



**Allgemeines:** Diese Legende entstand im Rahmen des Fan-Wettbewerbs 2023 „Die Kreaturen des Ava“

**Zeitliche Einordnung:** Die Legende spielt direkt im Anschluss an L3 der „Ewigen Kälte“

**Handlung:** Die Heldengruppe konnte Orweyn den Winterstein abnehmen, doch nun wird es noch kälter. Außerdem streifen viele unbekannte Wesen durch das Land der Drei Brüder. Ob sie den Helden wohlgesonnen sind?

**Benötigtes Spielmaterial:** Die Ewige Kälte, Die Kreaturen des Ava, falls vorhanden einen Markierungsring

**Standfüße für die neuen Figuren:**

- Mondseehexe, Grauskral, Banator: grau (Tranuk, Yetohe-Krieger, Gestalt)
- Tanghorn-Gor: rot (Shron)
- Schattenhäuptling: schwarz (Tuhavar)

**Schwierigkeitsgrade:** Mittel bis Leicht

**Spieleranzahl:** Die Legende wurde mit zwei bis vier Held\*innen getestet, jeweils nur mit den in „Die Ewige Kälte“ enthaltenen Held\*innen. Sie sollte aber auch für jede andere Heldenzahl sowie mit allen anderen Held\*innen spielbar sein, soweit nötige Anpassungen vorgenommen werden (siehe hierzu z.B. [BBBs Anpassungen](#))

**Fan-Legenden-Erfinder:** Kar éVarin

### **Anmerkungen:**

- Die Verwendung der Kanonheld\*innen in den Texten dient lediglich der Story und der Atmosphäre.
- Da wir nach wie vor in einer patriarchal geprägten Gesellschaft leben, bemühe ich mich um eine möglichst geschlechtsneutrale Formulierung. Ich habe während des Schreibens verschiedene Formen ausprobiert und bin noch nicht endgültig zu einer für mich befriedigenden Lösung gekommen. Auch wenn ich durchaus den Unterschied zwischen Genus und Sexus sehe, greife ich vorwiegend auf das generische Feminin zurück. Ein „\*“ bedeutet immer, dass ich neben dem verwendeten Genus immer alle Sexus meine. Sollte mir eine ausgewogene Sprache stellenweise oder ganz nicht gelingen, bitte ich dies zu entschuldigen! Gerne dürft ihr mir sagen, welche Formulierungen für euch besser passen und was ihr davon haltet. Sollte jemand damit ein Problem haben, bitte ich entweder meine Legende nicht zu spielen oder es einfach zu ignorieren. An einer anderen Stelle (also nicht im Thema zu dieser Legende) bin ich gerne bereit, über diese Thematik zu diskutieren!

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**

**A 1**

Diese Legende besteht aus 15 Karten:  
A1-3, B, F1+2, N, "Die Eisplättchen",  
"Die Askimarklinge 1+2",  
"Die Pfahlbausiedlung 1+2", "Höhlenwunder",  
"Kräutersammler 1+2"

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**

**A 2**

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**

**A 3**

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**

**B**

Thorn hingegen dachte über die Gestalt nach und fragte Eara, was sie über Orweyn wisse. Sie kannte jedoch nur düstere Legenden über magische Waffen und Seekönige. Tenaya bestätigte ihr, dass der Eiserne Turm nach wie vor verschlossen war. "Eigentlich kann es nur ein Abbild des großen Magiers gewesen sein. Ein mächtiges Abbild, aber keine reale Person", meinte die Zauberin.

Als der Sturm sich gelegt hatte, war es draußen noch kälter geworden. Vorsichtig wagte Tenaya einen Blick nach draußen: Einige Kreaturen durchstreiften das Land, hielten sich jedoch scheinbar vom Lager der Yetohe fern. Allerdings machte sie eine Bewegung in der Pfahlbausiedlung aus. "Falls dort noch Iquar sind, müssen wir sie schnellstmöglich retten!" "Auch den Winterstein sollten wir zu Ellin bringen. Vielleicht weiß sie ja, was wir damit machen können", meinte Thorn.

Legt ein **Sternchen** auf die Iquar. Bevor ihr sie mitnehmen könnt, muss ein Held oder eine Heldin auf **Feld 460** stehen und die Karte "**Die Pfahlbausiedlung 1**" auflösen.

Die Felder des Sees können in dieser Legende mehrfach betreten werden, allerdings dürfen sich **nie mehr als ein\*e Held\*in und ein\*e Iquar\* gleichzeitig** auf einem Feld befinden. Dies gilt auch für das Vorbeigehen! Solltet ihr ein **Feuer** auf einem Seefeld (außer 460) entzünden, so ist dieses Feld ab dem nächsten Morgen nicht mehr betretbar. Lasst das erloschene Feuer zur Erinnerung liegen. Ein Feuer auf Tenayas Hand zählt hierbei nicht. Da der Flederfuchs fliegt, kann er unabhängig davon immer alle Seefelder betreten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



Führt zunächst die Anweisungen der **Checkliste** aus, allerdings ohne die Eisplättchen zu verteilen. Legt **Sternchen** auf die Buchstaben B, F, und N der Legendenleiste. Legt die Karten "**Die Eisplättchen**", "**Die Askimarklinge 1+2**", "**Die Pfahlbausiedlung 1+2**", "**Kräutersammler 1+2**" und "**Höhlenwunder**" bereit.

Legt den Tunnel zwischen die **Felder 442** und **436**. Diese Felder zählen als benachbart. Legt die beiden Iquarplättchen auf **Feld 460**.

*Die Helden\*gruppe hatte es geschafft, sie war dem hiesigen Winterstein habhaft geworden, doch nun schien er weiter an Macht gewonnen zu haben: Ein mächtiger Wintersturm peitschte über das Land. Mit Müh und Not konnte sich die Gruppe in die alte Zwergenfestung retten, Flaps zeigte ihnen den Weg. Den Winterstein ließen sie jedoch im Burghof liegen; niemand würde bei diesem Wetter draußen unterwegs sein.*

Stellt eure Held\*innenfiguren auf **Feld 442**, ebenso den **Flederfuchs**. Legt den **Winterstein** dazu.

*Tenaya kümmerte sich um das Feuer, während Kram das alte Gemäuer erkundete. Es musste aus einer Zeit lange vor dem Unterirdischen Krieg stammen. Tief im Keller fand er den Eingang zu einem unterirdischen Gängesystem, das sich vor allem nach Westen und Süden zu erstrecken schien. Gab es etwa eine Verbindung nach Cavern?*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



*Weitere Kreaturen tauchten auf. Hatten sie sich vor dem Eissturm versteckt? Doch auch das Wetter wurde unberechenbar!*

Stellt folgende Kreaturen auf: Gors auf **420** und **439**. Steppenbüffel auf **435** und **438**. Einen Felltroll auf **450**.

Nehmt die **13 Eisplättchen** und legt jeweils eines auf die Buchstaben **C** bis **L** der Legendenleiste. Würfelt so lange mit den drei roten Würfeln, bis **jeder einen anderen Wert** zeigt. Legt die drei übrigen Eisplättchen auf die entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste. Die Eisplättchen werden ausgelöst, sobald der Erzähler den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste erreicht. **Die Eisplättchen haben Vorrang** vor Legendenkarten!

**Sollte ein Eisplättchen auf B gelegt werden, wird es sofort ausgelöst!**

Die Eisplättchen haben in dieser Legende etwas andere Auswirkungen, lest daher unbedingt auf der Karte "**Die Eisplättchen**" nach.



Stellt folgende Kreaturen auf: Gors auf **415**, **437** und **447**, Wargors auf **436** und **452**, Steppenbüffel auf **412** und **429**.

Jede(r) Held(in) startet mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten. Außerdem werden zwei Stärkepunkte und zwei Trinkschläuche auf die Held\*innengruppe verteilt.

---

**Aufgabe:**

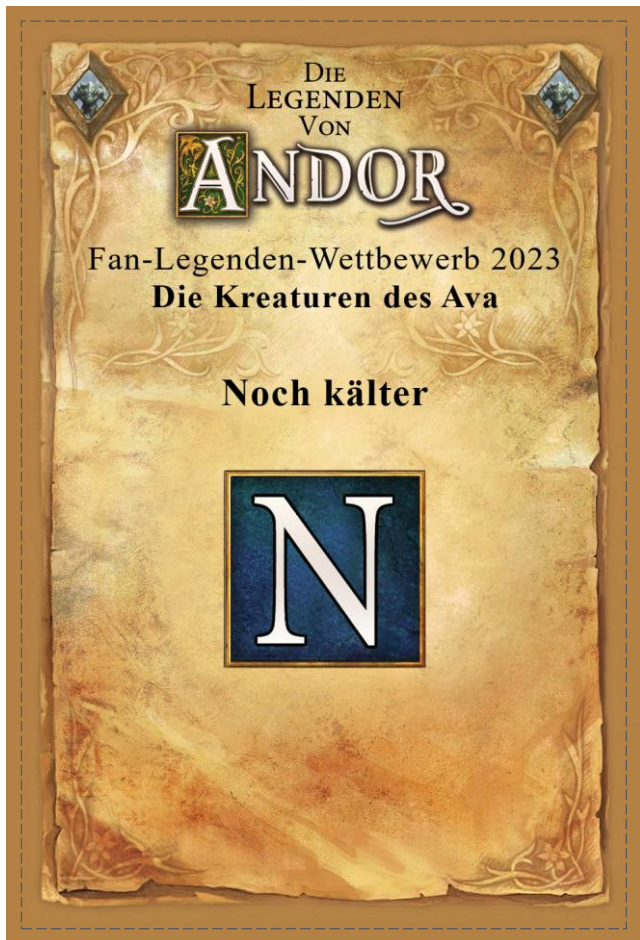
Bringt den Winterstein ins Lager der Yetohe (**Feld 401**), bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht.

---

Eine Heldin oder ein Held, der/die den Winterstein **trägt**, verliert **pro Feld**, das sie/er läuft, Willenspunkte: Bei 2 Held\*innen: keine; bei 3: 1 Willenspunkt; bei 4: 2 Willenspunkte.

*Hinweis:* Durch Mechanismen **wie den Edelsteinen** kann es vorkommen, dass Wargors oder Felltrolle auf Feld 414 laufen. Für diese Kreaturen ist jenes Feld ein ganz normales Feld, das heißt, sie werden dort nicht hingelegt und überspringen es, falls dort bereits eine andere Kreatur steht. Ebenso kann es vorkommen, dass für einen Gor oder Steppenbüffel auf Feld 414 **keine passende Kreatur** (Wargor, Felltroll) mehr im Vorrat ist. In diesem Fall darf die Kreatur bei der Umwandlung gegen eine passende Kreatur auf **Feld 400 getauscht** werden. Wichtig: Die Anzahl der Kreaturen auf Feld 400 darf sich dadurch nicht verändern. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass auch dies nicht möglich sein sollte, werden die Kreaturen hingestellt, ohne verwandelt zu werden.

Die/der Held\*in mit dem **höchsten Rang** beginnt.



Erreicht der Schattenhäuptling **Feld 401** (oder eines mit geringer Feldzahl), ist die Legende sofort verloren und der Erzähler wird auf N versetzt.

**Legendenziel:**

Der Schattenhäuptling muss besiegt werden, bevor der Erzähler N erreicht. Sobald er besiegt ist, stellt den Erzähler auf N.

Seine **Stärkepunkte** entsprechen der Summe aus der Zehnerstelle seines aktuellen Feldes und der Anzahl der Kreaturen auf Feld 400 multipliziert mit der Heldenzahl.

**Formel:**

$$(\text{Zehnerstelle} + \text{Kreaturen auf 400}) \times \text{Heldenzahl} = \text{Stärkepunkte.}$$

*Beispiel: Bei 3 Kreaturen auf 400 hat er auf Feld 450 folgende Stärkepunkte: bei zwei Helden  $(3+5) \times 2 = 16$ , bei drei  $(3+5) \times 3 = 24$  und bei vier  $(3+5) \times 4 = 32$ .*

Er hat **7 Willenspunkte** und würfelt mit **zwei schwarzen Würfeln**, Pässe werden addiert.



Stellt Gors auf die **Felder 423, 425 und 451**, Wargors auf **436 und 452** und einen Felltroll auf **408**.

*Die Mondseehexe blickte über den See zum alten Knochenturm. Sie spürte, dass der nicht mehr leer war. Erinnerungen kamen auf von kalten Knochen, schrecklichen Fratzen und riesenhaften Gestalten und von dem unsäglichen Leid, dass ihre Familie erleiden musste. Ein eisiger Wind kam auf, der von ihr genau zum Knochenturm blies, aber sie wusste, dass dies das Monster im Turm nicht aufhalten würde.*

Stellt den **Schattenhäuptling** auf **Feld 450**.

Markiert das **Höhlsymbol** auf dem Sonnenaufgangfeld mit einem **Sternchen**. Jedes Mal, wenn dieses Symbol ausgeführt wird, bewegt sich der Schattenhäuptling ein **Feld entlang der Pfeile** weiter.

Markiert außerdem den **Erzähler** (z.B. mit einem Markierungsring). Jedes Mal, wenn der Erzähler bewegt wird, wird auch der Schattenhäuptling versetzt. Sein **neues Feld** ergibt sich aus seiner aktuellen Feldzahl abzüglich der Kreaturen auf Feld 400. **Formel:**

$$\text{Feldzahl} - \text{Kreaturen auf Feld 400} = \text{Neue Feldzahl.}$$

*Beispiel: Der Schattenhäuptling steht auf 431, es befinden sich 3 Kreaturen auf Feld 400. Das neue Feld ist 428.*

Seine Bewegung wird **nicht** von Edelsteinen oder ähnlichem beeinflusst. Er kann mit Kreaturen auf einem Feld stehen, Iquar auf seinem Feld kommen **aus dem Spiel**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte F2**



*Eisiger Wind peitscht über das Land, mit noch nicht dagewesenen Folgen:*

- **Schneesturm:** *Wer sich nicht in Sicherheit bringen kann, wird vom Wind erfasst, ganz gleich ob Tier oder Mensch oder Kreatur!* Es wird ein Schneesturm nach den normalen Regeln ausgelöst. Außerdem wird die Kreatur auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl ein Feld weiter versetzt (ggf. inkl. Ablenkung).

- **-2WP/-3WP:** *Der Eishagel nagt an der Moral der Held\*en, doch vielleicht findet jemand aufmunternde Worte?* Alle Held\*innen verlieren diesen Wert an Willenspunkten oder ein Held oder eine Heldin den doppelten Wert. Mit letzterem darf man nicht auf 0 oder weniger Willenspunkte sinken.

- **+1SP:** *Von dem bisschen Wind lässt sich kein Held\* aufhalten!* Eine beliebige Heldin oder ein beliebiger Held erhält einen Stärkepunkt.

- **Trinkschlauch, Helm, Edelstein:** *Da hat der Wind wohl einem Händler seine Ware entrissen!* Würfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er), addiert 400 und legt das Plättchen auf das entsprechende Feld. Beispiel: bei einer roten 6 und einer 5 auf 465.

Held\*innen, die auf diesem Feld stehen, aktivieren das Plättchen und erhalten den entsprechenden Gegenstand, das Eisplättchen kommt dann aus dem Spiel.

- **Askimarklinge:** *Ein unbekannter Schrecken sucht das Land heim!* Lest die Karte **"Die Askimarklinge 1"**

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...  
... der Winterstein im Lager (Feld 401) ist und...  
... der Schattenhäuptling besiegt wurde.

*Die Held\*innen beugten sich über die zerstreuten Knochen. Noch nie hatten sie gegen ein Skelett gekämpft, doch sie wussten aus Berichten der Barbaren und älterer Andori, dass sie Soldaten der Krahder waren. War der Schattenhäuptling nun alles oder standen ihnen hier noch mehr Begegnungen dieser Art bevor? Doch die Mondseehexe beruhigte sie: "Ich wusste, etwas aus Riese-Land da. Aber ihr zerstört! Danke! Ich wieder nach Hause." Sie verschwand und mit ihr der eisige Wind. "Lasst uns die Überreste des Skeletts lieber weit verteilen und dann möglichst schnell zu Ellin! Vielleicht hat sie schon etwas über den Winterstein herausgefunden, und vielleicht ist Tarnuk zurückgekehrt!"*

Legende entwickelt von: Kar èVarin  
im Rahmen des Legendenwettbewerbs 2023  
**"Die Kreaturen des Ava"**

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
... der Winterstein nicht auf Feld 401 liegt, oder...  
... der Schattenhäuptling nicht besiegt wurde.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**



**Die Askimarklinge 1**  
Wenn das Eisplättchen "Askimarklinge"  
aktiviert wird

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**



**Die Askimarklinge 2**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**



**Die Pfahlbausiedlung 1**  
Sobald ein Held auf Feld 460 steht

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**



**Die Pfahlbausiedlung 2**

Der Tanghorn-Gor hat **4 Stärkepunkte**, **6 Willenspunkte** und würfelt mit **3 roten Würfeln**, Pässe werden addiert.

Seinen **schlechtesten** Würfel wirft er erneut, es sei denn, es handelt sich hierbei um einen zählenden Pasch.  
*Beispiel: der Tanghorn-Gor würfelt 3, 3, 4. In diesem Fall würfelt er die 4 noch einmal, da die zwei 3er zusammen 6 ergeben. Wird der dritte Würfel ebenfalls eine 3, zählt auch diese zum Pasch dazu.*

Wird der Tanghorn-Gor besiegt, legt seine Figur auf **Feld 400** und bewegt den Erzähler ein Feld weiter.

**Belohnung:** Die Held\*in erhält eine **Askimarkklinge**. Außerdem werden alle Gors und Wargors auf ihren Feldern **hingelegt**. Sie bewegen sich bei ihrer nächsten Bewegung nicht, sondern werden aufgestellt.



*Mit einem Krachen tauchte eine Klinge aus dem unberührten Eis auf, zog sich wieder zurück und durchbrach die Oberfläche erneut, wieder und wieder. Es war eine Askimarkklinge und ihr Träger hatte sich viele Jahre im See versteckt. Er war verzaubert und nun, da viele seiner Artgenossen wieder in der Gegend waren, kam er zu neuer Kraft und schob seinen stachelbewehrten Körper durch das Loch im Eis. Etwas ausruhen, sich wieder an die Luft gewöhnen und dann würde er sich mit allen Gors und Wargors für die erlittene Schmach bei den drei Brüdern rächen!*

Würfelt mit einem großen schwarzen und einem roten Würfel, addiert **450** zur Summe und stellt den Tanghorn-Gor auf das entsprechende Feld. Sollte es **Feld 460** sein, stellt ihn auf 454.

Das entsprechende Feld kann nur **ein einziges Mal** von einer einzigen Held\*in betreten werden, unabhängig davon, ob der Tanghorn-Gor besiegt oder das Feld nur passiert wurde. Legt als Zeichen dafür das **rote X** unter den Tanghorn-Gor. Es bleibt dort bis zum Ende der Legende liegen. Wird das Feld betreten und der Tanghorn-Gor nicht besiegt, nimmt ihn vom Spielplan, sobald die Held\*in das Feld wieder verlässt. Befindet sich auf dem Feld des Tanghorn-Gors ein\***Iquar**, kommt diese\*r aus dem Spiel.

Lest weiter auf der Karte "Die Askimarkklinge 2" →

*Außerdem schlich eine graue Gestalt durch das Land, schwer bewaffnet, bestimmt ein Skelett. Nicht sehr stark, aber auch nicht kaputt zu bekommen, schauerhafte Diener der Krahder.*

Markiert die Felder, auf denen ihr die **nächsten drei Kräuter** findet, mit je einem **verdeckten Zielmarker**. Sind alle drei platziert, legt ein **Sternchen** vor das erste Symbol des Sonnenaufgangfelds. Beim nächsten Sonnenaufgang werden die Zielmarker aufgedeckt. Entfernt die Plättchen mit einem X. Erreicht ein Held oder eine Heldin das Feld mit dem √, lest die Karte "**Kräutersammler 1**".

*Zudem bewegte sich noch etwas unter oder auf dem See, aber das hatte wohl doch nichts mit den Krahdern zu tun.*



*Ängstlich kauerten sich die letzten Männer und Frauen der Pfahlbausiedlung in der Hütte zusammen. Einige hatten die Fremden schon gerettet, aber für sie kam wohl jede Hilfe zu spät, denn die Mondseehexe, eine gefürchtete Gestalt aus alten Sagen, existierte tatsächlich und hielt sie gefangen. Und jetzt regte sich etwas vor der Tür. Kam sie, um einen von ihnen zu holen? Plötzlich schlug die Tür auf und ein Schatten blickte hinein: "Da seid ihr ja! Los, kommt, ich bringe euch zu den Yetohe!" Die Iquar schöpften Hoffnung, doch dann tauchte die Mondsichel im Türrahmen auf. "Niemand gehen", sagte eine eisige Stimme: "Zu gefährlich, Krahder in Nähe, spüre genau!" Der fremde Schatten stolperte in die Hütte: "Krahder, die Riesen? Nein, die müssten wir doch gesehen haben!" "Beweis, dass, was ich gesehen, keine Krahder, und Menschen dürfen gehen!"*

Nehmt das Sternchen von den Iquar und stellt stattdessen die Mondseehexe auf **beide** Plättchen. Sie können nach wie vor nicht mitbewegt werden.

*Die Mondseehexe sah einen riesenhaften Schatten am nördlichen Ufer des Sees. Die Krahder hatten viele von ihrem Volk verschleppt, aber vielleicht war der Schatten doch Tranuk?*


Legt ein Sternchen auf **Feld 414**. Ein Held oder eine Heldin mit **mindestens 14 Willenspunkten** kann dieses Feld betreten und die Karte "**Höhlenwunder**" auslösen.

Lest weiter auf "Die Pfahlbausiedlung 2" →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**



**Höhlenwunder**  
Sobald ein Held mit 14 Willenspunkten  
oder mehr Feld 414 betritt

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**



**Kräutersammler 1**  
Sobald ein Held das Feld mit dem  
√-Zielmarker betritt

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023  
**Die Kreaturen des Ava**

**Noch kälter**



**Kräutersammler 2**

Da war er, der graue Krieger, doch ein Skelett war er sicherlich nicht. Er hockte im Schnee und schien Spuren zu untersuchen. Ohne aufzusehen begann er zu sprechen. Seine Stimme war kratzig und irgendwie schlangenhaft: "Komm ruhig näher; ich tu dir nichtssss! Wobei ich deine Sssskpssss durchaussss verstehen kann. Ja, du hassst recht, ich bin ein Sssskral, aber ich lebe sssschon sssseit Ewigkeiten nicht mehr unter den meinen." Er erzählte von einer Frau, die er einst liebte, einer Menschin. Sie wurde schwanger, ward von ihrem Stamm verstoßen und starb nach der Geburt des Kindes. Er hatte versucht, es in seiner Horde aufzuziehen, doch sie akzeptierten das Kleine nicht... Er weiß nicht, was aus ihm geworden ist, aber seitdem mied er seine Horde und versuchte sich allein durchzuschlagen.

Nehmt eine\*n Iquar unter der Mondseehexe heraus. Dieser kann nun von den Helden eskortiert werden. Stellt den Grauskral auf das Feld mit dem  $\sqrt{\quad}$ -Zielmarker und entfernt selbigen.

"Guck mal hier, hier wuchssss einssss der Sssteppenkräuter, und daneben diesssser Fußabdruck. Ich hab die Kreatur schon gesssehen, die immer noch durch die Gegend zieht und sssselene Kräuter ssssucht." Die Beschreibung des Wesens erinnerte sehr an die Myrk, doch anderes war im Moment dringender. "Ich werde versssuchen, euch zu helfen. Ich habe mir gessschworen, nie mehr ssselbssst anzugreifen, weder Menssssch noch Kreatur, aber vielleicht kann ich anderssss für euch tun!"

Lest weiter auf der Karte "Kräutersammler 2" →

Ein Ruf schallte durch die Höhle der Verwandlung: "Tranuk! Bist du hier?" Doch Tranuk hörte ihn nicht. Und wenn doch, reagierte er nicht darauf. Aber ein anderes Wesen öffnete seine Augen und blickte auf den kleinen Menschen hinab. Eigentlich wollte es sich nicht bewegen, doch irgendetwas hatte es verraten und das deutlich kleinere Wesen nahm eine Abwehrhaltung ein. "Die Mondseehexe hatte recht, ein Krahder!" "Nein! Kein Krahder, ich bin Banator, kein Krahder, nicht mehr. Ich hasse die Krahder, möchte nie mehr zu denen zurück!"

Nehmt eine\*n Iquar unter der Mondseehexe heraus. Dieser kann nun von den Held\*innen eskortiert werden. Stellt Banator, den Steppenriesen, auf **Feld 414** und nehmt das Sternchen aus dem Spiel.

Banator, der sich jetzt Steppenriese nennt, erzählte, wie er bei einem der Beutezüge der untoten Riesen hier bei der Höhle übernachtete und sich am nächsten Morgen so lebendig wie noch nie fühlte. "Auch wenn ich jetzt wohl irgendwann sterben werde, ich will dieses neue Leben nicht wieder verlieren! Und wenn ihr Feinde der Krahder seid, dann will ich euch gerne helfen! Nutzt es euch, wenn ich Kreaturen festhalte?"

Für **eine Stunde** auf der Tagesleiste kann Banator bis zu **4 Felder weit** bewegt werden; den See kann er nicht betreten. Sobald er Feld 414 verlassen hat, kann er es nicht wieder betreten. **Ab dann gilt:** Eine Kreatur, die auf seinem Feld steht, bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**, allerdings überspringen ihn alle Kreaturen.

Für **eine Stunde** auf der Tagesleiste kann der Grauskral bis zu **4 Felder weit** bewegt werden, Seefelder kann er betreten, jedoch nur, wenn sich keine andere Figur darauf befindet.

Kreaturen, die **benachbart zu ihm** stehen oder eine benachbarte Kreatur überspringen, bewegen sich auf (oder über) sein Feld, vorausgesetzt, davon führt ein Pfeil auf ein weiteres Feld. Bei einer Bewegung darf eine Kreatur dabei **nur einmal** das Feld des Grauskral betreten/ überspringen. Eine Kreatur auf seinem Feld wird bei dieser Bewegung also nicht von ihm beeinflusst! Sollte gleichzeitig auch ein **Edelstein** eine Kreatur beeinflussen, so bewegt sich die Kreatur **zum Edelstein!**

