

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

B 1

Steht der Flederfuchs jetzt nicht auf dem Buchstaben H, ist die Legende sofort verloren.

Der Eispanzer bekam weitere Risse und kleine Eisbrocken lösten sich von ihm. Und mit einem Mal zerbarst der Block und der Schattenhäuptling begann sich zu bewegen. Sein Ziel war offenbar die Zeltstadt der Yetohe. Und die Helden mussten ihn aufhalten, bevor er sie erreichen konnte.

Stell den **Schattenhäuptling** auf das Feld **425**. Wenn sich bei Sonnenaufgang die Skelette bewegen, bewegt sich auch der Schattenhäuptling **ein Feld** entlang der Pfeile. Er kann mit **Skeletten** auf dem **gleichen Feld** stehen. Bewegt er sich jedoch auf das Feld einer **Kreatur** oder bewegt sich eine Kreatur auf das Feld des Häuptlings, wird die Kreatur sofort ein Feld entlang Pfeile versetzt. Der Schattenhäuptling betritt **nicht** das Feld mit der **Höhle**. Sollte seine Figur bei Sonnenaufgang auf das Feld 414 rücken, wird er statt dessen gleich weiter ein Feld entlang der Pfeile versetzt.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Schattenhäuptling von der Zeltstadt (Feld 401) fernhalten und verhindern, dass er sie betritt, bevor der Erzähler das „Ewige Kälte“-Plättchen beziehungsweise den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Wichtig: Der Schattenhäuptling kann nicht bekämpft werden. Einzig der Feuerbann kann ihn aufhalten. Betritt der Schattenhäuptling die Zeltstadt, ist die Legende **somit verloren**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

B 2

An einer Stelle des Großen Sees bekam das Eis plötzlich Risse und wölbte sich schubweise nach oben, so als würde von der Unterseite etwas dagegen schlagen. Es dauerte nicht lange, bis ein Skelett durch das Eis brach und an Land kroch. Offensichtlich wurden nicht nur die sterblichen Überreste der Stammesmitglieder erweckt, die am Greifenfels ihr Ende gefunden hatten, sondern auch einige, die auf der Flucht versucht hatten, den Großen See zu überqueren und dabei im Eis eingebrochen waren. Auch sie hatten ein eisiges Grab gefunden, dem sie nun entflohen.

Nehmt **jetzt** das **Eisplättchen**, das auf dem Seefeld mit der **kleinsten Feldzahl** liegt, unbesehen aus dem Spiel und stellt ein **Skelett** auf dieses Feld.

Führt dieses anschließend auch **bei jedem folgenden Sonnenaufgang** aus, wenn das Symbol des „Ewige Kälte“-Plättchens (auf dem jetzt der „Bleiche König“ steht) an die Reihe kommt und **nach der Bewegung** der bereits auf dem Spielfeld stehenden Skelette.

Bei jedem darauf folgenden Sonnenaufgang (wenn also mindestens ein Skelett auf einem Seefeld steht) bewegt sich **jedes Skelett** auf einem **Seefeld** auf das benachbarte Feld mit der **kleinsten Feldzahl**. Erreicht es auf diese Weise ein **Landfeld**, bewegt es sich ab dann **entlang der Pfeile**.

Skelette bewegen sich auch über Felder des großen Sees. Dabei spielt es keine Rolle, ob auf diesen Feldern Eisplättchen liegen oder nicht. Diese Eisplättchen kommen nicht aus dem Spiel. Wird ein Skelett auf ein Feld des Sees gestellt, auf dem bereits ein Skelett steht, wird das neue Skelett direkt auf das benachbarte Feld mit der kleinsten Feldzahl versetzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B3. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

B₃

Legt unter **jedes Skelett**, das auf diese Weise ins Spiel kommt, einen **Trinkschlauch** aus dem Vorrat (falls vorhanden) mit der **halbvollen Seite** nach oben unter dieses Skelett.

Wenn sich das Skelett bewegt, nimmt es den Trinkschlauch mit sich. Betritt das Skelett die Zeltstadt, wird der Trinkschlauch zurück in den Vorrat gelegt.

Wird das Skelett im Kampf besiegt, kann sich ein am Kampf beteiligter Held den Trinkschlauch nehmen und auf seine Heldentafel legen.

Wichtig: Solange der Trinkschlauch auf der halbvollen Seite liegt, ist das darin enthaltene Wasser durch den Aufenthalt im See gefroren. Der Trinkschlauch lässt sich so nicht einsetzen und kann bei den Händlern nicht eingetauscht werden. Steht ein Held, der einen Trinkschlauch mit gefrorenem Wasser bei sich hat, bei Sonnenaufgang auf dem Feld eines brennenden Feuers, kann er das Eis im Innern des Schlauchs schmelzen, so dass es wieder trinkbar wird. Das Trinkschlauch-Plättchen wird dann auf die Vorderseite gedreht und kann als gewöhnlicher Trinkschlauch eingesetzt und eingetauscht werden.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

D

Ein weiteres Skelett erhob sich aus seinem eisigen Grab nahe des Greifenfelsens und näherte sich der Zeltstadt.

Legt die verbliebene **Alte Waffe** auf das Feld **424** und stellt ein **Skelett** darauf. Sollte auf diesem Feld eine Kreatur stehen, wird das Skelett ein Feld entlang der Pfeile versetzt. Die Alte Waffe wird dabei mitbewegt.

Zur Erinnerung: Erreicht ein Skelett das Feld 401, kommt es als Vorrat neben das Spielfeld und das „Ewige Kälte“-Plättchen auf der Buchstabenleiste wird einen Buchstaben nach unten geschoben. Erreicht der Erzähler das Plättchen, ist die Legende sofort verloren.

Stellt einen **Gor** auf das Feld **428**, einen **Wargor** auf das Feld **435** und einen **Felltroll** auf das Feld **432**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab



Westlich des Großen Sees wurde ein Iquar an einem Lagerfeuer gesichtet, der den Angriffen der Kreaturen schutzlos ausgeliefert zu sein schien. Die Helden vermuteten, dass er ihnen sicherlich sehr dankbar sein würde, wenn sie ihn nach Möglichkeit in der Zeltstadt in Sicherheit bringen könnten. Und da der Iquar das Feuer dann nicht mehr benötigte, wäre es eine ideale Gelegenheit, das Feuer zuerst zu löschen und anschließend die Holz-scheite für ein weiteres Feuer am Ufer des Sees mitzunehmen.

Legt ein **Feuerplättchen** mit der Flammenseite nach oben auf das Feld **431** und legt das **männliche Iquar-Plättchen** dazu. Steht auf diesem Feld eine Kreatur, wird diese auf das benachbarte Feld mit der höchsten Feldzahl versetzt.

Wenn ein Held das Feld 431 betritt, kann er den Iquar mit seiner Figur mitbewegen und in die Zeltstadt bringen. Dort wird er umgedreht und dient als weiterer Schild. Zusätzlich kann der Held das Feuer mitnehmen. Dies kostet ihn weder Willenspunkte, noch eine Stunde auf der Tagesleiste. Anschließend erhält er ein Brennholz-Plättchen aus dem Vorrat, das er auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen kann. (Ist kein Brennholz-Plättchen mehr im Vorrat, nimmt statt dessen eines der aussortierten Schneeplättchen.) Das Feuerplättchen auf Feld 431 wird neben den Spielplan gelegt.

Wichtig: Der Held kann das Feuer erst mitnehmen, nachdem es bei Sonnenaufgang **erloschen** ist, also auf der Rückseite liegt. Nur die Heldin Tenaya kann weiterhin ein Feuer in ihrer Hand entzünden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab



Nicht weit entfernt vom Lager des Iquar tauchte auf einer steinernen Anhöhe ein weiteres Skelett auf, das sich durch den schneebedeckten Boden an die Oberfläche grub.

Legt den **Bruderschild** auf das Feld **429** und stellt ein **Skelett** darauf. Sollte auf diesem Feld eine Kreatur stehen, wird das Skelett ein Feld entlang der Pfeile versetzt. Der Bruderschild wird dabei mitbewegt. Für den Bruderschild gelten die gleichen Sonderregeln wie für die Alten Waffen.

Regelerinnerung zum Bruderschild:

Der Held, der den Bruderschild trägt, kann eine Seite des Schildes einsetzen, um seine Stärkekpunkte mit einem beliebigen anderen Helden zu tauschen. Die beiden Helden müssen nicht zusammen auf einem Feld stehen.

Nachdem der Schild zweimal genutzt wurde, kommt er aus dem Spiel.

Wichtig: Der Bruderschild kann in dieser Legende **nicht** wie ein normaler Schild (siehe Ausrüstungstafel aus dem Grundspiel) eingesetzt werden.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

H1

Und ein weiteres Mitglied der untergegangenen Stammessippe erhob sich aus seinem Grab unterhalb des Schnees und schlich auf skelettierten Beinen Richtung Osten.

Stellt ein **Skelett** auf das Feld **420**. Sollte auf diesem Feld eine Kreatur stehen, wird das Skelett ein Feld entlang der Pfeile versetzt.

Während einer der Helden damit beschäftigt war, ein wenig Brennholz zusammen zu suchen, das er unerwarteterweise noch gefunden hatte, vernahm er das Geräusch von Flügelschlägen und sah den Flederfuchs mit einer hoffentlich wichtigen Nachricht von den Bewahrern herannahen.

Als der Flederfuchs den Helden erreichte, landete er direkt vor ihm. Der Held konnte einen kleinen Beutel erkennen, den der Flederfuchs an einem Lederband um den Hals hängen hatte. Nachdem er ihn über dessen Kopf gezogen und anschließend geöffnet hatte, holte er eine dünne Pergamentrolle heraus. Es war tatsächlich eine Antwort der Bewahrer. Aber sie enthielt leider nicht genau die Informationen, auf welche die Helden gehofft hatten...

Letzten Endes gab es wohl laut den Bewahrern nur eine Möglichkeit, den Schattenhäuptling zu besiegen: Die Helden benötigten dafür die sogenannte „Klinge des Frostes“, ein magisches Schwert aus einem vergangenen Zeitalter. Unglücklicherweise lag es wohl im Rietland verborgen, war also im Moment für die Helden nur schwer zu erreichen. Und angesichts des Schattenhäuptlings, der sich immer weiter der Zeltstadt näherte, stand den Helden nicht genügend Zeit zur Verfügung, um auf die Suche nach der Klinge zu gehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

H2

Also blieb den Helden vorerst nur die Lösung mit dem Feuerbann. Sollte es ihnen gelingen, genügend Feuer rings um den Großen See zu entzünden und damit dem Zauber der Mondseehexe zu bannen, hätten sie sicherlich ausreichend Zeit gewonnen, um im Rietland nach der „Klinge des Frostes“ zu suchen.

Stellt den **Flederfuchs** zu dem Helden, der auf dem **westlichsten Feld** steht. Ab jetzt kann ein Held auch die Aktion „Flederfuchs versetzen“ wählen und den Flederfuchs nach den gewohnten Regeln einsetzen. Der Held erhält zusätzlich **1x Brennholz** aus dem Vorrat. (Sollte kein Brennholz-Plättchen mehr verfügbar sein, nutzt statt dessen eines der aussortierten Schneeplättchen, auf denen Brennholz abgebildet ist.)



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

N1

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... die Helden mit Hilfe der magischen Feuer die je nach Spielerzahl benötigte Anzahl Feuer rund um den Großen See entzündet haben ...
... und die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde.

Der Feuerbann tat seine Wirkung. Der Zauber der Mondseehexe wurde durch die brennenden Feuer aufgelöst. Und im nächsten Augenblick fielen die wiederbelebten Mitglieder der Sippe des Schattenhäuptlings in sich zusammen, bis sie nur noch leblose Knochenhaufen waren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden es nicht geschafft haben, die benötigte Anzahl Feuer rund um den Großen See zu entzünden ...
... und die Zeltstadt nicht verteidigt wurde.
Der Schattenhäuptling und die anderen untoten Mitglieder seines Stammes erreichten die Zeltstadt. Die Verlohe flohen in die Steppe hinein, als die Angreifer begannen, die Stadt vollständig zu verwüsten.
Und da der Schattenhäuptling nun sein Ziel erfüllt hatte, wurde er unbestegbar...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

N2

Und auch der Schattenhäuptling wurde aufgehoben und hielt in seiner Bewegung inne. Als sich einer der Helden ihn genauer anschaute, hatte er den Eindruck, als würden er und die Steppenechse, auf der er ritt, von den Beinen an von einer Schicht Eis bedeckt werden... möglicherweise ein Anzeichen dafür, dass er bald erneut in einem Eisblock gefangen sein wird. Doch dies war nur ein vorläufiger Sieg für die Helden...

*Es dauerte nicht lange, bis die Helden der Schamanin ein weiteres Mal begegneten.
„Ihr habt es geschafft, die Mondseehexe zu bannen“, sagte die alte Frau. „Sie ist wieder in die Tiefe des Sees zurückgekehrt, wenn auch sehr wahrscheinlich nicht für lange Zeit. Wir können nicht vorhersehen, wann sie wieder auftauchen wird. Nur dass es geschehen wird, das ist in meinen Augen sicher. Und dann beginnt die Bedrohung von Neuem. Es bleibt euch also zunächst nichts anderes übrig, als euch im Rietland auf die Suche nach der „Klinge des Frostes“ zu begeben, so wie die Bewahrer es in ihrer Nachricht beschrieben haben. Mit ihrer Hilfe, so wollen wir hoffen, kann der Schattenhäuptling endgültig besiegt werden. Viel Glück!“ wünschte die Schamanin den Helden und dann trennten sich ihre Wege.*

Der Grauskral verfolgte das Geschehen, das ihm im magischen Brunnen gezeigt wurde. Er konnte nicht sagen, was die alte Frau mit den Helden besprochen hatte, nachdem sie die Mondseehexe mit Hilfe des feurigen Banns wieder in die Tiefe des Ava zurückgeschickt hatten. Aber für ihn stand fest, dass ihr Gespräch nur einen Inhalt haben konnte... einen Inhalt, der ihm und seiner Herrin überhaupt nicht gefallen würde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab

N3

Die Helden mussten aufgehalten werden. Andernfalls würden sie zu einer zu großen und unberechenbaren Bedrohung für die Pläne seiner Herrin werden.

Zum Glück gab es einen Verbündeten, der zweifellos in der Lage war, sich um diese Schwierigkeiten zu kümmern. Daher wandte sich der Grauskral um und signalisierte dem Steppenriesen, der jenseits des Brunnenraums ausharrte und offenbar nur auf ein Zeichen von ihm gewartet hatte, sich ins Rietland zu begeben und wenn möglich die magische Klinge vor den Helden zu finden.

Mit schweren, den Boden erschütternden Schritte entfernte sich der Riese von dem magischen Brunnen. Der Grauskral konnte sich ein höhnisches Grinsen nicht verkneifen, als er die mächtige Gestalt, die sich weiter und weiter von ihm fortbewegte, mit seinem Blick verfolgte. Nein, dies war ein Gegner für die Helden, den sie nicht besiegen konnten.

Diese Kampagne wird nun mit der Legende „Die Klinge des Frostes“ fortgesetzt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab



Der Feuerbann 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held in Begleitung der Schamanin auf dem Feld 460 steht.

Als die Schamanin in Begleitung des Helden die Pfahlbausiedlung erreichte, dauerte es nicht lange, bis mehrere der Iquar zu ihnen eilten und ihnen von Vorkommnissen berichteten, die sich in einer der vergangenen Nächte ereignet hatten.

Die Schamanin hörte ihren Erzählungen ruhig zu. Aber der Held konnte ihr förmlich ansehen, dass sie immer besorgter wurde, je länger sie den Worten der Iquar lauschte.

„Es ist sogar noch schlimmer, als ich befürchtet habe“, sagte sie anschließend, an den Helden gewandt. „Die Mondseehexe, ein mächtiges und uraltes Wesen, ist aus den Tiefen des Ava aufgestiegen, vermutlich gerufen von diesen beiden Gestalten, welche die eisige Oberfläche des Sees vorher durchbrochen haben. Nun ist auch klar, weshalb sich der Schattenhäuptling langsam aus seinem Eisgefängnis befreit: die Mondseehexe nutzt die dunkle Magie, die sie beherrscht, um die verstorbenen Mitglieder der Sippe des Häuptlings auferstehen zu lassen und dem toten Körper des Häuptlings unheiliges Leben einzuflößen. Und gemeinsam wird es ihnen gelingen, den Eisblock zum Bersten zu bringen.“

Der Held war sprachlos angesichts all der Informationen, die auf ihn hereinprasselten. Einerseits wollte er der Schamanin Fragen stellen, andererseits wusste er aber auch nicht, wo er anfangen sollte.

„Ihr könnt die Mondseehexe nicht besiegen. Sie besitzt zuviel Macht, um sich ihr entgegen stellen zu können. Die einzige Möglichkeit, die uns bleibt, bis uns der Flederfuchs hoffentlich eine Antwort der Bewahrer bringt, ist, einen Feuerbann rund um den Großen See zu entzünden. Er vermag den Zaubern der Mondseehexe wenigstens für eine Weile Einhalt zu gebieten.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Feuerbann 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab



Der Feuerbann 2

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

„Wie entzünden wir einen solchen Bann?“ fragte der Held. Auch wenn es im Bezug auf die Mondseehexe und den Schattenhäuptling noch weitere Dinge gab, über die er etwas erfahren wollte, so beschloss er, diese aufzuschieben und sich einzig um den Weg zu kümmern, wie die derzeitige Bedrohung abgewendet werden konnte.

„Ihr müsst magische Feuer rund um den See entfachen, immer mit einem gewissen Abstand voneinander. Sobald genügend Feuer brennen, wird die Macht der Mondseehexe gebrochen... und hoffentlich der Schattenhäuptling aufgehalten. Leider ist zur Zeit nicht viel Brennholz zu finden. Fragt bei den Händlern nach. Sie werden euch im Tausch etwas Holz geben können.“ Die Schamanin seufzte kurz. „Aber es wird nicht genügen, die Feuer nur auf herkömmliche Weise zu entzünden. Ihr benötigt dazu magische Flammen... Soviel ich weiß, gibt es im alten Knochenturm am Ostufer des Sees eine unterirdische Kammer, in welcher ihr dieses Feuer finden könnt. Aber seid gewarnt! Man munkelt, der Geist eines alten Kraherhexenmeisters bewache das Feuer. Und ihr werdet ihn überwinden müssen, um an das Feuer zu gelangen. Viel Glück!“ Der Held nickte der Schamanin zu. Und während sie damit begann, eine Nachricht an die Bewahrer zu verfassen, sie anschließend zusammen mit der Krone in einer Felltasche am Bein des Flederfuchses zu befestigen und diesen in Richtung des Baums der Lieder schickte, machte er sich auf den Weg.

Stellt die **Mondseehexe** auf das Feld **464**.

Die Mondseehexe bewegt sich nicht und kann von den Helden nicht angegriffen werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Feuerbann 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab



Der Feuerbann 3

Diese Karte wird nach der Karte „Der Feuerbann 2“ aufgedeckt.

Legt je **1 Brennholz-Plättchen** auf die Händlerfelder (Felder 422 und 445). Die Brennholz-Plättchen können bei den Händlern wie die übrige Ausrüstung eingetauscht werden.

Stell den **Geist des Hexenmeisters** (die Figur „Corion“) auf das Feld **450** und legt die beiden **Feuerplättchen** (aus „Die letzte Hoffnung“) dazu. Um die Feuerplättchen zu erhalten, muss der Geist des Hexenmeisters besiegt werden. Er besitzt **6 Stärke-** und **8 Willenspunkte** und nutzt im Kampf **1 Schwarzen Würfel**. Sobald er besiegt wurde, kann sich ein Held auf dem Feld die Feuerplättchen nehmen und sie auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen. Der besiegte Kraher wird **nicht** auf das Feld 400 gestellt.

Aufgabe (Legendenziel):

Um den Zauber der Mondseehexe zu bannen, müssen bei **2 Helden = 4**, bei **3 Helden = 5**, bei **4 Helden = 6 Feuerentlang des Seeufers** (also auf Feldern benachbart zum See) entzündet werden

Wichtig: Es dürfen **niemals 2 Feuer benachbart zueinander** liegen. Zwischen den Feldern, auf denen sie entzündet wurden, muss sich immer mindestens ein freies Feld befinden. Die Feuer müssen **gleichzeitig brennen**. Es darf also nicht eines der benötigten Feuer erloschen sein.

Die Feuer können auf normale Weise entzündet werden (mit Brennholz und der Abgabe von 2 Willenspunkten). Allerdings nutzen sie nur dann etwas für die Macht des Feuerbanns, wenn ein Held gleichzeitig eines der beiden Feuerplättchen auf seiner Heldentafel liegen hat.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Feuerbann 4“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab



Der Feuerbann 4

Diese Karte wird nach der Karte „Der Feuerbann 3“ aufgedeckt.

Wenn ein Held ein Feuer mit Hilfe von **Brennholz und einem Feuerplättchen** entzündet, wird zusätzlich ein **Sternchen** auf dieses Feld gelegt, zum Zeichen, das es mit der Magie des Feuerplättchens entzündet wurde. Ein Feuer auf diese Weise zu entzünden, kostet einen Helden jedoch **3 Willenspunkte** (statt 2).

Ein Held kann auch ein bereits bestehendes (erloschenes) Feuer mit Hilfe eines Feuerplättchens (und 3 Willenspunkten) wieder entzünden. In diesem Fall wird ebenfalls ein Sternchen auf das Feld des Feuers gelegt.

Wichtig: Wenn bei Sonnenaufgang ein solches Feuer erlischt, wird das Sternchen wieder entfernt. Das Feuer muss also erneut mit einem Feuerplättchen entzündet werden (was einen Helden wiederum 3 Willenspunkte kostet).

Feuerplättchen können zwischen den Helden getauscht, aber **nicht** mit einem Falken verschickt werden.

Haben die Helden **2 Feuer** auf Felder benachbart zum Großen See entzündet (unabhängig ob mit oder ohne Feuerplättchen) wird die Legendenkarte „Hilfe aus der Zeltstadt“ aufgedeckt und vorgelesen.

Legt ein **Sternchen** auf die Zeltstadt, um an die Karte erinnert zu werden.

Nehmt nun abschließend die Schamanin (das weibliche Iquar-Plättchen), das Sternchen von Feld 460 sowie die Rietgraskrone aus dem Spiel und stellt den Flederfuchs auf den **Buchstaben H** auf der Legendenleiste. Dies ist der Zeitpunkt, wo er mit einer Antwort der Bewahrer zurückkehren wird.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

4. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Kreaturen des Ava
Das Eisige Grab



Hilfe aus der Zeltstadt

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden zwei Feuer benachbart zum Großen See entzündet haben.

Die Yetohe in der Zeltstadt hatten mitbekommen, dass die Helden beabsichtigten, einen Feuerbann rund um den See zu entzünden. Sie boten ihnen an, auf das wärmespendende Feuer in der Mitte der Zeltstadt für eine Weile zu verzichten und ihnen einen großen Vorrat an Brennholz zu überlassen.

Ab jetzt kann ein Held das Feuer in der Zeltstadt mitnehmen. Dies kostet ihn weder Willenspunkte, noch eine Stunde auf der Tagesleiste. Allerdings nur, wenn es **erloschen** ist, also bei Sonnenaufgang auf die Rückseite gedreht wurde.

Der Held erhält anschließend ein **Brennholz-Plättchen** aus dem Vorrat, das er auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldenleiste legen kann. (Ist kein Brennholz-Plättchen mehr im Vorrat, nimmt statt dessen eines der aussortierten Schneeplättchen, auf denen Brennholz abgebildet ist.)

Das Feuerplättchen auf Feld 401 wird anschließend neben den Spielplan gelegt.

Wichtig: Nur die Heldin Tenaya kann weiterhin ein Feuer in ihrer Hand entzünden.

