

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



### Vorbereitungen 1

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

Dies ist der erste Teil der Kampagne um die „Kreaturen des Ava“ und ereignet sich nach Legende 4 („Die Pranken des Winters“) und im Anschluß an die Fan-Legende „Wilderer“. Die Legende spielt auf der **Rückseite** des „Ewige Kälte“-Spielplans („Großer See“) und benötigt neben „Die Ewige Kälte“ das Spiel „Die letzte Hoffnung“.

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

- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holz-scheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das **Sonnen-aufgang-Feld**.
- Legt die **roten** und **schwarzen** sowie aus „Die letzte Hoffnung“ die **weißen Würfel** bereit.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die „**Gemeinsam kämpfen**“-Leiste.
- Stellt **alle Kreaturen** aus die „Die Ewige Kälte“ sowie den **Flederfuchs** bereit.



- Stellt aus „Die letzte Hoffnung“ **alle Skelette** sowie die Figuren des **Bleichen Königs** und des **Krahders Corion** (grün) und von den „Kreaturen des Ava“ die Figuren **Schattenhäuptling** und **Mondseehexe** neben den Spielplan.



Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Vorbereitungen 2“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



### Vorbereitungen 2

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

- Legt **1 Feuerplättchen** mit der **Flammenseite** nach oben auf Feld **401** (oben).
- Legt die auf den beiden **Händlerfeldern** (422 und 445) abgebildeten Gegenstände darauf ab.
- Legt aus „Die Ewige Kälte“ **alle Eisplättchen**, **alle Schnee-plättchen**, die **Edelsteine**, die übrigen **5 Feuer**, **2 Iquar**, das „Ewige Kälte“-**Plättchen**, alle **Kräuter**, alle noch **ver-bliebene Ausrüstung**, den **Geheimgang**, die **3 Tafeln** sowie die **Karten „Große Kräuterkunde“** und aus „Die letzte Hoffnung“ die **Rietgraskrone**, die **2 Feuerplättchen**, den **Bruderschild** und die **3 Alten Waffen Handschuh, Axt und Messer** bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „A“** der Legenden-leiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **A1, A2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **N3**. Gibt es **Legendenkarten ohne Buchstaben**, legt ihr sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben B, D, E, H** und **N**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Eine neue Zeit bricht an... 1.“





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



### Eine neue Zeit bricht an... 1

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

Tiamak, ein Bewohner der Pfahlbausiedlung, wurde durch eine leichte Erschütterung geweckt. Im ersten Moment dachte er noch, dass es ein Traum gewesen wäre und er sie sich nur eingebildet hätte. Doch kurz darauf verspürte er eine weitere Erschütterung. Und dann noch eine...



und noch eine, die mit jeder Wiederholung deutlicher und deutlicher wurden. Irgendetwas Massiges oder Gewaltiges bewegte sich dort draußen langsam durch die schneebedeckte Steppe und näherte sich dem See. Die festen Schritte des unbekannten Wesens waren sogar so stark, dass sie das Eis des Sees bis hin zu den Pfählen vibrieren ließen, auf denen die Siedlung der Iquar gebaut worden war. Und sie reichten sogar, um die aus Brettern gezimmerten Wände seiner Hütte (und wohl auch die der anderen Bewohner der Siedlung) erzittern zu lassen. Tiamaks Neugier besiegte seine Angst vor dem Unbekannten. Daher stand er von seiner Schlafstatt auf, schlüpfte in seine pelzgefüllten Stiefel und streifte sich seinen warmen Mantel über. Dann verließ er seine Hütte und trat ins Freie. Draußen war es trotz nächtlicher Zeit außergewöhnlich hell. Der Vollmond schien auf das Land und tauchte die Landschaft in eine Mischung aus weißem und silbrigem Licht. Tiamak spürte erneut die Erschütterungen und schaute gen Süden über den gefrorenen See, um zu erkennen, was bloß für diese Erschütterungen verantwortlich war. Seine Hütte stand praktischerweise am westlichen Rand der Pfahlbausiedlung, also hatte er wenig Mühe, sich genauer umzuschauen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**  
„Eine neue Zeit bricht an... 2“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



### Eine neue Zeit bricht an... 2

Diese Karte wird nach der Karte  
„Eine neue Zeit bricht an... 1“ aufgedeckt.

Es dauerte nicht lange, bis er am Südwestufer des Sees zwei Gestalten entdecken konnte. Zumindest eine der beiden war trotz der Entfernung mehr als deutlich zu erkennen, denn es war ein wahrer Riese, der dort stand - noch viel größer als selbst die mächtigen Felltrolle, die durch die Steppe streifen. Seine Schritte mussten für die Erschütterungen und das Zittern der Wände von Tiamaks Hütte verantwortlich gewesen sein.



Die zweite Gestalt, die neben dem Riesen geradezu winzig wirkte, konnte Tiamak trotz des hellen Mondlichts nicht genau erkennen. Aber auf den ersten Blick erschien sie ihm unbekannt und war mit keiner der Kreaturen vergleichbar, die er bislang gesehen hatte.

Viel mehr als ihr Aussehen interessierte den Iquar jedoch, was sie taten: Die kleinere Gestalt zeigte auf das Ufer des Sees. Der Riese trat nach vorne, beugte sich herab und hämmerte mit seinen Fäusten mehrmals auf die eisige Oberfläche ein. Es dauerte nicht lange, bis er das Eis durchbrochen hatte. Dann traten sowohl der Riese als auch sein Begleiter ein paar Schritte zurück. Tiamak vermochte nicht zu sagen, ob sie noch etwas anderes taten, als auf die Wasseroberfläche zu schauen. Aber wenige Augenblicke später war sein Blick ohnehin nur auf die gleiche Stelle gerichtet.



**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**  
„Eine neue Zeit bricht an... 3“.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



**Eine neue Zeit bricht an... 3**

Diese Karte wird nach der Karte

„Eine neue Zeit bricht an... 2“ aufgedeckt.

Die Wasseroberfläche an der vom Eis befreiten Stelle schlug leichte Wellen, die kreisförmig auseinander gingen. Den Iquar fröstelte es. Auch wenn er nicht sagen konnte, warum, so ließ ihm jede der Wellen einen kurzen Schauer über den Rücken laufen. Dazu hatte Tiamak den Eindruck, als würde das Mondlicht noch heller scheinen, als es das ohnehin schon tat. Jede Faser seines Körpers schien ihm zuzuflüstern, dass er nicht weiter verharren, sondern sich schleunigst abwenden und zurück in seine Behausung gehen sollte. Aber auf der anderen Seite war er zu gebannt von den Vorgängen, die sich am Rande des Sees abspielten.

Die beiden unterschiedlichen Gestalten am Ufer rührten sich weiterhin nicht. Auch nicht, als im nächsten Moment zuerst ein Kopf, dann ein schlanker Oberkörper und schließlich eine ganze Gestalt aus dem See auftauchte.



Begleitet von funkelnden Sternen schwebte das menschlich erscheinende Wesen über dem Wasser. Sein Körper war sehr grazil gebaut, was Tiamak darauf schließen ließ, dass es sich möglicherweise um eine Frau handeln könnte. Aber viel Zeit blieb ihm nicht, darüber nachzudenken. Denn im nächsten Augenblick drehte sich die Gestalt um. Hell glühende Augen, die einen Moment

vorher noch pechschwarz gewesen waren, schauten in seine Richtung, was Tiamak zurückstolpern ließ.

Hastig eilte er in seine Behausung. Ohne seine Stiefel abzustreifen kroch er auf seine Schlafliede und zog die Decke über seinen Kopf.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**

„Eine neue Zeit bricht an... 4“



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



**Eine neue Zeit bricht an... 4**

Diese Karte wird nach der Karte

„Eine neue Zeit bricht an... 3“ aufgedeckt.

Es interessierte ihn nicht mehr, wer diese Frau war, die sich da aus dem See erhoben hatte. Und auch nicht, um wen es sich bei diesen beiden anderen Gestalten gehandelt und was sie nach dem Erscheinen der Frau noch getan hatten. Er hoffte nur, dass ihm nach diesem Erlebnis keine Alpträume verfolgen würden...

Wytan und Morl, zwei Brüder vom Stamme der Yetohe, gruben sich durch Schnee, Schutt und Eis am Fuße des Greifenfelsens. Es war zwar mitten in der Nacht, aber der hell scheinende Vollmond spendete ihnen genügend Licht.

„Bist du dir sicher, dass wir auch an der richtigen Stelle graben?“ fragte Morl seinen Bruder, kurz nachdem die beiden eine große Steinplatte hochgewuchtet und auf einen kleinen Haufen Felsen hinter sich geworfen hatten. „Wir wühlen uns schon eine Ewigkeit durch diesen Berg.“

„Glaub mir, wir sind hier richtig!“ antwortete Wytan. „Der alte Mann hatte genau diese Stelle unterhalb des Greifenfelsens beschrieben. Die Überreste der untergegangenen Sippe samt ihrer Habseligkeiten und Stammesreliquien befinden sich direkt unter unseren Füßen.“ Wytan hatte seinem Bruder genau geschildert, was ihm von einem der Ältesten der Yetohe erzählt worden war: Dass vor vielen Jahren eine in all der Zeit fast vergessene Sippe von Steppenbewohnern auf der Flucht vor einer schrecklichen Gefahr den Greifenfels erreicht und dort ihr eisiges Grab gefunden hatte. Ihre Überreste lagen immer noch dort, so hieß es.

„Und wir bekommen wirklich etwas für diese Schätze?“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**

„Eine neue Zeit bricht an... 5“.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



**Eine neue Zeit bricht an... 5**

Diese Karte wird nach der Karte

„Eine neue Zeit bricht an... 4“ aufgedeckt.

„Ja! Ich habe mit einem der Händler aus dem östlichen Lager gesprochen und er hat mir versichert, dass wir bei ihm alles eintauschen können, was wir hier finden.“ Wytan setzte seine Arbeit fort. „Zumindest alles von Wert!“ fügte er noch hinzu.

Das schien seinem Bruder zu genügen, denn auch er fuhr damit fort, Schnee und Steine aus dem Weg zu räumen.

Viel Zeit blieb den beiden allerdings nicht, denn nur wenig später verspürten sie ein leichtes Beben, welches sie in ihrer Arbeit innehalten ließ. Wytan und Morl schauten sich an, und als sie über sich lautes Krachen von dem Aufeinanderprallen von Felsbrocken vernahmen, richteten sie gleichzeitig den Blick nach oben. Über ihnen hatte sich ein Teil der Felswand gelöst und raste in Form einer Lawine aus Schnee und Steinen den Hang hinunter.

„In Deckung!“ schrie Morl und sie eilten auf einen Felsüberhang zu, den sie bereits am Vortag entdeckt und als möglichen Unterschlupf für einen solchen Fall ausgemacht hatten. Jedoch schafften sie es nicht mehr rechtzeitig, den Überhang zu erreichen und wurden von einer dichten Schneemasse bedeckt. Glücklicherweise war die Lawine weniger bedrohlich gewesen als erwartet, und so wurden sie nur leicht verletzt.

Als Morl sich wenig später aus dem Schnee befreit hatte und das Mondlicht erblickte, schreckte er zurück, denn er starrte in das Antlitz einer Steppenechse. Gleich darauf spürte er Wytans Hände an seinen Schultern, die ihm aus dem Schnee heraushalfen. Gemeinsam schauten die beiden anschließend auf das, was die Lawine zu Tage gefördert hatte.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**

„Eine neue Zeit bricht an... 6.“



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



**Eine neue Zeit bricht an... 6**

Diese Karte wird nach der Karte

„Eine neue Zeit bricht an... 5“ aufgedeckt.

Unter dem Schnee und vorher bedeckt von einer Lage aus Fels-  
gestein hatte ein großer, aufrecht stehender Block aus Eis die  
Zeiten überdauert. Seine Oberfläche war an vielen Stellen von  
Rissen überzogen und an allen Ecken waren bereits große Teile  
abgesplittert. Jedoch viel mehr als der Eisblock fesselte Wytan  
und Morl das, was sich im Innern des Eisblocks befand...

Auf einer unheimlichen, bereits vor ihrem Eis-  
gefängnis schon nicht mehr lebendig zu  
nennenden Steppenechse saß ein mit  
Schwert und Schild bewaffnetes Skelett,  
das in einen zeretzten Fellmantel  
gehüllt war. Beide - Reiter und Reit-  
tier - wirkten so, als wären sie in  
ihrer Bewegung eingefroren und als  
könnten sie jederzeit ihren Weg fort-  
setzen... wohin auch immer ihr Weg

führen mochte.

Die beiden Yetohe waren zunächst sprachlos bei diesem Anblick. Die Geschichte des alten Mannes in der Zeltstadt entpuppte sich als Wahrheit. Es hatte tatsächlich einst eine Sippe von Steppenbewohnern gegeben, die am Greifenfels ein Eisiges Grab gefunden hatte. Und dies hier war offensichtlich der Häuptling der Sippe.

Wytan klopfte seinen Bruder auf die Schulter und beide fingen zu lachen an, angesichts des Erfolgs bei ihrer Suche. Auch wenn der Tote noch in einem Eisblock steckte und es schwer werden dürfte, seiner Besitztümer habhaft zu werden, so hegten sie die Hoffnung, an dieser Stelle noch weitere, sicherlich leichter zu erlangende Überreste der übrigen Sippe zu finden. Aber nur einen Augenblick später verging ihnen das Lachen...

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**

Eine neue Zeit bricht an... 7.“





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



Eine neue Zeit bricht an... 7

Diese Karte wird nach der Karte  
„Eine neue Zeit bricht an... 6“ aufgedeckt.

Ein lautes Knacken ließ sie ihre Aufmerksamkeit wieder auf den Eisblock richten. Die Risse auf seiner Oberfläche wurden größer. Einzelne kleine Brocken fielen heraus und sammelten sich auf dem Boden zu Füßen der beiden Brüder. Und für einen kurzen Moment erschien es ihnen sogar, als würde sich der Schädel des Skeletts drehen, so dass die dunklen Augenhöhlen auf sie gerichtet waren.

Wytan und Morl wichen von dem Eisblock zurück, der immer mehr Anzeichen machte, auseinanderzubrechen. Und mit einem Mal stürzte Wytan nach hinten. Eine skelettierte Hand war durch den Schnee gefahren und hatte ihn am Bein gepackt. Der Yetohe schrie auf und kroch von der Hand weg, bei der sich nun auch noch der dazugehörige Knochenarm und anschließend das gesamte Skelett freigrub.

Als sich im nächsten Moment ein Stück entfernt auch noch ein zweites totes Stammesmitglied aus dem Schnee erhob, rannten die beiden Brüder davon. Schnellstmöglich wollten sie von diesem Ort entfliehen. An die Schätze, die sie zu finden gehofft hatten, verschwanden sie keine Gedanken mehr.



Der Grauskral schaute hinab auf die Oberfläche des magischen Brunnens, der ihm die Geschehnisse in der verschneiten Steppe zeigte. Alles entwickelte sich so, wie die Zauberin es vorausgesehen hatte. Daher wandte er sich ab und verließ den Raum des Brunnens, um ihr zu berichten, dass sich ihr Plan ausnahmslos erfüllte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



Dieser Teil der Kampagne besteht aus den Legendenkarten  
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7,  
B1, B2, B3, D, E1, E2, H1, H2, N1, N2, N3,  
Vorbereitungen 1&2, Eine neue Zeit bricht an... 1-7,  
Der Feuerbann 1-4, Hilfe aus der Zeltstadt

### Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert aus den **Schneeplässchen** zwei der Plättchen aus, durch die **Brennholz** ins Spiel kommt, und legt sie in die Schachtel zurück.  
Mischt die übrigen Schneeplässchen und legt sie verdeckt auf die Schneefelder (Quadrate). Die Felder 409 und 455 bleiben frei.
- Sortiert aus den **Eisplättchen** das Plättchen aus, durch das eine **Askimar-Klinge** ins Spiel kommt, und legt es in die Schachtel zurück.  
Mischt die verbliebenen Eisplättchen und legt sie verdeckt auf die Kreisfelder (Kreise auf dem See). Das Feld 464 bleibt frei.

In Begleitung der Schamanin trafen die Helden am Greifenfels ein. Es war noch nicht viel Zeit vergangen, seitdem die Brüder Morl und Wytan ihnen von ihren Erlebnissen im Westen der Zeltstadt berichtet hatten. Und die Schamanin, deren Antlitz angesichts der Erzählung der beiden Yetohe daraufhin von großen Sorgen gezeichnet war, hatte die Helden umgehend darum gebeten, mit ihr zum Greifenfels zu reisen und es mit eigenen Augen zu sehen.

Die kleine Gruppe benötigte nur wenig Zeit, um den großen Eisblock zu finden, denn er war nur schwer zu übersehen. Der tote Echsenreiter war immer noch darin gefangen. Aber die unzähligen Risse auf der eisigen Oberfläche des Blocks zeigten, dass es nicht mehr lange dauern dürfte, bis er bersten würde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava

### Das Eisige Grab

A 2

Dies war aber nicht das Einzige, was sie vorfanden: Einer der Helden entdeckte im tiefen Schnee auf der Rückseite des Eisblocks eine kunstvoll geformte Klinge sowie eine halb verrostete Krone, die er der Schamanin zeigte. Ein kurzer Blick genügte ihr offenbar, um sie wiederzuerkennen.

„Es ist tatsächlich der Schattenhäuptling“, sagte sie, wieder den Gefangenen im Eis anschauend, „der Anführer einer berühmten Sippe, die nach einer Legende bereits schon lange vor der Ankunft der drei Brüder in der Steppe gesiedelt und bei einer Flucht hier am Greifenfels ihr Grab gefunden hat.“

Den Helden fielen nach diesen Worten zahlreiche Fragen ein, die sie der Schamanin stellen wollten, aber bevor einer von ihnen den Mund öffnen konnte, fuhr die Schamanin fort:

„Warum der Schattenhäuptling in diesem Eisblock gefangen ist oder wer ihn dort eingesperrt hat, ist mir nicht bekannt. Und ich fürchte, es gibt wohl keine Möglichkeit, zu verhindern, dass er entkommen wird“, sagte sie mit Blick auf die großen Risse auf der Oberfläche des Blocks.

„Aber wieso geschieht es überhaupt, dass er freikommt?“ wollte einer der Helden wissen.

„Auch auf diese Frage weiß ich keine Antwort... noch nicht!“ antwortete die Schamanin und nahm daraufhin die Krone an sich. „Diese Krone muss umgehend zum Baum der Lieder gebracht und den Bewahrern gezeigt werden. Sie dürften in ihren Archiven hoffentlich über das nötige Wissen verfügen, wie die uns bald bevorstehende Bedrohung aufgehalten werden kann. Denn es wird nicht mehr lange dauern, bis der Schattenhäuptling seinem Gefängnis entflohen sein wird. Somit haben wir leider auch nicht genügend Zeit, um einen Falken für einen Botenflug zu finden.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava

### Das Eisige Grab

A 3

Begleitet mich daher zur Pfahlbausiedlung der Iquar. Nach dem Kampf mit den Wilderern befindet sich der Flederfuchs immer noch dort. Wir müssen ihn damit beauftragen, die Krone und eine Nachricht, die ich noch verfassen werde, zu den Bewahrern zu bringen. Mehr können wir für den Moment nicht tun.“

Vorerst genügte es den Helden, zu wissen, was sie als nächstes tun mussten, um größeres Unheil zu verhindern. Aber bevor sie sich zum Aufbruch bereit machten, hatte ihnen die Schamanin noch etwas Wichtiges zu erzählen:

„Aber seid auf der Hut! Nicht nur der Schattenhäuptling hat hier am Greifenfels sein Ende gefunden. Auch die meisten Mitglieder seiner Sippe sind an diesem Ort ums Leben gekommen. Und wenn er sich schon zu regen beginnt, werden mit Sicherheit auch andere aus ihren Gräbern auferstehen. Und sie alle werden Jagd auf die Lebenden machen, also sich höchstwahrscheinlich auf die Zeltstadt zu bewegen. Ihr solltet möglichst verhindern, dass einer der Verstorbenen diesen Ort erreicht, denn allein der Anblick einstmaliger lebender Stammesmitglieder, die man in gewisser Weise als ihre Vorfahren betrachten kann, wird den Kampfgeist der Bewohner empfindlich schwächen. Es wird nicht lange dauern, bis die Zeltstadt dann eine leichte Beute für die anrückenden Kreaturen sein wird. Euch bleibt also nicht viel Zeit, eure Aufgabe zu erfüllen.“

- Mischt die drei **Alten Waffen**, legt zwei von ihnen verdeckt auf die Felder **420** und **421** und stellt jeweils ein **Skelett** darauf.
- Stellt die Figur des **Bleichen Königs** auf das Symbol des „Ewige Kälte“-Plättchens (8. Symbol) auf dem **Sonnen-aufgang-Feld**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.







4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



### Die Skelette:

Wenn bei Sonnenaufgang das „Ewige-Kälte“-Symbol ausgeführt wird, bewegen sich statt dessen **alle Skelette 1 Feld** entlang der Pfeile. Es beginnt dabei immer das Skelett, das auf dem Feld mit der kleinsten Feldzahl steht. Die Alten Waffen werden dabei mitbewegt.

**Wichtig:** Es dürfen nie zwei Skelette auf dem gleichen Feld stehen. Betritt ein Skelett ein Feld, auf dem bereits ein Skelett steht, wird das zweite Skelett ein Feld entlang der Pfeile versetzt. Gleiches gilt für Skelette und Kreaturen. Auch hier dürfen Skelette und Kreaturen nicht auf den gleichen Feldern stehen.

*Ausnahme:* Die Höhle (Feld 414).

Skelette können durch Edelsteine **nicht** von ihrem Weg abgebracht werden. Anders als in „Die letzte Hoffnung“ halten die Skelette die Helden **nicht fest**. Helden können Felder mit Skeletten also betreten und wieder verlassen und müssen nicht darauf stehen bleiben.

Der Kampf gegen Skelette verläuft wie der Kampf gegen Kreaturen. Jedes Skelett hat **3 Stärke-** und **8 Willenspunkte** und nutzt im Kampf **immer 2 weiße Würfel**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Besiegte Skelette werden **nicht auf das Feld 400** gestellt, sondern kommen **als Vorrat** neben das Spielfeld. Der Erzähler wird dabei **nicht** bewegt. Sollte unter einem Skelett eine **Alte Waffe** liegen, kann ein Held, der auf dem gleichen Feld steht, die Alte Waffe nach dem Sieg an sich nehmen und auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen. Er kann sie anschließend entweder 1x in der Legende nutzen (danach kommt sie aus dem Spiel) oder sie bei einem der Händler eintauschen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➔



4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



**Wichtig:** Die **Sonderfähigkeit** von Kram/Bait (+1 Stärkepunkt nach dem Sieg über eine Kreatur) kann bei den Skeletten **nicht** angewandt werden.

- Legt das „Ewige-Kälte“-Plättchen bei **2 Spielern** auf den Buchstaben **N**, bei **3 Spielern** auf den Buchstaben **M** und bei **4 Spielern** auf den Buchstaben **L** der Legendenleiste. Betritt ein **Skelett** die Zeltstadt (Feld **401**), wird es **nicht auf einen Schild** gestellt, sondern kommt **als Vorrat** neben das Spielfeld. Dafür wird jedoch das „Ewige Kälte“-Plättchen einen **Buchstaben nach unten** geschoben. Erreicht der Erzähler das „Ewige Kälte“-Plättchen, ist die Legende **sofort verloren**. Betritt ein Skelett, unter dessen Figur noch eine Alte Waffe liegt, die Zeltstadt, kommt die Alte Waffe aus dem Spiel.
- Stellt **Gors** auf die Felder **429, 431, 444 und 451**, **Wargors** auf die Felder **427, 437 und 446**, **Steppenbüffel** auf die Felder **417, 419, 434 und 447** und **Felltrolle** auf die Felder **433 und 448**.

### Aufgabe 1 (Legendenziel):

Die Helden müssen die Zeltstadt der Yetohe (Feld 401) vor den Kreaturen beschützen und verhindern, dass mehr Kreaturen als es freie Schilde gibt die Zeltstadt betreten. Die Helden müssen verhindern, dass der Erzähler das „Ewige Kälte“-Plättchen auf der Legendenleiste erreicht.

In dieser Legende können die Helden die **3 Tafeln** zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen und damit das „Ewige Kälte“-Plättchen auf der Legendenleiste einen Buchstaben nach oben verschieben (sofern es nicht schon auf dem Buchstaben N liegt).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➔





4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



Die Tafeln werden nach der Nutzung zunächst auf die glühende Rückseite gedreht und kommen beim nächsten Sonnenaufgang aus dem Spiel. **Wichtig:** Das „Ewige-Kälte“-Plättchen bleibt anschließend auf dem Buchstaben liegen und wird erst wieder durch Skelette in der Zeltstadt nach unten geschoben.

*Die Schamanin erinnerte die Helden noch einmal daran, sie und die rostige Krone so schnell wie möglich zur Pfahlbausiedlung zu bringen. Vielleicht gab es noch eine Möglichkeit, zu verhindern, dass der Schattenhüuptling aus seinem Eisigen Gefängnis entkam. Auch wenn diese Hoffnung nur verschwindend gering war.*

- Stellt **alle Helden** auf das Feld **423** und legt die **Schamanin** (in dieser Legende das **weibliche Iquar-Plättchen**) dazu. Einer der Helden erhält jetzt die **Rietgraskrone** und legt sie auf das Feld für Helme auf seiner Heldentafel. Stellt den **Flederfuchs** auf die Pfahlbausiedlung (Feld **460**) und legt ein **Sternchen** dazu.

### Aufgabe 2:

Ein Held muss mit der Rietgraskrone und in Begleitung der Schamanin die Pfahlbausiedlung der Iquar betreten, bevor der Erzähler den Buchstaben „B“ auf der Legendenleiste erreicht.

*Hinweis:* Solange der Flederfuchs auf dem Feld 460 steht, kann er von den Helden **nicht bewegt** werden.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.**



4. Fan-Legenden-Wettbewerb

## Die Kreaturen des Ava Das Eisige Grab



**Wichtig:** Ein Held kann die Schamanin mit seiner Figur mitbewegen. Dies kostet ihn **keine Stunde** auf der Tagesleiste. Solange der Held die Schamanin begleitet, darf er **kein Feld** mit einer Kreatur oder einem Skelett betreten. Wird der Held von einem **Schneesturm** beeinflusst, bleibt die Schamanin auf ihrem Feld liegen und wird nicht mitbewegt. **Steht** ein Held mit der Schamanin auf dem Feld 460, wird die Karte „Der Feuerbann 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

- Legt das **Plättchen „Geheimgang“** zwischen die Felder **442** und **436**. Durch dieses Plättchen gelten diese beiden Felder von nun an als benachbart.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **3 Stärkepunkte** und eine **Askimar-Klinge** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt. Außerdem erhält jeder Held eine Karte „Große Kräuterkunde“.

Der Held mit dem **höchsten Rang** beginnt.

