



Dies ist der erste Teil der Kampagne um die **Kreaturen des Ava - Eisige Invasion**. Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans **Ewige Kälte** („Land der Drei Brüder“) gespielt. Ihr benötigt die **Ewige Kälte** und das **Grundspiel** sowie die Erweiterungen **„Der Sternschild“** und **„Die verschollenen Legenden - Alte Geister“**.

HINWEIS: Diese Legende ist nur mit **4 Spielern** spielbar.

Führt die Anweisungen folgender **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler wählt **1 Heldenfigur** aus der **Ewigen Kälte** mit der dazugehörigen **Heldentafel** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das **Sonnenaufgangs-Feld**.
- Legt je **1 Feuerplättchen** mit der **erloschenen Seite** nach oben auf die Felder **431** (links) und **446** (rechts) und **1 Feuerplättchen** mit der **Flammenseite** nach oben auf Feld **401** (oben).
- Legt **3 rote** und **2 schwarze Würfel** neben den Spielplan, **1 roten Holzstein** auf Feld **0** der **Stärkepunktanzeige** und **1 rote Holzscheibe** auf Feld **0** der **Willenspunktanzeige** der Kreaturen.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die **„Gemeinsam kämpfen“-Leiste**.
- Legt die auf den beiden **Händlerfeldern** (**422** und **445**) abgebildeten **Gegenstände** darauf ab.
- Mischt die **24 Schneepättchen** und legt sie verdeckt auf die **Schneefelder** (Quadrate).

Lest jetzt weiter auf der **Legendenkarte** **„Vorbereitungen 2“**. →



- Mischt die **13 Eisplättchen** und legt sie vorerst als Stapel verdeckt neben den Spielplan.
- Legt die **Sternchen**, die **3 grünen Edelsteine** (ohne Wert), die restlichen **Ausrüstungsgegenstände** (**Trinkschläuche**, **Askimar-Klinge**, **Reiterhelm**, **Eissschwert Carlion**, **Brennholz**), das Plättchen **„Geheimgang“**, die **7 Kräuter**, die **3 Zielmarker**, **3 Tafeln der Drei Brüder**, das **„Ewige Kälte“-Plättchen**, **4 Legendenkarten** **„Große Kräuterkunde“** und die **Iquar** bereit.
- Stellt die **Kreaturen** aus der **Ewigen Kälte**, das Plättchen **Takota**, die Figuren **Flederfuchs** und **Großer Yetohe-Krieger** sowie von den Feinden von Andor den **Greim** und von den Kreaturen des Ava den **Steppenriesen Banator** neben den Spielplan.
- Legt aus dem Grundspiel die **2 Wardraks**, die **Hexe Reka**, den **Turm**, **10 Ereigniskarten** **„Geheimer See“**, **3 rote Würfel** und die **4 Bauern** bereit.
- Legt aus der Erweiterung **„Sternschild“** die **Waldpilze**, die **Lichtplättchen**, die **Holzstämmen**, den **Markierungsring**, die **4 Gaben der Andori**, das **Katapult**, das **Wolfsymbol**, den **Schlüssel**, das **Tempelfundament**, das **Wassermonster** sowie die Figur **Ken Dorr** und die **3 Wölfe** bereit.
- Legt aus der Erweiterung **Verschollene Legenden - „Alte Geister“** die **4er- und 2er-Holzstämmen**, **5 Rietgrasblüten**, **5 Mera-Steine**, **4 Willenspunktplättchen**, **4 Stundenplättchen**, das **Arbak-Symbol**, den **dunklen** und den **roten Markierungsring**, **8 Eisplättchen**, **4 Plättchen Werkzeug** sowie die Figur **Siantari** und **4 Arbaks** bereit.

Lest jetzt weiter auf der **Legendenkarte** **„Vorbereitungen 3“**. →



- Stellt den **Erzähler** auf das Feld A der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, sodass die **Legendenkarten A1, A2**, usw. oben liegen und als unterste die **Legendenkarte N** liegt. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben D, F, H und N**.

Lest jetzt weiter auf der **Legendenkarte A1**. →



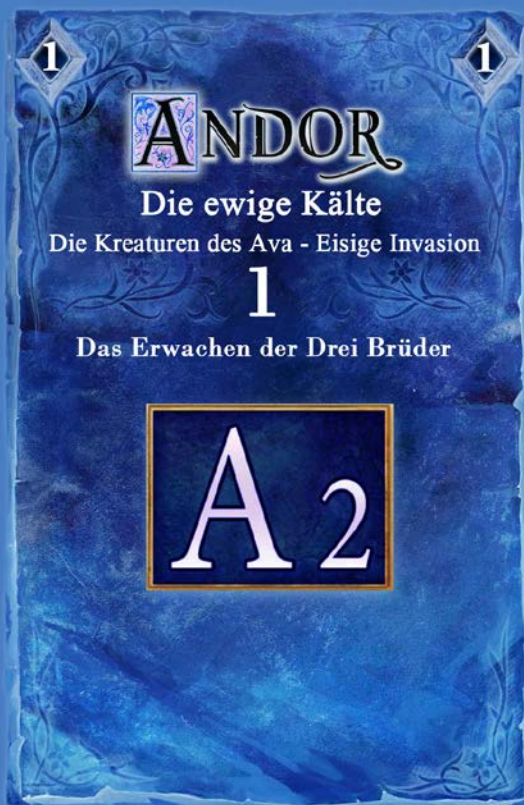
Weitere Vorbereitungen:

- Legt das „**Ewige Kälte**“-Plättchen auf das äußerste Feld der Tagesleiste (unter der Markierung für 2 Spieler).
- Legt je **1 Rietgrasblüte** auf die Felder **434, 436, 437**.
- Legt je **1 verdeckten Waldpilz** auf die Felder **450, 453 und 455**.
- Stellt **Flaps**, den **Flederfuchs**, auf die Höhle der Verwandlung (**414**).
- Legt das Plättchen „**Geheimgang**“ zwischen die Felder **436 und 442**.
- Stellt alle **Heldenfiguren**, die **Schamanin (Hexe Reka)** und die Figur **Großer Yetohe-Krieger** auf die Zeltstadt (**401**).

Nachdem die tödliche Bedrohung abgewehrt worden war, blieben die Helden noch für ein paar Tage im Lager der Yetohe, um sich vom Kampf zu erholen. Als die Helden gerade aufbrechen wollten, kam plötzlich ein Späher der Yetohe ins Lager gerannt und rief: „Helden von Andor, wir brauchen eure Hilfe! Arbaks verlassen ihre Bäume und bedrohen Händler usw. Außerdem sind Gerüchte im Umlauf, dass die Wesen, in die sich die Drei Brüder verwandelt haben, unser Land angreifen.“

- Stellt **Arbaks** auf die Felder **406 und 445**.
- Legt das **Arbak-Plättchen** über das **Verwandlungssymbol** auf dem **Sonnenaufgangs-Feld**. Das **Arbak-Plättchen** wird nach dem **Verwandlungssymbol** ausgeführt.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**. →



Die Arbaks waren aber nicht die einzige Gefahr. Auch die Kreaturen machten immer noch Jagd auf die Zelistadt.

Stell **Gors** auf die Felder 407 und 416, **Wargors** auf die Felder 408 und 451, **Steppenbüffel** auf die Felder 422 und 448 sowie **Felltrolle** auf die Felder 413 und 435. ♣

Aufgabe (Legendenziel):

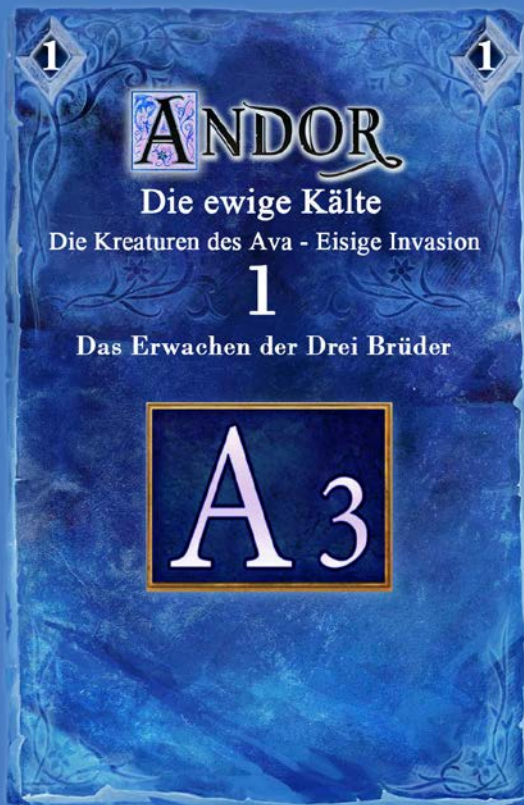
Ihr müsst das **Lager der Yetohe** verteidigen.

Ein Held, der auf einem der beiden **Händlerfelder** (422 und 445) steht, kann einen **Waldpilz** abgeben, um sich einen beliebigen **Gegenstand**, der auf dem jeweiligen **Händlerfeld** liegt, zu nehmen.

WICHTIG:

Besiegte Kreaturen lösen keine **Erzählerbewegung** aus, die **Tafeln der Drei Brüder** haben in dieser Legende eine andere Funktion (wird später erklärt). Sollte das „Ewige Kälte“-Plättchen auf der **8. Stunde der Tagesleiste** liegen, so wird beim nächsten Mal, wenn das **Symbol „die Tage werden kürzer“** ausgeführt wird, das „Ewige Kälte“-Plättchen nicht verschoben. Stattdessen wird das **Stundenplättchen** mit dem **höchsten Wert** auf die entsprechende Stunde der **Tagesleiste** gelegt. Sollten bereits alle **Stundenplättchen** auf der **Tagesleiste** liegen, wird dieses **Symbol** bei **Sonnenaufgang** ignoriert.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**. →



HINWEISE:

In dieser **Legende** kann auch ein Held, dessen **Zeitstein** vor der **7. Stunde** liegt, seinen Tag vorzeitig beenden. Wird ein Held durch ein **Schneepilz** „**Schneesturm**“ auf das Feld eines stehenden **Arbaks** versetzt, dann hat das **Schneepilz** für ihn keine Wirkung.

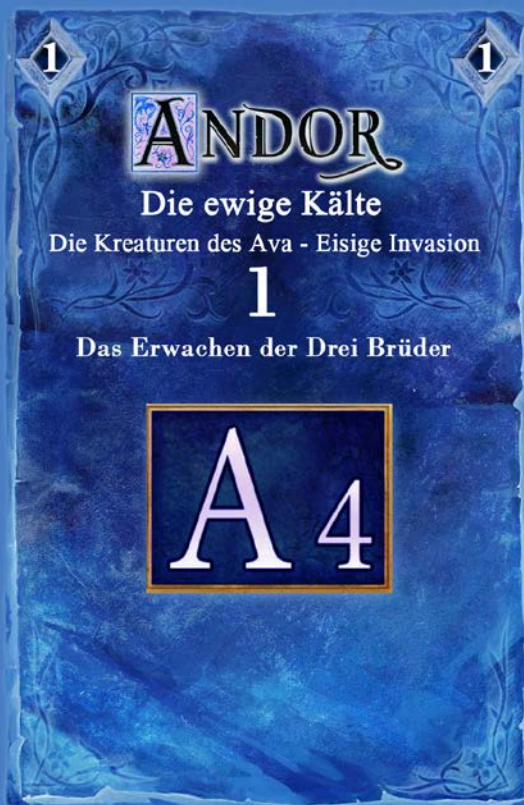
- Sortiert aus den **Ereigniskarten** „**Geheimer See**“ die Karten mit den Nummern **3, 4, 9** und **10** heraus. Mischt die restlichen **Ereigniskarten** „**Geheimer See**“ und legt sie als verdeckten Stapel bereit

Jeder Spieler erhält jetzt 1 **Legendenkarte** „**Große Kräuterkunde**“.

Jeder Held startet mit **3 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Die Heldengruppe erhält außerdem **2 Stärkepunkte**, die **schwarzen Nachstacheln**, das **Eissschwert Carlion**, **2 Trinkschläuche**, **1 Rietgrasblüte** sowie **2** der **4 Gaben der Andori** - außer dem **Hadrischen Stundenglas**.

Nur wenn ihr die Legende **leichter spielen** wollt, dann legt die **Legendenkarte** „**Die Wölfe**“ an den **Buchstaben G** der **Legendenleiste**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A4**. →



Ein Held kann die Schamanin (**Hexe Reka**) einfach mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorbeigehen). Die Schamanin darf Felder, auf denen sich Kreaturen befinden, gefahrlos betreten und passieren. Steht ein Held zusammen mit der Schamanin auf dem Feld eines Arbaks, kann der Held eine Tafel der Drei Brüder und 1 beliebiges Kraut-Plättchen abgeben. Dann kehrt dieser Arbak in seinen Baum zurück und kommt aus dem Spiel. Das Abgeben einer Tafel der Drei Brüder und des Krautes ist eine **Aktion** und kostet den Helden **1 Stunde** auf der Tagesleiste.

Der Held mit dem höchsten Rang (siehe **Heldentafel**) legt seinen **Zeitstein** auf den **Hahn** auf dem **Sonnenaufgangs-Feld**.

Für eine zusätzliche **Herausforderung** könnt ihr auf der **Legendenkarte** „Schwerer spielen“ weiterlesen.



Die Gerüchte, dass die Wesen, in die sich die Drei Brüder verwandelt hatten, angriffen, erwiesen sich als wahr. Der Greif, der Steppenbüffel und die Seeschlange waren erwacht und bedrohten nun das Land der Drei Brüder.

Führt jetzt folgende Anweisungen durch:

- Mischt die **13 Eisplättchen** und verteilt sie auf die Eisfelder (Kreise auf dem Sec).
- Legt die **4 Bauern** und die **2 Iquar** auf das Feld **460** (Siedlung auf dem Sec).
- Stellt den **Turm** auf das **Tempelfundament** und die gesamte Konstruktion auf das Feld **442**.
- Sortiert aus den **Lichtplättchen** das Plättchen mit dem Wert **2** aus und legt es auf den **Turm**.
- Mischt die restlichen **Lichtplättchen** und legt sie auf die Felder **401, 422, 423, 425, 445** und **450**.
- Deckt die **Lichtplättchen** auf, sodass die Zahlen sichtbar sind.
- Stellt den **Greif (Greim)** auf den **Turm**, nimmt einen **Steppenbüffel** aus dem Vorrat und steckt ihn in einen schwarzen Sockel. Stellt den **Steppenbüffel** nun auf das Feld **452**. Er wird für den Rest dieser Legende als **Riesen-Steppenbüffel** behandelt. Nehmt das Plättchen „**Takota**“ (**Seeschlange**) und legt es auf Feld **460**.
- Stülpt einen **roten Markierungsring** über den **Erzähler**. Immer wenn der **Erzähler** sich bewegt, wird der **Greif** auf das Feld des **Lichtplättchens** mit dem **höchsten Wert** gestellt. (Sollten dabei 2 Felder in Frage kommen, wird der **Greif** zu dem **Lichtplättchen** auf dem Feld mit der **höheren Feldzahl** gestellt.) Das **Lichtplättchen** wird anschließend vom Spielplan genommen.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte D2**. →



Die Helden können die **Lichtplättchen** nicht entfernen.

Weitere Aufgaben:

- Legt den **dunklen Markierungsring** über das **Erzählersymbol** auf dem **Sonnenaufgangs-Feld**. Wenn dieses **Symbol** ausgeführt wird, dann wird ein **Bauern-** oder **Iquar-Plättchen** vom Feld 460 entfernt. **ACHTUNG:** Wenn das letzte **Bauern-** oder **Iquar-Plättchen** vom Feld 460 entfernt wird, dann ist die Legende sofort verloren. Die **Bauern-** und **Iquar-Plättchen** können nicht bewegt werden.
- Legt den **2. roten Markierungsring** auf das **Steppenbüffelsymbol** auf dem **Sonnenaufgangs-Feld**. Wenn dieses Symbol ausgeführt wird, bewegt sich der **Riesen-Steppenbüffel** ein Feld entlang der Pfeile. **ACHTUNG:** Wenn der **Riesen-Steppenbüffel** das **Lager der Yetohe (401)** betritt, ist die Legende sofort verloren.
- Legt ein **Sternchen** auf Feld 20 der **Stärkepunktanzeige** der Kreaturen. **Steppenbüffel** haben ab jetzt **20 Stärkepunkte**. Ein Sieg über einen **Steppenbüffel** bringt ab jetzt **keine Belohnung** mehr ein. **WICHTIG:** Betritt der **Greif** oder der **Riesen-Steppenbüffel** ein Feld mit einer Kreatur, kommt die Kreatur sofort aus dem Spiel (Ausnahme: Feld 401).

Aufgabe: Um mehr über diese Wesen zu erfahren, müssen die Helden die Drei Stämme befragen, bevor der **Erzähler** den **Buchstaben H** erreicht.

Legt je **1 Sternchen** auf die Felder 401, 425 und 460. Ein Held, der ein Feld mit einem **Sternchen** betritt, aktiviert sofort die entsprechende **Hinweiskarte**.



Im Westen des Landes der Drei Brüder waren Schreie zu hören, die Wardraks griffen an.

- Stellt je einen **Wardrak** auf die Felder 428 und 429.

Die **Wardraks** bewegen sich immer dann, nachdem sich die **Wargors** bewegt haben. Die **Wardraks** können nicht mit anderen **Kreaturen** auf einem Feld stehen, sie überspringen andere **Kreaturen** und werden von anderen **Kreaturen** übersprungen. **Wardraks** verwandeln sich auf Feld 414 nicht und werden dementsprechend auch nicht hingelegt.

Werte der Wardraks:

8 Stärkepunkte

7 Willenspunkte

2 schwarze Würfel (gleiche Werte werden addiert)

Belohnung: 3 Stärkepunkte oder 8 Willenspunkte



1 1

ANDOR

Die ewige Kälte

Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1

Das Erwachen der Drei Brüder

H

Solltet ihr die 3 Hinweiskarten „Das Lager der Yetohe“, „Die Siedlung der Iquar“ und „Der Greifenfels“ noch nicht vorgelesen haben, wird der **Erzähler** sofort auf den **Buchstaben N** versetzt. Ansonsten lest hier weiter:

- Legt eine **Rietgrasblüte** auf die **Höhle der Verwandlung** (414).
- Stellt 1 **Arbak** auf das Feld **410**. **HINWEIS:** Sollte jetzt ein Held auf Feld **410** stehen, wird er sofort auf Feld **401** versetzt.
- Stellt 1 **Gor** auf das Feld **421** und je 1 **Wargor** auf die Felder **436** und **437**. ☁

Weitere Kreaturen griffen die Zeltstadt an. Doch es gab auch gute Nachrichten: Banator, der Steppenriese, war bereit, die Helden zu unterstützen.

- Stellt den **Steppenriesen Banator** auf das Feld **452**.

Ein Held, der am Zug ist, kann die neue Aktion „**Steppenriese Banator bewegen**“ ausführen. Das kostet ihn **1 Stunde** auf der **Tagesleiste**. Anschließend darf er den **Steppenriesen Banator bis zu 2 Felder** weit bewegen. Das kann pro Zug mehrfach ausgeführt werden. Steht der **Steppenriese Banator** auf dem Feld mit einer **Kreatur** oder einem **Endgegner**, unterstützt er die Helden mit **1 schwarzen Würfel**. Der **Wert des Würfels** wird zum **Kampfwert** der Helden addiert.

WICHTIG: Der **Steppenriese** darf den See nicht betreten.

- Legt alle benutzten **Rietgrasblüten** auf das Feld **414**.

1 1

ANDOR

Die ewige Kälte

Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1

Das Erwachen der Drei Brüder

N

Die **Legende** nahm ein gutes Ende, wenn ...
... die **Zeltstadt** erfolgreich verteidigt wurde, und
... der **Riesen-Steppenbüffel**, die **Seeschlange**,
das **Wassermonster** oder der **Greif**, besiegt
wurden.

Die Helden kehrten nach dem Sieg über die Drei Brüder in die Zeltstadt zurück. Stellt alle Helden auf das Feld 401. Als sie die Zeltstadt betreten, schlug ihnen eine eisige Aura entgegen und eine gespenstische Stimme rief: „Ihr kommt zu spät, mein Fluch hat bereits seine Wirkung erzielt. Die Ewige Kälte wird Andor erneut beherrschen!“ Stellt die Figur Siantari auf das Feld 401 und legt Eisplättchen verdeckt auf die Felder 402-407, 409 und 455. „Wer bist du?“, fragte einer der Helden. „Ich bin Arktos, Herr des Winters und Lord der Kälte!“, antwortete die Stimme. „Bis bald ihr Narren!“ Dann verstummte die Stimme. Entfernt Arktos (Siantari) und die Eisplättchen vom Spielplan.

Die **Legende** nahm ein böses Ende, wenn ...
... die **Zeltstadt** nicht verteidigt wurde, oder
... der **Riesen-Steppenbüffel**, die **Seeschlange**,
das **Wassermonster** oder der **Greif**, nicht besiegt
wurden.

1 **ANDOR** **1**

Die ewige Kälte
Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1
Das Erwachen der Drei Brüder



Die Wölfe
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.
HINWEIS: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte „Die Wölfe“ zuerst vorgelesen.

Fernes Geheul erklang. Wolfrudel durchstreiften das Land. Der Leitwolf näherte sich einem der Helden und schnupperte vorsichtig. Der Held kraulte das struppige Fell. Die Wölfe würden auf der Seite der Helden kämpfen.

- Stellt den **Leitwolf** auf das Feld mit dem Helden, der die wenigsten **Stärkekpunkte** besitzt.
- Erwürfelt mit einem roten Würfel die Positionen von **2 Wölfen (graues Fell)**, indem ihr für den **1. Wolf 430** zum Würfelergebnis addiert und für den **2. Wolf 440**.

Wolfstärke:

Der **Held** mit den wenigsten **Stärkekpunkten (bei Gleichstand höherer Rang)** legt das **Wolfssymbol** über den Wert **3** der **Stärkekpunkteleiste**. 🐺

Er markiert damit die **Wolfstärke** für den Rest der Legende. Steht ein **Wolf** oder mehrere **Wölfe** auf dem Feld mit einer **Kreatur** oder einem **Endgegner**, unterstützt/en er/sie im Kampf gegen den entsprechenden **Gegner** mit **3** (bzw. **2**) **Stärkekpunkten**. Bei mehreren **Wölfen** auf dem Feld des **Gegners** unterstützen sie mit **3** (bzw. **2**) **Stärkekpunkten** pro **Wolf**.

Wolfsbewegung:

Nur der **Held** mit dem **Wolfssymbol** darf, sofern er am Zug ist, die neue Aktion „**Wolf bewegen**“ ausführen. Für **1 Stunde** auf der **Tagesleiste** kann dieser **Held 1 Wolf bis zu 4 Felder** weit bewegen. Er kann einen **Wolf** mehrfach und/oder mehrere **Wölfe** nacheinander bewegen, ehe der nächste **Held** am Zug ist. **HINWEIS:** Die **Wölfe** dürfen **Felder** des **Sees** passieren, jedoch nicht betreten.

1 **ANDOR** **1**

Die ewige Kälte
Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1
Das Erwachen der Drei Brüder



Hinweiskarte
Das Lager der Yetohe

Als der Held das Lager der Yetohe betrat, wurde er von der Schamanin Ellin freundlich empfangen. Auf die Frage, wie man den Riesen-Steppenbüffel besiegen kann, antwortete sie: „Die Steppenbüffel verhalten sich in letzter Zeit seltsam. Das hängt vielleicht mit dem Riesen-Steppenbüffel zusammen, der die Zeltstadt bedroht. Die Steppenbüffel scheinen den Riesen-Steppenbüffel zu unterstützen. Meiner Meinung nach solltet ihr zuerst die Steppenbüffel besiegen.“

Aufgabe: Besiegt alle **Steppenbüffel**. Sobald der letzte **Steppenbüffel** besiegt wurde, müsst ihr auf der **Legendenkarte „Die Macht der Drei Brüder 1“** unter der Abteilung **der Riesen-Steppenbüffel** weiterlesen.

WICHTIG: Sollten durch andere Legendenkarten neue **Steppenbüffel** erscheinen, müssen zuerst die neuen **Steppenbüffel** besiegt werden, bevor der **Riesen-Steppenbüffel** angegriffen werden kann. Kein **Steppenbüffel** darf das **Lager der Yetohe (401)** betreten, sonst ist die Legende sofort verloren.



1 **ANDOR** **1**

Die ewige Kälte
Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1

Das Erwachen der Drei Brüder



**Hinweiskarte
Der Greifenfels**

Der Held erreichte den Greifenfels. Zu seiner Überraschung fand er einige Gestalten, die sich an einem Lagerfeuer unterhielten. Als er sie fragte, was sie über den Greif wussten, antworteten sie: „Um den Greif zu besiegen, müsst ihr erstmal in sein Nest gelangen. Dafür benutzt ihr am besten ein Katapult. Mit dem Katapult könnt ihr die Spitze seines Nestes entfernen. Außerdem braucht ihr einen Schlüssel, um in das Nest zu gelangen. Aber leider hat uns ein Dieb den Schlüssel gestohlen. Wir haben aber Kenntnis darüber, wo sich der Dieb befindet.“

- Mischt die **Zielmarker** und legt sie verdeckt auf die Felder 427, 436 und 450. Ein Held, der auf einem Feld mit einem **Zielmarker** steht, muss ihn aufdecken. Wenn ihr den **Zielmarker** mit dem **grünen Hacken** aufdeckt, müsst ihr auf der **Legendenkarte „Der Dieb“** weiterlesen.
- Legt 2 **4er-Holzstämmen** auf das Feld 450, je 1 **4er-Holzstamm** auf die Felder 406 und 410 sowie 2 **2er-Holzstämmen** auf das Feld 401 und je einen **2er-Holzstamm** auf die Felder 431 und 446.
- Legt je ein Plättchen „**Werkzeug**“ auf die Felder 401, 422, 445 und 450.

Aufgabe 1: Ihr müsst **Holzstämmen** im Wert von 24 sowie 4 Plättchen „**Werkzeug**“ auf dem Feld 434 ablegen, dann kommen die **Holzstämmen** sowie die Plättchen „**Werkzeug**“ aus dem Spiel und ihr müsst auf der **Legendenkarte „Das Katapult“** weiterlesen.

Aufgabe 2: Ihr müsst den **Schlüssel** holen.

1 **ANDOR** **1**

Die ewige Kälte
Die Kreaturen des Ava - Eisige Kälte

1

Das Erwachen der Drei Brüder



**Hinweiskarte
Die Siedlung der Iquar**

Kaum hatte der Held die Siedlung der Iquar betreten, zischte plötzlich ein Tentakel aus dem See und schleuderte den Held vom See weg. Kurz darauf knisterte und knackte es und auf einmal brach die gesamte Eisdecke des Sees zusammen.

- Versetzt den Helden, der auf der **Siedlung der Iquar** steht, auf das Feld 455 und alle anderen Helden, die auf dem See stehen, auf folgende Felder:
454 = 446, 456 = 444, 457 = 415, 458 = 404,
459 = 408, 461 = 449, 462 = 450, 463 = 449,
464 = 436, 465 = 433, 466 = 434, 467 = 417,
468 = 418.
- Entfernt jetzt alle noch auf dem Spielplan liegende **Eisplättchen**.

„Mit einer Brücke können wir sicherer zur Siedlung der Iquar gelangen“, überlegte der Held.

- Legt jetzt den **6er-Holzstamm** auf das Feld 406.

Aufgabe: Ihr müsst den **6er-Holzstamm** auf das Feld 455 bringen, dann wird der **Holzstamm** zwischen die Felder 455 und 460 gelegt. Sobald das geschehen ist, müsst ihr auf der **Legendenkarte „Die Macht der 3 Brüder 1“** unter der Abteilung „**Die Seeschlange**“ weiterlesen.



1 **ANDOR** **1**

Die ewige Kälte
Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1

Das Erwachen der Drei Brüder



Der Dieb

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Zielmarker mit dem grünen Hacken aktiviert wird.

Der Held untersuchte die Spuren im Schnee. Hier müsste sich der Dieb befinden, überlegte der Held, als er plötzlich eine Gestalt sah, die sich langsam auf ihn zubewegte. „Der Dieb!“, flüsterte der Held und machte sich bereit. Ein harter Kampf begann.

- Stellt den **Dieb** (Figur **Ken Dorr**) auf das Feld des **Helden**, der den Zielmarker aktiviert hat.

Werte des Diebes:
12 **Stärkepunkte**
7 **Willenspunkte**
2 **rote Würfel** (gleiche Werte werden addiert)

Besonderheiten: Der **Dieb** kann nur von einem **Helden** allein angegriffen werden. (Der **Flederfuchs** darf dem **Helden** im Kampf gegen den **Dieb** unterstützen, der **Große Yetohe-Krieger**, die **Wölfe** und der **Steppenriese Banator** hingegen nicht.) Der **Hornfalk** kann gegen den **Dieb** eingesetzt werden.

Belohnung: Der **Held**, der den **Dieb** besiegt hat, erhält das **Hadrisc**e Stundenglas und den **Schlüssel**.

Aufgabe: Erlangt den **Schlüssel**. Sobald alle **Helden** auf Feld 442 stehen und einer der **Helden** den **Schlüssel** besitzt sowie nur noch das **Tempelfundament** auf dem Feld 442 steht, müsst ihr auf der **Legendenkarte „Die Macht der Drei Brüder 2“** weiterlesen.

1 **ANDOR** **1**

Die ewige Kälte
Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1

Das Erwachen der Drei Brüder



Das Katapult

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Baustoffe für das Katapult auf Feld 434 liegen.

Endlich war das Katapult intakt und bereit anzugreifen.

- Stellt das **Katapult** auf das Feld 434.
- Sortiert aus den **Mera-Steinen** die beiden mit dem Wert **0** aus und legt sie beiseite. Mischt die restlichen **Mera-Steine** und stapelt sie auf das **Sonnenaufgangs-Feld**.
Ab jetzt gilt: Nachdem das **Symbol „Erzähler bewegen“** auf dem **Sonnenaufgangs-Feld** ausgeführt wurde, wird immer pro **Held**, der zu dem Zeitpunkt auf Feld 434 steht, ein **Mera-Stein** vom **Sonnenaufgangs-Feld** aufgedeckt.

Les hier weiter, sobald der rote Mera-Stein aufgedeckt wurde.

Knarrend löste sich das Katapult und das Geschoss nahm Kurs auf das Nest des Greifes - ein unvergesslicher Moment. Das Geschoss hinterließ wie in Zeitlupe eine Flugbahn der Zerstörung. Dann ging alles ganz schnell. Das Geschoss traf das Nest, ein Teil davon wurde vernichtet. Der Greif schrie auf und flog zurück zu seinem Nest, die Helden jubelten.

- Entfernt den **oberen Teil** des **Nestes**.
- Stellt den **Greif** auf das **Tempelfundament**.
- Entfernt alle **Lichtplättchen** vom Spielplan.
- Entfernt den **Markierungsring** vom **Erzähler**.
- Entfernt die restlichen **Mera-Steine** vom Spielplan.

Aufgabe: Alle **Helden** müssen auf dem Feld 442 stehen und ein **Held** muss den **Schlüssel** besitzen. Sobald beide Aufgaben erfüllt sind, müsst ihr auf der **Legendenkarte „Die Macht der Drei Brüder 2“** weiterlesen.

1 1

ANDOR

Die ewige Kälte

Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1

Das Erwachen der Drei Brüder



Die Macht der Drei Brüder 1

Sobald ihr alle Steppenbüffel besiegt habt, lest hier weiter:

Abteilung: Der Riesen-Steppenbüffel

Ab jetzt könnt ihr den Riesen-Steppenbüffel angreifen.

Werte des Riesen-Steppenbüffels:

50 Stärkepunkte

20 Willenspunkte

2 schwarze Würfel (gleiche Werte werden addiert).

Legendenziel: Besiegt den Riesen-Steppenbüffel. Haben die Helden den Riesen-Steppenbüffel besiegt und sind der Greif, die Seeschlange und das Wassermöner ebenfalls besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben N versetzt. Andernfalls kommt der Riesen-Steppenbüffel aus dem Spiel.

Sobald ihr die Brücke zwischen den Feldern 455 und 460 errichtet habt, lest hier weiter:

Abteilung: Die Seeschlange

Ab jetzt sind die Felder 455 und 460 benachbart.

Werte der Seeschlange:

50 Stärkepunkte

2 schwarze Würfel (gleiche Werte werden addiert).

Wenn ihr den Kampfwert der Seeschlange 1x übertroffen habt, wird deren Plättchen auf die Rückseite gedreht. Gelingt euch das erneut, habt ihr sie besiegt. Die Seeschlange kommt dann aus dem Spiel. Lest anschließend weiter auf der Legendenkarte „Das Wassermöner“.

1 1

ANDOR

Die ewige Kälte

Die Kreaturen des Ava - Eisige Invasion

1

Das Erwachen der Drei Brüder



Die Macht der Drei Brüder 2

Abteilung: Der Greif

Ab jetzt könnt ihr den Greif angreifen.

Werte des Greifs:

50 Stärkepunkte

2 schwarze Würfel (gleiche Werte werden addiert)

Besonderheit: Nach jeder Kampfunde gegen den Greif wird eine „Geheimer See“-Karte aufgedeckt und ausgeführt.

(Wenn auf einer „Geheimer See“-Karte Auswirkungen eintreffen, die sich auf den Helden beziehen, der die Karte aktiviert hat, dann gilt der Effekt für den Helden, der zum Kampf eingeladen hat.)

Auswirkung: Haben die Helden eine Kampfunde gewonnen, wird die Karte „Geheimer See“, die ausgeführt wurde, anschließend aus dem Spiel entfernt. Ansonsten wird die Karte unter den Stapel gelegt. Der Greif ist besiegt, sobald er keine „Geheimer See“-Karten mehr besitzt. **HINWEIS:** Die Helden verlieren im Kampf gegen den Greif bei einer Niederlage wie gewohnt Willenspunkte.

Legendenziel: Besiegt den Greif. Haben die Helden den Greif besiegt und sind der Riesen-Steppenbüffel, die Seeschlange und das Wassermöner ebenfalls besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben N versetzt. Andernfalls kommt der Greif aus dem Spiel.



Die Seeschlange fiel zu Boden. Mit letzter Kraft stieß sie einen zischenden Schrei aus. Da schossen einige Tentakel aus dem Wasser, vermutlich von einem Wesen, welches vom Schrei gerufen wurde. Die Tentakel attackierten die Helden.

- Legt das **Wassermmonster** mit der Rückseite nach oben auf das Feld 460.

Werte der Tentakel:

30 Stärkepunkte

6 rote Würfel - alle **Würfelwerte** werden addiert.

Besonderheit: Legt die 4 **Willenspunktplättchen** neben die **Kreaturenleiste**. Wenn die **Helden** eine Kampfrunde gewinnen, entfernt 1 **Willenspunktplättchen** von der **Kreaturenleiste**. Die **Tentakel** sind besiegt, wenn alle **Willenspunktplättchen** entfernt wurden.

Lest hier weiter, sobald die Tentakel besiegt wurden.

Die Tentakel tauchten wieder ab. Doch die Freude hielt nicht lange an, denn kurz darauf erschien das gesamte Wesen an der Oberfläche.

- Dreht das **Wassermmonster** um.

Werte des Wassermmonsters:


40 Stärkepunkte

14 Willenspunkte

2 schwarze Würfel - alle **Würfelwerte** werden addiert.

Legendenziel: Besiegt das **Wassermmonster**. Haben die Helden das **Wassermmonster** besiegt und sind der **Riesen-Steppenbüffel** sowie der **Greif** ebenfalls besiegt, wird der **Erzähler** sofort auf den **Buchstaben N** versetzt. Andernfalls kommt das **Wassermmonster** sowie der **dunkle Markierungsring** aus dem Spiel.



Legt diese **Legendenkarte** offen neben den Spielplan bereit. Jedes Mal, wenn ihr dieses Symbol  auf einer **Legendenkarte** seht, könnt ihr die schwereren Varianten nachlesen und jeweils entscheiden, ob ihr sie spielen möchtet. Generell werden zuerst die **Legendenkarten** für das normale Spiel gelesen und im Anschluss die Regelergänzung für das schwere Spiel.

A1:

Stellt je **1 Gor** auf die Felder **450**, **453** und **455**. Diese **Gors** bewegen sich bei **Sonnenaufgang** nicht. Die **Waldpilze** können erst eingesammelt werden, sobald der **Gor** besiegt wurde, der auf dem Feld mit dem entsprechenden **Waldpilz** steht.

A2:

Stellt zusätzlich je **1 Gor** auf die Felder **446** und **447** sowie einen **Felltroll** auf das Feld **417**.

H:

Stellt zusätzlich **1 Steppenbüffel** auf das Feld **445** und **1 Arbak** auf das Feld **422**.

HINWEIS: Falls ihr bei **H** „Schwerer spielen“ wählt, wird ein Held, der auf Feld **422** steht, sofort auf Feld **416** versetzt.

Die Wölfe:

Legt das **Wolfssymbol** über den **Stärkewert 2**.

Das Katapult:

Mischt die beiden **0er Mera-Steine** zu den anderen.