

Fan-Legenden-Erfinder: Vakur

Infos:

Gespielt wird auf der Rückseite des Grundspiels "Die ewige Kälte".

Die Legende ist frei erfunden und spielt vor Legende 1.

Die Helden müssen den Dunklen Magier Varkur aus dem Eisschlaf befreien.

Benötigtes Material: Grundspiel „Die ewige Kälte“

Kreaturen des Ava: Mondseehexe

Optional: Figur „Dunkler Magier“ aus dem Grundspiel (Teil I), Figur „Greim“ (Bastelbogen), es können auch andere Figuren verwendet werden

Erfahrung: Teil IV, L3

Schwierigkeitsgrad: Mittel (der Schwierigkeitsgrad kann variiert werden)

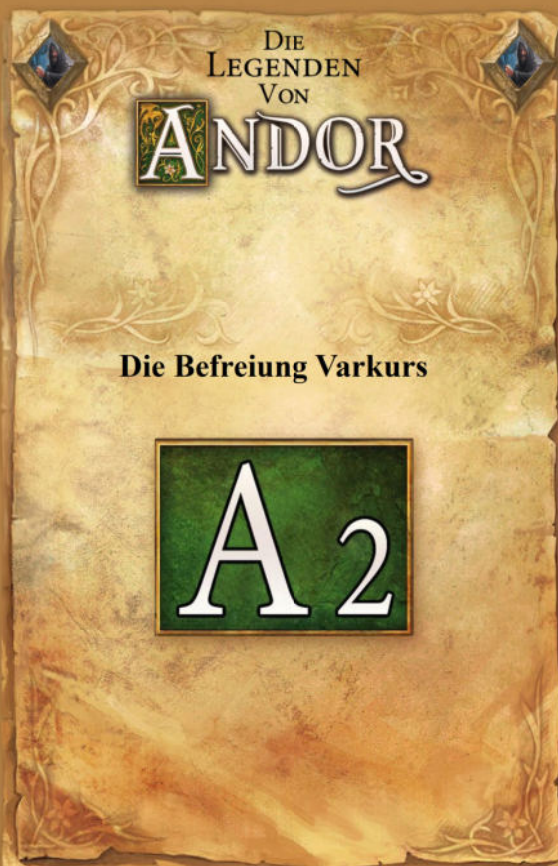
Heldenanzahl: 2 - 4, optimal mit 4 Helden

Anmerkung: In dieser Legende wird das Seeungeheuer als Meeresschlange bezeichnet.



Die Helden zogen gerade weiter durchs Land auf der Suche nach einem Weg, den Winterstein zu zerstören, während in Andor weiterhin ewiger Winter herrschte. Da tauchte Varkur auf, welcher vor Wut tobte. Denn in ganz Andor herrschte ewiger Winter, was ihn extrem an seine verhasste Heimat Hadria erinnerte. Und so holte er schlussendlich wutentbrannt mit seinem Stab aus und schlug - ohne nachzudenken - auf den Winterstein. Dieser zerbrach jedoch nicht., sondern ließ Varkur wie schon seine Vorgänger in den ewigen Eisschlaf fallen und somit erstarren. Kurz darauf erblickten die Helden ihn, woraufhin sie auf ihn zeigten und laut lachten. In diesem Moment erschien aber plötzlich eine eigenartige Gestalt. Sie rief ihnen zu: „Ihr Narren! Wisst ihr nicht, was das bedeutet? Ich bin Mondseehexe, eine Hüterin des Schicksals. Daher weiß ich, dass es nicht Varkurs Schicksal ist, zu erstarren und jetzt zu sterben. Das gesamte Gefüge des Schicksals und der Raumzeit wird zusammenbrechen, wenn wir nichts unternehmen. Ihr müsst Varkur aus dem Eisschlaf befreien. Davon hängt die Zukunft des gesamten Universums ab. Sucht mich im Wachsam Wald an der Hängebrücke auf. Dann werde ich euch sagen, wie ihr Varkur aus dem Eisschlaf befreien könnt. Und eilt euch! Uns bleibt nicht mehr viel Zeit!“ Damit verschwand die merkwürdige Gestalt namens Mondseehexe wieder in Richtung Wachsam Wald. Die Helden sahen sich kurz an und brachen dann missmutig zur Mondseehexe auf.

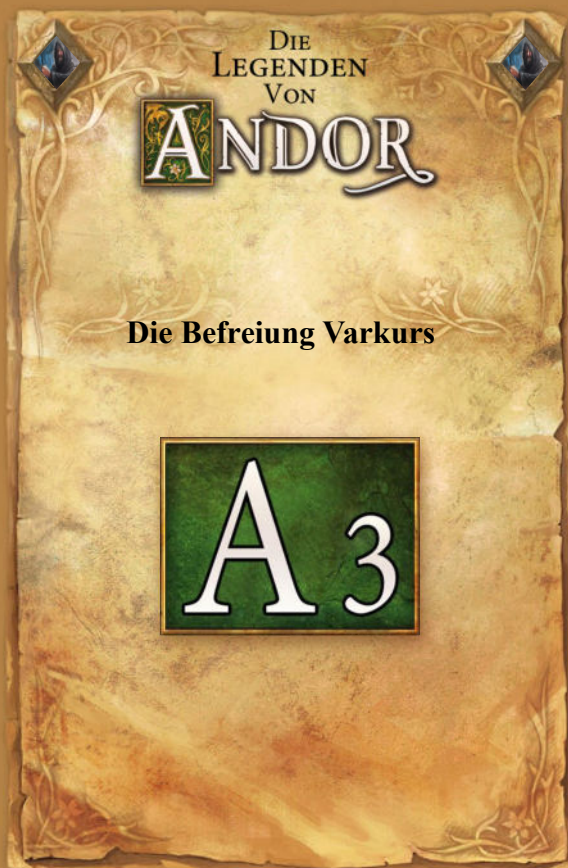
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 ➡



Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** mit folgenden **Änderungen** aus:

- Punkt 1:** Gespielt wird auf der **Rückseite**, „verschneites Andor“.
- Punkt 8:** Die übrigen **11 Schneeplättchen** werden auf die Felder **8, 11, 12, 16, 28, 39, 40, 42, 48, 56** und **63** gelegt.
- Punkt 9:** entfällt, legt die **Eisplättchen** zurück in die Schachtel
- Punkt 10:** Legt je **1 Feuerplättchen** mit der Flammenseite nach oben auf die Felder **0** und **57**.
- Punkt 11:** Legt die auf dem Händlerfeld (**18**) abgebildeten Gegenstände darauf ab.
- Punkt 12:** Legt das **Ewige-Kälte-Plättchen** auf die 10. Stunde der Tagesleiste. Verschiebt das Plättchen bei
3 Helden 1 Feld nach rechts und bei
2 Helden 2 Felder nach rechts.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 ➡



Legt je 1 **Sternchen** auf die Buchstaben **B, D, F** und **N** der Legendenleiste sowie 1 Sternchen auf Feld **48**. Sobald ein Held auf Feld 48 **steht**, wird die Legendenkarte „**Die Mondseehexe**“ aufgedeckt und vorgelesen. Stellt Varkur und die Helden auf Feld 17 und legt den Winterstein dazu. Der Winterstein kann **nicht** aufgenommen werden.

Hinweise:

In dieser Legende können **Kräuter, Steintafeln und Brennholz nicht** wie üblich **verwendet** werden.

Stellt **Gors** auf die Felder **15, 22, 39, 55 und 65**.

Legendenziel:

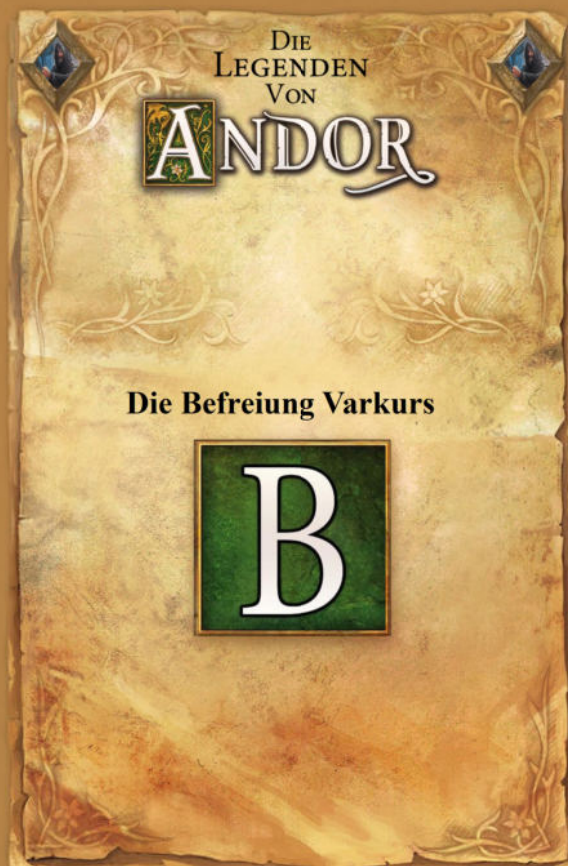
Ihr müsst Varkur aus dem Eisschlaf befreien.
Die Burg muss verteidigt werden.

Aufgabe 1:

Sucht die Mondseehexe auf Feld **48** auf, bevor der Erzähler den Buchstaben **B** auf der Legendenleiste erreicht.

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.
3 Stärkepunkte werden auf die Gruppe verteilt.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

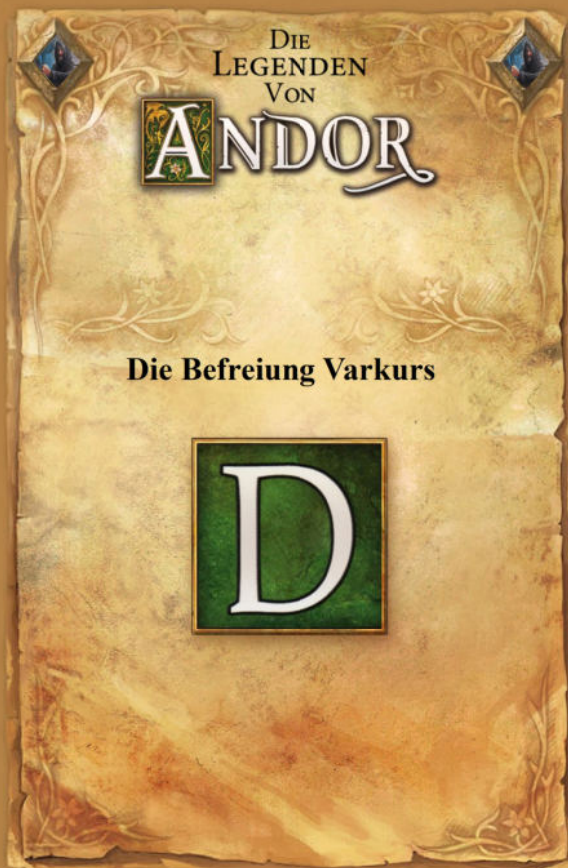


Nur wenn die Karte „**Die Mondseehexe**“ bereits vorgelesen wurde, ist die Legende jetzt **nicht verloren**.

Während die Helden sich auf die Suche nach den Zutaten für den Zauberspruch begaben, mit denen man Varkur aus dem Eisschlaf befreien kann., ertönten gellende Rufe aus dem südlichen Rietland. Es waren Wargors! Sie wollten die Burg erstürmen. Zudem wurde Andor auch noch mit einem eisigen Wind durchzogen, welcher so kalt war, dass er alle entzündeten Feuer erlöschen ließ.

Stellt Wargors auf die Felder 26 und 27. Dreht außerdem alle entzündeten Feuer auf die Rückseite. Sie dürfen erst am nächsten Tag wieder entzündet werden (auch nicht vorher durch die Wächterin des Feuers).





Die Befreiung Varkurs

D

Die Helden waren weiter auf der Suche nach den Zutaten für den Zauberspruch, um Varkur aus dem Eisschlaf zu befreien, als vom Krallenfelsen ein Wargor und - was war das - ein Steppenbüffel von den Ausläufern des Grauen Gebirges in das Land eindrangen. Er hatte sich wohl aus dem Barbarenland hierher verirrt. Aber es gab auch gute Nachrichten. Denn ein freundlich scheinendes Wesen, eine Art Mischung aus Fuchs und Fledermaus, also ein „Flederfuchs“, landete mitten in der Taverne. Er trug wohl den Namen „Flaps“, jedenfalls nannte ihn Gilda, die Wirtin der Taverne, so. Er würde ihnen bestimmt noch eine große Hilfe sein.

Stellt einen **Wargor** auf Feld 30 und einen **Steppenbüffel** auf das Feld 65. Stellt außerdem die Figur Flederfuchs auf Feld 72. Er kann wie in Legende 3 eingesetzt werden.



Die Befreiung Varkurs

F

Während die Helden weiter durchs Land zogen, um die Rituale für den Zauber durchzuführen, nahmen sie plötzlich Gebrüll vom Hochgebirge wahr. Ein weiterer Steppenbüffel war in das Land eingedrungen, welcher einen Bauern von seinem Hof zur Quelle im Wachsam Wald vertrieb. Und zu allem Überfluss stapfte hinter ihm ein riesiger Felltroll die Gebirgshänge des Hochgebirges hinunter, dessen Stapfen die Erde erbeben ließ.

Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld 64 und einen **Felltroll** auf Feld 61. Legt außerdem ein Iquar-Plättchen (Bauern) auf Feld 63. Dieses kann zur Burg gebracht, auf die Rückseite gedreht und dann wie ein zusätzlicher goldener Schild genutzt werden.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Befreiung Varkurs

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn

- die Burg erfolgreich verteidigt und
- Varkur aus dem Eisschlaf befreit wurde.

Das Eis schmolz immer weiter dahin und Varkur erwachte wieder zum Leben. Als er die Helden sah, brummte er jedoch nur wütend: „Glaubt bloß nicht, dass ich mich jetzt dafür bei euch in irgendeiner Form bedanke. Da ich allerdings so großzügig bin, werde ich euch dieses Mal ziehen lassen. Wenn wir uns jedoch beim nächsten Mal wiedersehen, werden wir uns als Feinde begegnen.“ Die Helden wollten noch empört und wütend etwas erwidern, doch die Mondseehexe ermahnte sie und befahl ihnen, stillzuschweigen. Daraufhin zog Varkur in der eisigen Landschaft von Andor wieder von dannen.

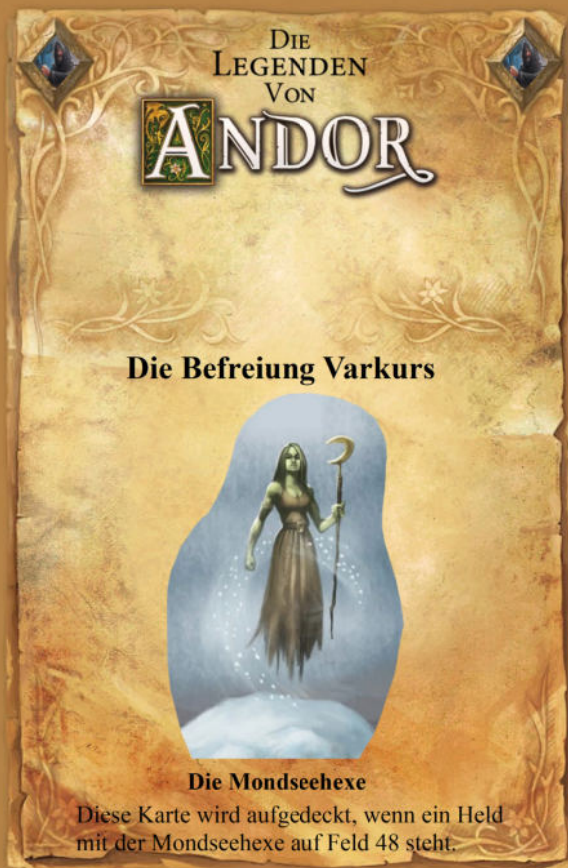
Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn

- die Burg nicht verteidigt oder
- Varkur nicht aus dem Eisschlaf befreit wurde.

Die Mondseehexe war außer sich vor Wut: „Was habt ihr getan?! Ihr habt das Ende des gesamten Universums besiegelt. Was seid ihr bitte für Helden? Schande über euer Haupt!“ Kurz darauf verfinsterte sich der Himmel und die Helden kehrten enttäuscht und traurig zur Rietburg zurück, um dort auf das Ende zu warten. 30 Tage später schlug dann ein gewaltiger schwarzer Blitz im erstarrten Varkur ein, woraufhin sich eine Welle der puren Vernichtung ausbreitete, die das gesamte Andor-Universum einschließlich der ihm zugrunde liegenden Raumzeit vernichtete und nichts als das pure Nichts übrig ließ. Das war das Ende von allem.



Der Greim



Stellt die **Mondseehexe** auf Feld 48.

Kurz nachdem ein Held den Wald betreten hatte, erschien auch schon die Mondseehexe und erzählte ihm, wie sie Varkur aus dem Winterschlaf befreien könnten: „Ihr müsst dafür einen mächtigen Zauber wirken.. Dieser benötigt als Zutaten drei verschiedene Steintafeln und 2 x Blaubachbeeren, 2 x rotes Blutkraut und 2 x weiße Warzwurzeln. Sucht diese Ingredienzien im Schnee!

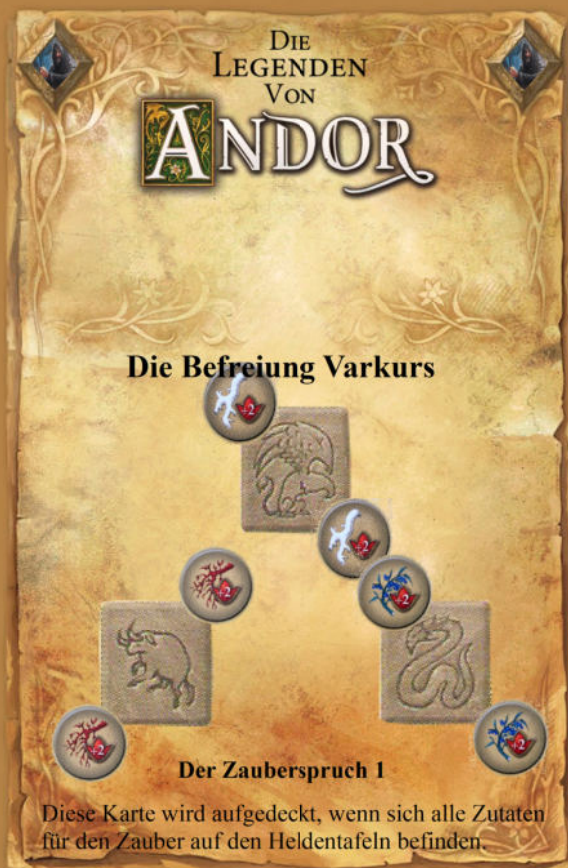
Alles Weitere erfahrt ihr, wenn ihr diese habt. Denn die Tafeln werden euch den Weg weisen, indem sie jeweils der entsprechenden Farbe aufleuchten werden. Und jetzt macht euch auf die Suche! Ihr habt nicht mehr viel Zeit!

Aufgabe 2:

Ihr müsst die Zutaten für den Zauber im Schnee finden.

Sammelt dazu alle **drei Steintafeln, 2 x rotes Blutkraut, 2 x Blaubachbeeren und 2 x weiße Warzwurzeln** ein.

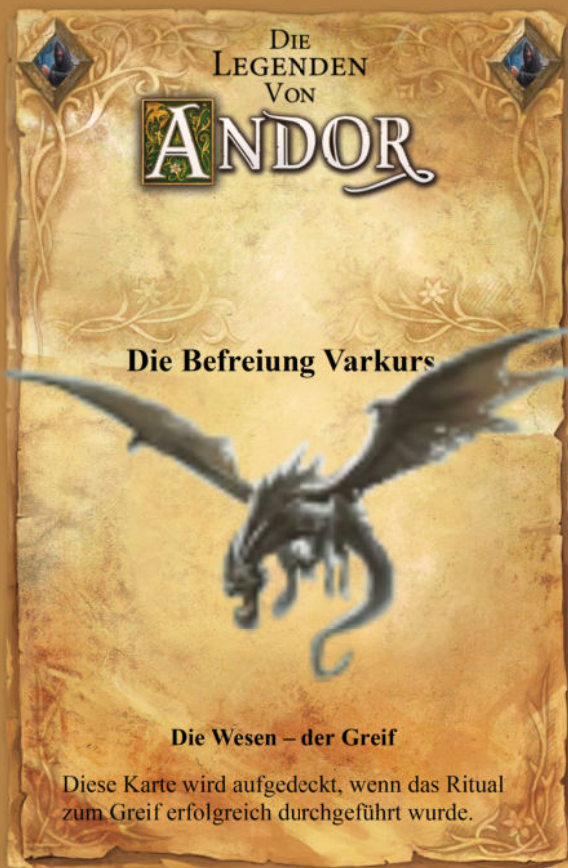
Sobald sich all diese Gegenstände auf euren Heldentafeln befinden, lest weiter auf der Karte „**Der Zauberspruch 1**“.



Die Helden hatten alle Kräuter und Tafeln eingesammelt, da geschah etwas Seltsames. Die Tafeln begannen tatsächlich zu leuchten und zwar in der jeweils passenden Farbe.

Anschließend schickte jede Tafel einen Lichtstrahl zu einem anderen Ort, bis sie schlussendlich telepathisch den Helden den Aufbau des benötigten Rituals für den Zauberspruch mitteilten. Und zwar erleuchtete die Steintafel mit dem Steppenbüffel in rot und schickte einen Lichtstrahl zum Krallenfelsen, die Steintafel mit dem Greif in weiß, welche einen Lichtstrahl zum verlassenen Turm schickte und die Steintafel mit der Meeresschlange in blau, welche einen Lichtstrahl an die Küste zum Hadrischen Meer schickte.

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



Der Greif

Nachdem der Held das Ritual mit der Steintafel mit dem Greif abgeschlossen hatte, ertönte ein lauter Knall und die Umgebung erstrahlte in weiß. Daraufhin erschien ein leibhafter Greif! Und er sah hungrig und wütend aus. Er würde bestimmt den Helden mit seinem riesigen Schnabel auffressen!

Stellt den **Greif** (Figur Greim) auf Feld **83**.

Aufgabe 4:

Ihr müsst den Greif besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben N auf der Legendenleiste erreicht.

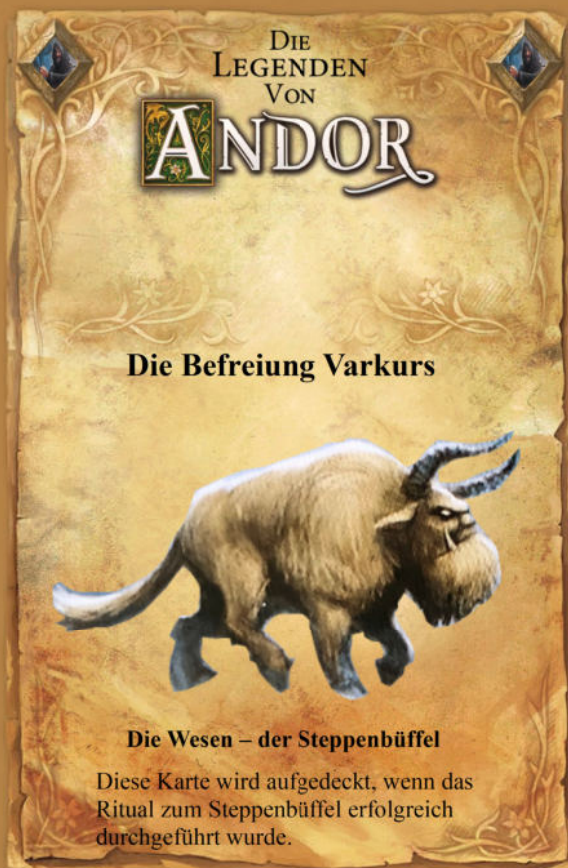
Der Greif hat **10 Willenspunkte** und bei **2 Helden 10**, bei **3 Helden 20** und bei **4 Helden 30 Stärkepunkte**. Im Kampf nutzt er **2 schwarze Würfel**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Besonderheit:

Jedes Mal wenn der Greif in einer Kampfunde **nicht** auf **0 Willenspunkte** fällt, wird er nach der Kampfunde auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten** Feldzahl versetzt und hat wieder **volle Willenspunkte**.

Bei einem Sieg über den Greif wird der Erzähler nicht vorgesetzt und die Helden erhalten 5 Stärkepunkte **oder** 12 Willenspunkte als Belohnung.

Sollte dies das **letzte Wesen** der Steintafeln sein, das ihr besiegt habt, lest weiter auf der Legendenkarte „**Das Kraut**“.



Der Steppenbüffel

Nachdem der Held das Ritual mit der Steintafel mit dem Steppenbüffel abgeschlossen hatte, ertönte ein lauter Knall und die gesamte Umgebung erstrahlte in rot. Daraufhin erschien ein echter Steppenbüffel, der besonders groß und kräftig war! Außerdem erschien er rasend vor Wut. Er würde bestimmt den Helden mit seinen riesigen Hörnern umbringen!

Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **30** und markiert ihn mit einem Sternchen. Dieser bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

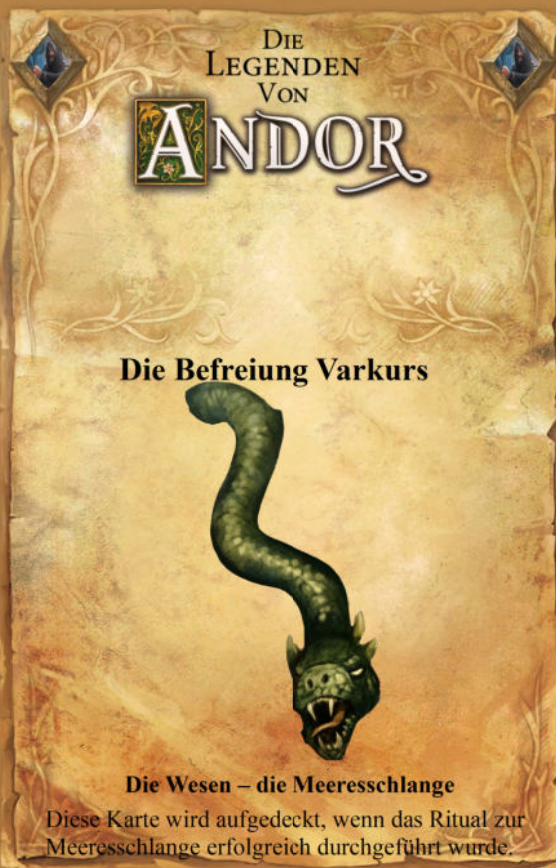
Aufgabe 5:

Ihr müsst den markierten Steppenbüffel besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben N auf der Legendenleiste erreicht.

Der Steppenbüffel hat **12 Willenspunkte** und bei **2 Helden 8**, bei **3 Helden 12** und bei **4 Helden 16 Stärkepunkte**. Im Kampf nutzt er **2 rote Würfel**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Bei einem Sieg über diesen Steppenbüffel, erhalten die Helden 3 Stärkepunkte **oder** 8 Willenspunkte als Belohnung und der Erzähler geht kein Feld weiter auf der Legendenleiste.

Sollte dies das letzte Wesen der Steintafeln sein, das ihr besiegt habt, lest weiter auf der Legendenkarte „**Das Kraut**“.



Die Meeresschlange

Nachdem der Held das Ritual mit der Steintafel mit der Meeresschlange abgeschlossen hatte, ertönte auf einmal ein Knall und die gesamte Umgebung erstrahlte in blau. Da stieg aus dem Wasser eine reale riesige Meeresschlange aus den Tiefen des Meeres an der Küste hervor. Sie zischte den Helden an und bereitete sich auf den Angriff vor. Sie würde den Helden bestimmt mit ihrem riesigen Maul verschlingen.

Legt die Meeresschlange (Takota-Plättchen) mit ihrer Vorderseite an Feld 9.

Aufgabe 6:

Ihr müsst die Meeresschlange besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben N auf der Legendenleiste erreicht.

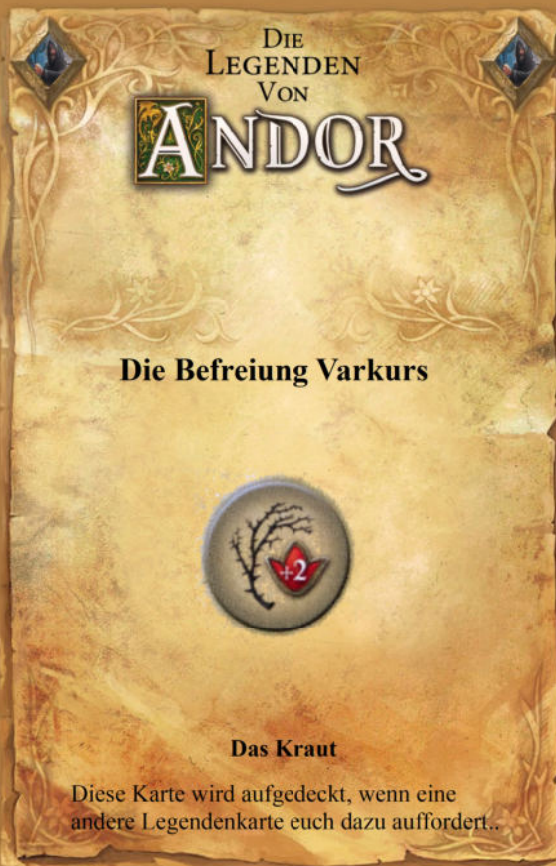
Die Meeresschlange hat bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 30** und bei **4 Helden 40 Stärkepunkte**.

Sie würfelt mit **2 schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Besonderheit:

Die Meeresschlange muss zweimal besiegt werden, indem ihr Kampfwert jeweils einmal übertroffen wird. Nach dem ersten Mal wird sie auf die Rückseite gedreht, nach dem zweiten Mal kommt sie aus dem Spiel und wurde endgültig besiegt. Nach dem Sieg über die Meeresschlange erhalten die Helden **5 Stärkepunkte oder 12 Willenspunkte** als Belohnung und der Erzähler geht kein Feld weiter auf der Legendenleiste.

Sollte dies das letzte Wesen der Steintafel sein, das ihr besiegt habt, lest weiter auf der Legendenkarte „**Das Kraut**“.



Das Kraut

Die Helden hatten alle drei Wesen besiegt, als etwas Seltsames geschah. Von allen drei Orten, an denen sie die Wesen besiegt hatten, stieg ein Lichtstrahl in der jeweils passenden Farbe auf, welche sich am Himmel vereinten und ein seltsames schwarzes Kraut bildeten, welches den Helden, die gegen das letzte Wesen gekämpft hatten, vor die Füße fiel. Es war ein schwarzes Nachtkraut. Was es wohl zu bedeuten hatte? Sie sollten die Mondseehexe dazu befragen!

Legt das **schwarze Nachtkraut** auf das Feld, auf dem das letzte Wesen der Steintafeln besiegt wurde. Es kann normal eingesammelt werden.

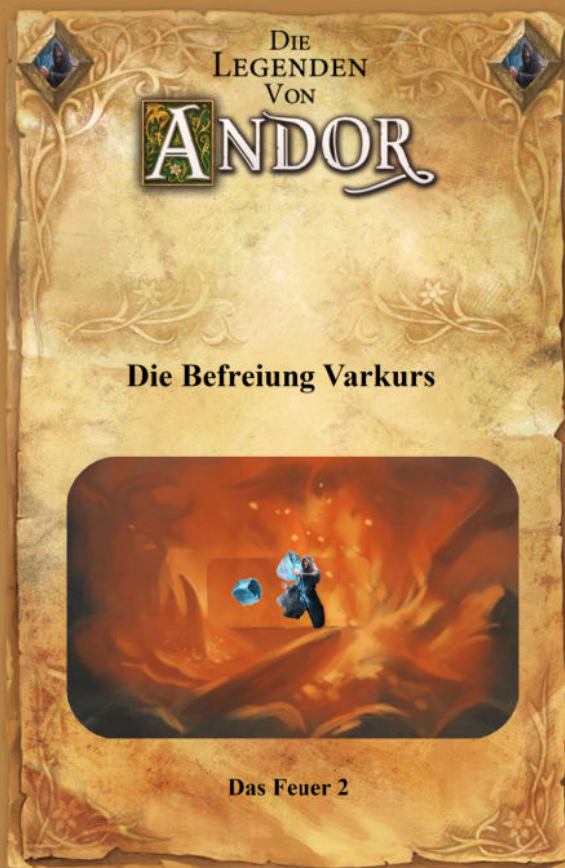
Aufgabe 7:

Geht zur Mondseehexe auf **Feld 48** und befragt sie zum **schwarzen Nachtkraut**. Sobald ein Held mit dem schwarzen Nachtkraut auf dem Feld mit der Mondseehexe steht, lest weiter auf der Legendenkarte „**Das Feuer 1**“.



Die Mondseehexe erwartete die Helden schon und fragte sie freundlich: „Und was habt ihr mir so Schönes mitgebracht?“ Die Helden zeigten ihr daraufhin das schwarze Nachtkraut. „Ah, ich sehe schon., Ihr habt es tatsächlich geschafft! Ihr habt das besondere magische Kraut gewonnen, das mächtig genug ist, den Zauber des Wintersteins zu brechen. Um dies aber zu bewerkstelligen, muss der eigentliche Zauber gewirkt werden, um es mit dem entsprechenden Fokus sowie der entsprechenden Kraft auszustatten, um dem entsprechenden bösen Zauber, in dem Fall dem des Wintersteins, wirklich entgegenwirken zu können. Entzündet dazu in einer Art riesigem Quadrat Feuer in ganz Andor um Varkur herum sowie bei ihm selber beim alten Wehrturm, um das Feuer zu fokussieren. Werft anschließend mit einem weiteren Ritual, das ich euch verraten werde, das schwarze Nachtkraut ins Feuer beim alten Wehrturm, also bei Varkur, das ihr zuvor entzündet habt. Damit wird der Zauber dann gebrochen sein und Varkur erwacht aus seinem Eisschlaf. Und jetzt zieht los! Wir haben nicht mehr viel Zeit!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Das Feuer 2“.



Aufgabe 8:

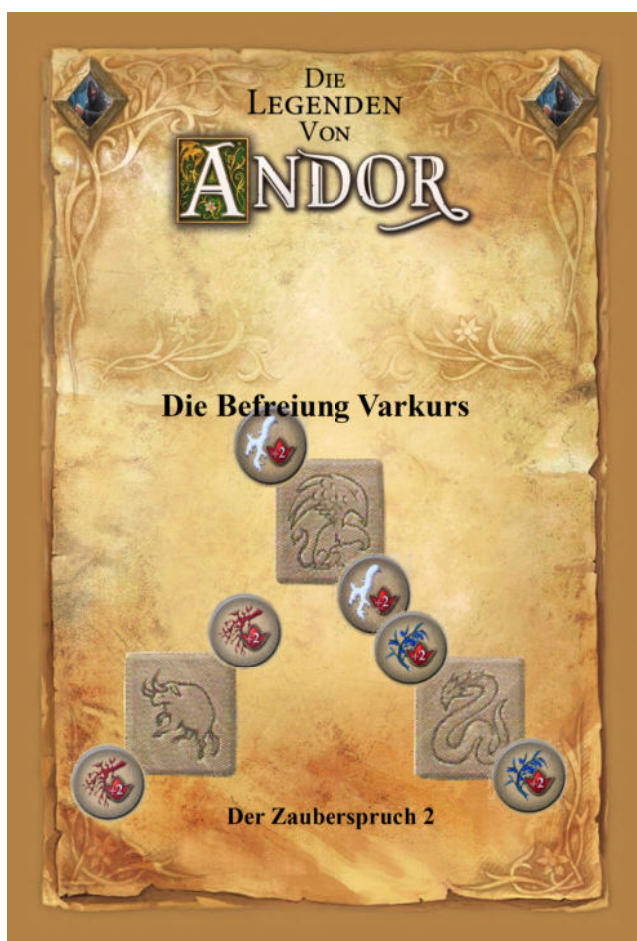
Entzündet die **5 Feuer**. Führt **anschließend** das Ritual durch, um den **Dunklen Magier Varkur** aus dem Eisschlaf zu befreien.

Ihr müsst auf der Burg (**Feld 0**), beim Baum der Lieder (**Feld 57**), beim Brunnen des südlichen Rietlandes (**Feld 35**), auf dem Feld vor der Mine (**Feld 43**) sowie beim alten Wehrturm, also bei Varkur, (**Feld 17**) jeweils ein Feuer entzünden.

Anschließend muss ein Held mit dem **schwarzen Nachtkraut** auf der Heldentafel auf **Feld 17** stehen, um ein neues Ritual durchzuführen.

Dieses Ritual ist eine eigene Aktion, die eine Stunde auf der Tagesleiste kostet und nur durchgeführt werden kann, wenn **alle 5 Feuer brennen** (Die Feuer nicht erloschen sind). Ein Held muss mit **drei roten Würfeln** würfeln und die Würfelwerte **addieren**. Die **Summe** aller drei Würfel muss den aktuellen **Willenspunktwert** des ausführenden Helden **untertreffen**. Hat der Held dies geschafft, war er erfolgreich und kann das **schwarze Nachtkraut** ins Feuer werfen (es auf Feld 17 ablegen). Andernfalls muss das Ritual wiederholt werden.

Wurde das Ritual erfolgreich durchgeführt (das schwarze Nachtkraut auf Feld 17 abgelegt), wurde der **Dunkle Magier Varkur** aus dem Eisschlaf befreit und der Erzähler wird **sofort** auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste versetzt.



Aufgabe 3:

Legt Steintafeln und passende Kräuter auf den Feldern **9, 30 und 83** ab und führt anschließend jeweils **ein Ritual** durch.

Die Helden müssen auf Feld **9** die Steintafel mit der **Meeresschlange** und **2 x Blaubachbeeren**, auf Feld **30** die Steintafel mit dem **Steppenbüffel** und **2 x rotes Blutkraut** und auf Feld **83** die Steintafel mit dem **Greif** und **2 x weiße Warzwurzeln** ablegen. (Feld 83 ist ab jetzt über Feld 61 erreichbar, die beiden Felder gelten ab sofort als benachbart.)

Das Ritual ist eine eigene Aktion, die eine Stunde auf der Tagesleiste kostet. Ein Held würfelt mit **zwei roten Würfeln** und **addiert** die Würfelwerte. Wenn die **Summe** den aktuellen **Willenspunktwert** des ausführenden Helden **untertrifft**, hat dieser die Probe bestanden und somit das Ritual erfolgreich ausgeführt. Andernfalls muss das Ritual wiederholt werden.

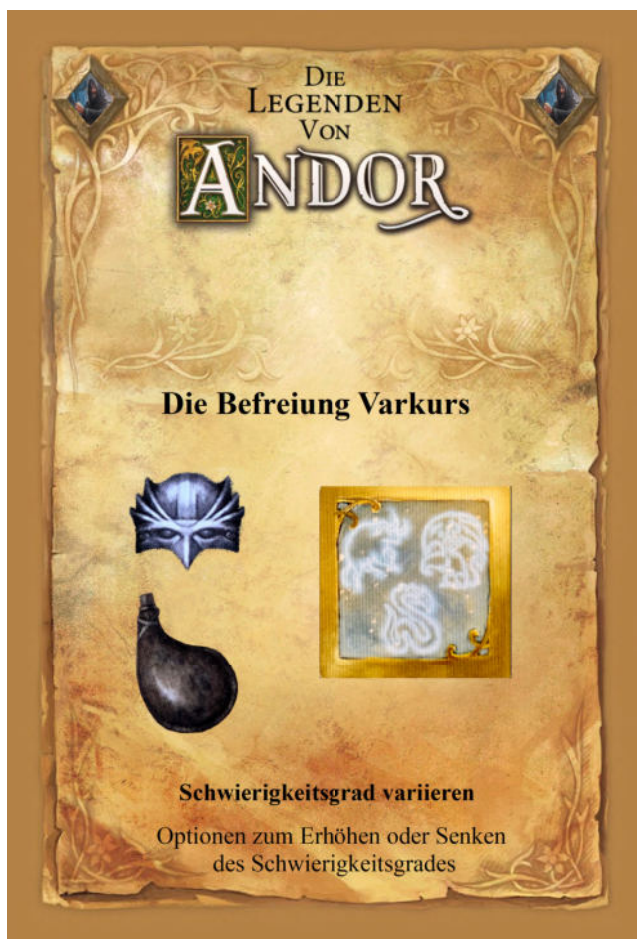
Nach jedem **erfolgreich** ausgeführten Ritual kommen die zugehörigen **Ingredienzien** (Steintafel und 2 x Kraut) **aus dem Spiel**. Nach dem dritten erfolgreich ausgeführten Ritual wird das „Ewige-Kälte“-Plättchen gewendet und kann bis zum Ende der Legende komplett ignoriert werden. Legt das rote X auf das „Die Tage werden kürzer“-Symbol im Sonnenaufgang-Feld.

Lest nach **jedem** bestandenen Ritual weiter auf der zur Steintafel passenden Legendenkarte:

„Die Wesen - der Greif“

„Die Wesen - der Steppenbüffel“

„Die Wesen – die Meeresschlange“.



Möchtet ihr die Legende **leichter spielen**, wählt eine oder mehrere der folgenden Optionen:

- Legt zu Beginn der Legende zusätzlich 1 Reiterhelm auf das Händlerfeld (18)
- Nehmt euch 1 Trinkschlauch als Startgegenstand
- Erhöht die Startstärkepunkte der Helden und / oder verringert die Stärkepunkte der Wesen.

Möchtet ihr die Legende etwas **schwerer spielen**, wählt eine oder mehrere der folgenden Optionen:

- Legt zu Beginn der Legende keine Gegenstände auf das Händlerfeld (18) (Checkliste Punkt 11)
- Verringert die Startstärkepunkte der Helden und / oder erhöht die Stärkepunkte der Wesen.
- Wendet nach dem dritten erfolgreich ausgeführten Ritual das „Ewige-Kälte“-Plättchen **nicht** und verschiebt es weiterhin ein Feld nach links, wenn das „Die Tage werden kürzer“-Symbol im Sonnenaufgang-Feld ausgeführt wird