein etwas in euch bewirkt. Ihr könnt Nachts länger wach bleiben und fühlt euch viel fitter. Solltet ihr den Stein wirklich behalten?

Die Macht des Vardasteins:

Legt diese Karte vor jeder Legende offen neben den Spielplan. Ein Held kann sie einmal pro Legende benutzen, um an einem Tag keine Willenspunkte zu verlieren, wenn er Überstunden macht.



Mit dem letzten Atemzug des Grauskral's verlöschen die dunklen Augen der Wargors. Sie fliehen vor euch.

Versetzt den Erzähler ein Schritt nach oben. Entfernt alle **Wargors** vom Spielplan. Jeder am Kampf beteiligte Held erhält **zwei Zauberkraftplättchen**.

War der Zwerg am Kampf beteiligt wird seine Sonderfähigkeit ausgelöst.

Ihr geht eine kleine Treppe auf das Dach des kleinen Turms. Oben angekommen findet ihr eine Tafel mit weiteren Schriftzeichen. Für euren Geschmack stehen die Zeichen aber eins zu weit oben.

*hfxv lxf el ffnenju efg
fxfqf lfxhfg lbfxfqf.*

Wenn ihr denkt, dass mindestens ein Held auf dem richtigen Feld steht, lest die Legendenkarte **Hinweis 3**.



Achtung: Ein Held muss jetzt auf Feld **436** stehen, sonst versetzt den Erzähler eins nach oben und dreht diese Karte um.

Als ihr die einsame Treppe hinaufsteigt und euren Fuß über die letzte Stufe setzt, befindet ihr euch plötzlich in einem kleinen runden Raum. Ein Grauer uralter Skral schaut euch an. "Es wäre klüger sich mit ihr zu verbünden. Glaubt mir, ich weiß es noch von damals.", sagt er ruhig und aktiviert gleichzeitig ein weiteres Runenmuster. "Tanghorn habt ihr zwar besiegt, er war aber nur ihr kleines Haustierchen".

Stellt den **Grauskral** auf Feld **436**. Er hat **6 Willens-** und **6 Stärkekpunkte** und würfelt mit **zwei roten Würfeln**. In der **ersten Kampf-**runde **verliert er 2 Willenspunkte weniger**.

Besiegt den **Grauskral** um die Hinweise weiterzuverfolgen.

Sobald er besiegt ist, lest die Legendenkarte **Grauskral**.



Hinweis: Ihr müsst den Erben des Schmieds nicht mehr finden, um Ava besiegen zu können.

Achtung: Ein Held muss jetzt auf Feld 408 stehen, sonst versetzt den Erzähler eins nach oben und dreht diese Karte um.

Als ihr die zweite Höhle betretet, rennt euch ein zerzaustes Skelett entgegen. "Hahahaha, ich habe es aktiviert. Sie wird kommen und ich werde sie beherrschen. Seit ich diesen Stein berührt habe, bin ich unbesiegt. Ich muss nichts mehr essen oder trinken. Ich bin der Schattenhäuptling."

Stellt den **Schattenhäuptling** auf Feld 408.
Er hat **5 Willenspunkte** und je nach Spielerzahl:

2 Spieler: 10 Stärkepunkte

3 Spieler: 20 Stärkepunkte

4 Spieler: 30 Stärkepunkte

Er würfelt mit zwei schwarzen Würfeln.

Besiegt den **Schattenhäuptling** um die Hinweise weiterzuverfolgen.

Sobald er besiegt ist, lest die Legendenkarte
Schattenhäuptling.






Prinzessin Ava

Lest diese Karte nur, wenn der Erzähler noch nicht das Feld K erreicht hat.

~4x44x~

In dem geheimnisvollen Text geht es um die Macht des Steins, der im dort Vardastein genannt wird. Er ist ein Relikt aus alten Tagen und gehörte der Königin der Nacht. Der Stein war Teil ihrer Krone. Bevor Ava ihn fand, gab es schon einmal jemanden, der seiner Macht erlegen war. Im Text wird beschrieben, wie man die Macht des Steins mit Hilfe von Zauberkraft für sich verändern und seine vorigen Besitzer zum Leben zurückholen kann. In den letzten Zeilen wird beschrieben, dass die Kraft des Steins teilweise gebrochen und bestehende Verbindungen gekappt werden können.

Geht auf Feld 457 (ihr könnt dieses Feld **auch betreten**, wenn dort **kein Eisplättchen** mehr liegt), findet den Stein und reinigt ihn.

Sobald **alle Helden auf Feld 457** stehen, lest die Legendenkarte **Tauchgang**.

Aufgabe:

Vernichtet Ava sobald sie erscheint oder reinigt den Stein bevor Ava erscheint (K).






Prinzessin Ava

Lest diese Karte nur, wenn der Erzähler noch nicht das Feld K erreicht hat.

Tauchgang

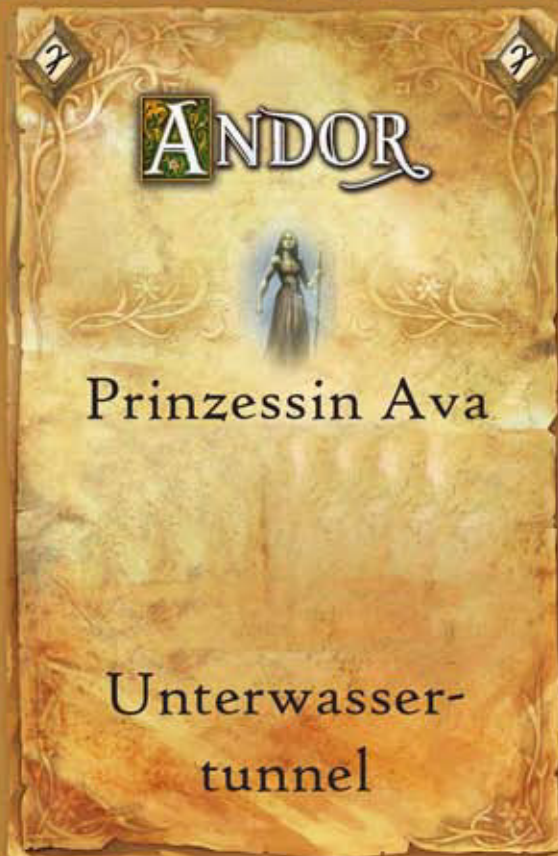
Jeder Held legt seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgangfeld. Entfernt das Wintersteinplättchen. Ihr geht nun auf einen Tauchgang. Jede Stunde auf der Tagesleiste repräsentiert 20 Sekunden unter Wasser. Für jede Aktion müsst ihr den Zeitstein "1 Stunde" vorsetzen.

Jeder Held muss **dreimal** die Aktion "tiefer tauchen" erfolgreich ausführen.

- 1) Würfelt mit drei Heldenwürfel und zählt die Augenzahl zusammen.
- 2) Ist die Summe kleiner oder gleich eurer Willenspunkte seid ihr erfolgreich.
- 3) Ist die Summe größer, könnt ihr wählen:
 - a) Ein beliebiger Held gibt ein Zauberkraftplättchen ab -> Aktion geschafft.
 - b) Drei Willenspunkte verlieren -> Aktion geschafft
 - c) Aktion wiederholen (1 Stunde)

Der Zauberer kann seine Sonderfähigkeit einsetzen. Wenn alle Helden die Aktion dreimal geschafft haben lest die Legendenkarte **Unterwasertunnel**.

Achtung: Muss ein Held seinen Zeitstein auf die 8. Stunde legen oder sinken seine Willenspunkte auf 0, stirbt er. Wenn alle Helden tot sind, ist die Legende verloren.



Ihr taucht tief in den eiskalten See. Ihr seid schon länger als eine Minute unterwegs, als ihr endlich den im Text beschriebenen Tunnel findet. Ihr schwimmt durch den Tunnel und plötzlich fallen einige schwere Steine herunter.

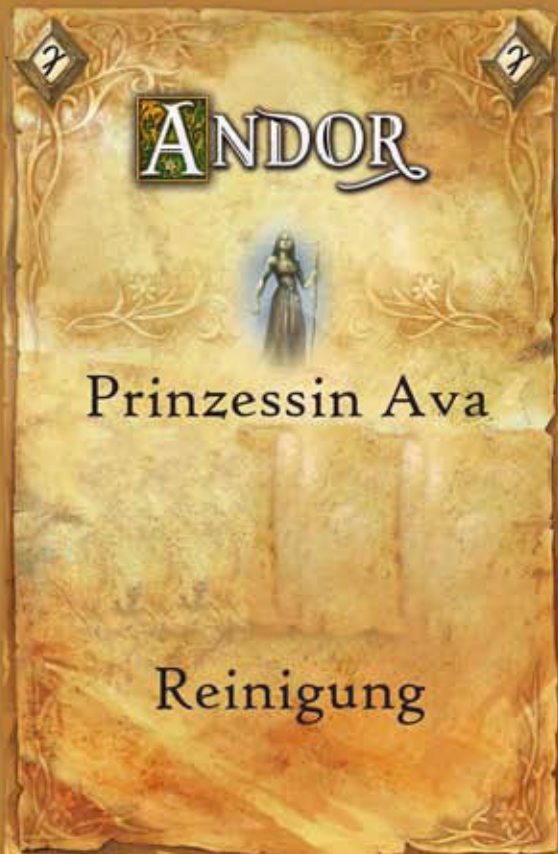
Jeder Held muss die Aktion **"Stärkeprobe"** erfolgreich ausführen. Dazu würfelt er mit seinen verfügbaren Heldenwürfeln.

Ist sein **Kampfwert 10 oder mehr** war die Aktion erfolgreich. Ist er niedriger:

- a) Ein beliebiger Held gibt ein Zauberkraftplättchen ab. -> Aktion geschafft.
- b) Drei Willenspunkte verlieren -> geschafft
- c) Aktion wiederholen (1 Stunde)

Gegenstände und Sonderfähigkeiten können verwendet werden. Ist der **Krieger** in der Heldengruppe, hat jeder **1 Stärkepunkt** zusätzlich. Wenn alle Helden die Aktion geschafft haben, lest die Legendenkarte **Reinigung**.

Achtung: Muss ein Held seinen Zeitstein auf die 8. Stunde legen oder sinken seine Willenspunkte auf 0, stirbt er. Wenn alle Helden tot sind, ist die Legende verloren.



Endlich kommt ihr aus dem Tunnel raus und ihr taucht auf. Ihr findet euch in einem Raum, der an einen uralten Tempel erinnert. Ihr geht einige Schritte und entdeckt den Stein am Boden. Ihr bereitet die Reinigung vor und beginnt.

Alle Helden stellen ihren Zeitstein nun auf die 5. Stunde des Tages.

Die Reinigung benötigt einen Zauberwert, der abhängig von der Spielerzahl ist:

- 2 Spieler: **15 Zauberkraft**
- 3 Spieler: **25 Zauberkraft**
- 4 Spieler: **35 Zauberkraft**

Übertrefft ihr diesen Zauberwert ist der Stein gereinigt und die **Legende gewonnen**.

Stellt dann den **Erzähler** auf N.

Um euren **Zauberwert** zu ermitteln, würfelt ihr mit euren verfügbaren Würfeln und addiert die **Anzahl eurer Zauberkraftplättchen**. Gegenstände und Sonderfertigkeiten können verwendet werden. Die **Wächterin des Feuers** erhöht für jeden Helden den Zauberwert um 1.





Prinzessin Ava

Wenn diese Legendenkarte neben der Legendenleiste liegt, lest sie, sobald der Erzähler den Buchstaben H erreicht.


H

Neben euch tauchen plötzlich Wargors aus dem Schnee auf.

Stellt **Wargors** auf die Felder 408, 455 und 444.

Ist der **Grauskral** besiegt, stellt die Wargors nicht auf.





Prinzessin Ava