

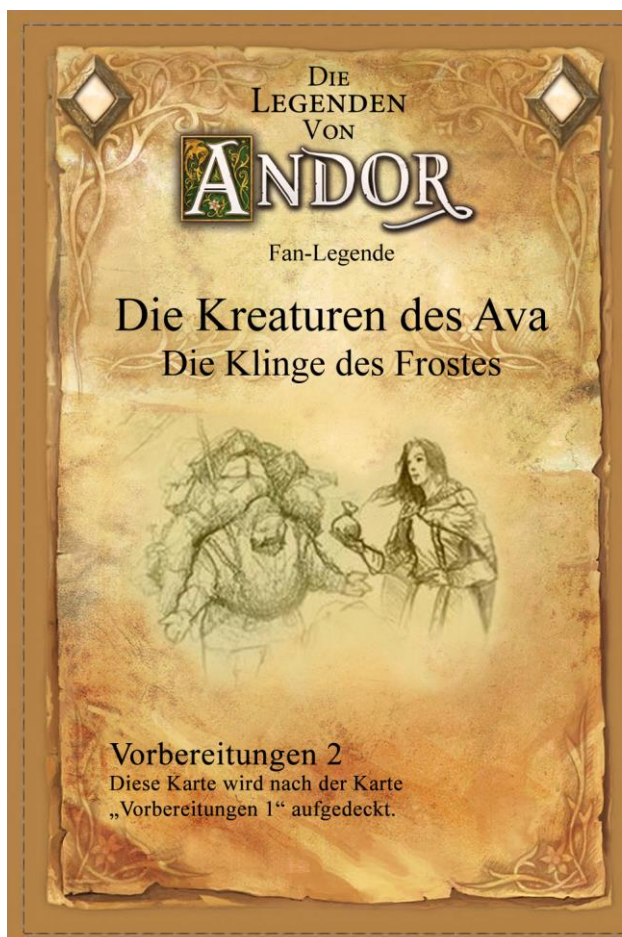
Dies ist der zweite Teil der Kampagne um die **Kreaturen des Ava** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse im ersten Teil („Das Eisige Grab“) an. Die Legende spielt auf der **Vorderseite des Ewige Kälte-Spielplans** („Verschneites Rietland“) und benötigt lediglich das Spiel „Die Ewige Kälte“.

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 Holz-scheiben auf das **Sonnen-aufgang-Feld**.
- Legt die **roten** und **schwarzen Würfel** bereit.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkekpunkte und die **rote Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die „**Gemeinsam kämpfen**“-Leiste.
- Legt das „**Ewige Kälte**“-Plättchen auf das äußerste rechte Feld der Tagesleiste.
- Stellt **alle Kreaturen** aus „Die Ewige Kälte“ sowie die Figuren **Tranuk** und **Flederfuchs** und von den „Kreaturen des Ava“ die Figur von **Banathor, dem Steppenriesen**, bereit.
- Legt **1 Feuerplättchen** mit der **Flammen-seite** nach oben auf die Rietburg (Feld 0) und **1 Feuerplättchen** mit der **erloschenen Seite** nach oben auf den Baum der Lieder (Feld 57).



Lest jetzt weiter auf der
Legendenkarte „Vorbereitungen 2“.



- Legt die auf dem **Händlerfeld** (Feld 18) abgebildeten Gegenstände darauf ab.
- Legt die **Sternchen** und das **rote X** bereit.
- Legt **alle Eisplättchen**, **alle Schneeplättchen**, **3 Edelsteine**, die übrigen **4 Feuer**, **alle Kräuter**, die **3 Tafeln**, **alle noch verbliebene Ausrüstung inklusive dem Schwert „Carlion“**, die **3 Zielmarker** sowie eine **Karte „Große Kräuterkunde“** 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 C, F, H** und **N**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Die Zeit schreitet voran... 1.“



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



Die Zeit schreitet voran... 1

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

Die Helden verloren nur wenig Zeit und rüsteten sich umgehend für ihre Rückkehr ins verschneite Rietland. Vorläufig schien es zwar nicht so auszusehen, als würden sich die Befürchtungen der Schamanin (dass der Schattenhäuptling aus dem sich langsam wieder bildenden Eispanzer freikäme) in naher Zukunft bewahrheiten. Aber niemand konnte wirklich vorhersagen, wann sich die Mondseehexe wieder aus dem Ava erheben würde, um diese wiederauferstandene Bedrohung erneut auf die Yetohe und die Iquar loszulassen.

Keiner der Helden vergass außerdem die Beschreibung des Iquar Tiamak aus der Pfahlbausiedlung von den zwei unheimlichen Gestalten am Ufer des Sees: der mächtige Riese und sein fremdartig aussehender Begleiter. Selbst wenn die Mondseehexe vorerst wieder gebannt war, so streiften diese beiden Wesen immer noch irgendwo in der Steppe oder im Umland umher. Und keiner der Steppenbewohner oder der Helden vermochte auch nur zu ahnen, was sie als nächsten Schritt im Schilde führten. Daher stand einem baldigen Aufbruch der Helden nichts im Wege. Jedenfalls dachten sie das, denn ihre Reise begann unter ungünstigen Vorzeichen...

Ursprünglich planten die Helden, wieder über den Gebirgspass zu reisen, über den sie auch Wochen zuvor vom Rietland aus hierhergekommen waren. Doch einer der Steppenkrieger, den sie bei einem kurzen Halt im westlichen Händlerlager antrafen, berichtete ihnen, dass Lawinen und Schneestürme in den Bergen diesen und alle anderen nahegelegenen Pässe unpassierbar gemacht hatten. Auf diesem Weg würden sie das Graue Gebirge daher unmöglich überwinden können.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Die Zeit schreitet voran... 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava Die Klinge des Frostes



Die Zeit schreitet voran... 2

Diese Karte wird nach der Karte
„Die Zeit schreitet voran... 1“ aufgedeckt.

Glücklicherweise hielt sich zur gleichen Zeit auch der Krieger Tranuk in dem Lager auf. Er besaß große Kenntnisse über die Wege durch das Gebirge. Und er verriet ihnen, dass es noch eine Möglichkeit im Südwesten gäbe. Dieser Pass würde sie jedoch in den Süden des Rietlandes führen und wahrscheinlich kämen sie auf diesem Weg nahe der Mine der Schildzwerges aus den Bergen heraus.

Das würde für die Helden am Ende sicherlich einen größeren Umweg bedeuten, da sie ja den Baum der Lieder (und damit verbunden das Wissen der Bewahrer zur „Klinge des Frostes“) als erstes Ziel nach ihrer Rückkehr ins Rietland auserkoren hatten. Aber sie beschlossen, auf Tranuk zu hören und diesen Umweg in Kauf zu nehmen. Schließlich war nicht vorhersehbar, wann die zugeschnittenen Pässe wieder frei werden würden. Und zu lange wollten sie hier im Händlerlager auch nicht verweilen.

Tranuk begleitete sie und zeigte ihnen den Weg nach Westen. Die Überquerung der Berge wurde für die Helden zu einer großen Mühsal und Herausforderung. Je höher und weiter sie kamen, umso mehr nahm die Kälte gefühlt weiter zu. Und als sie schließlich die westlichen Ausläufer des Grauen Gebirges erreichten, waren sie froh, den Eingang der Mine zu betreten und bei den Schildzwergen einen Platz zum Aufwärmen zu finden. Nun erwartete sie die große Aufgabe, nach der „Klinge des Frostes“ zu suchen. Von der sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht den kleinsten Hinweis besaßen, wo sie denn versteckt wäre...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava

Die Klinge des Frostes



Dieser Teil der Kampagne besteht aus den Legendenkarten
A1, A2, A3, A4, C, F, H, N1, N2, N3,
Vorbereitungen 1&2, Die Zeit schreitet voran... 1&2,
Der gefrorene Fluß 1-3, Die Geschichte der Klinge 1-3,
6x Spuren im Schnee,
Die Suche nähert sich ihrem Ende 1&2, Die Klinge des Frostes 1&2

Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert aus den **Schneeplättchen** folgende Plättchen aus:
1x Edelstein, 3x Steintafel und alle Kräuter und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die verbliebenen Schneeplättchen und verteilt sie verdeckt auf den **Schnee-Feldern** (Quadrate). Legt zusätzlich das verbliebene **Schneeplättchen** verdeckt auf das Feld 14.
- Sortiert aus den **Eisplättchen** die beiden Plättchen aus, die „-3 Willenspunkte“ anzeigen und legt sie offen einmal auf die **Marktbrücke** (zwischen den Feldern 38 und 39) und einmal auf die **Hängebrücke** (zwischen den Feldern 16 und 48).
Sortiert anschließend eines der Plättchen aus, auf denen „-2 Willenspunkte“ angezeigt werden und legt es offen auf die **Taubrücke** (zwischen den Feldern 46 und 47).
Mischt die übrigen Eisplättchen und legt sie als Stapel neben das Spielfeld.
- Legt ein **Sternchen** auf das Feld 43. Sobald der erste Held dieses Feld betritt, muss er seine Bewegung beenden und die Karte „Der gefrorene Fluss 1“ wird aufgedeckt und vorgelesen.

Ausgeruht und gestärkt nach der Gastfreundschaft der Zwerge bereiteten sich die Helden darauf vor, recht bald von der Mine aus in Richtung Norden zum Baum der Lieder aufzubrechen. Wenn sie Näheres zur „Klinge des Frostes“ erfahren wollten, dann war dies der Ort, wo sie am ehesten nützliche Hinweise finden konnten. Denn schließlich waren es die Bewahrer, die ihnen überhaupt von der Existenz der „Klinge“ berichtet hatten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava

Die Klinge des Frostes



- Legt ein **Sternchen** auf den **Baum der Lieder** (Feld 57).
Sobald ein Held auf diesem Feld steht, wird die Karte „Die Geschichte der Klinge 1“ aufgedeckt und vorgelesen.
- Stellt **Gors** auf die Felder 16, 18, 20 und 37, **Wargors** auf die Felder 26, 27, 30 und 31, **Steppenbüffel** auf die Felder 28, 44 und 46 und **Felltrolle** auf die Felder 51 und 52.

Aufgabe 1:

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen und verhindern, dass mehr Kreaturen das Feld 0 betreten, als es freie goldene Schilde gibt.

Während sich die Helden also zum erneuten Aufbruch bereit machten, kam einer der Schildzwerge auf sie zu und berichtete ihnen, dass sich ein Riese aus dem Gebirge herausbewegte. Mit großen, den Boden erschütternden Schritten lief er am Ufer des östlichen Narne-Arms entlang. Warum auch immer er hier war, die Helden beschlossen, ihm vorerst aus dem Weg zu gehen. Er machte keinen besonders friedfertigen Eindruck. Dass er zum jetzigen Zeitpunkt auftauchte, wo sie auf der Suche nach der „Klinge des Frostes“ waren, konnte kein Zufall sein. Die Helden dachten an ihre Erlebnisse in der Steppe zurück: an ihre Begegnung mit dem Schattenhäuptling und dem Auftauchen der Mondseehexe. Alles deutete daraufhin, dass das Erscheinen des Steppenriesen damit im Zusammenhang stand. Und nicht zuletzt musste es sich bei ihm um denselben Riesen handeln, den Tiamak in der Vollmondnacht am Ufer des Sees beobachtet hatte. Sie befürchteten also, dass er wohl aus dem gleichen Grund wie sie ins verschneite Rietland gekommen war: um die magische Klinge zu finden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava
Die Klinge des Frostes



- Stellt die Figur von **Banathor, dem Steppenriesen**, auf das Feld **64** und legt ein **Sternchen** über das **Feuer-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. Wenn bei Sonnenaufgang dieses Symbol an die Reihe kommt, bewegt sich der Steppenriese **zwei Felder** entlang der Pfeile.
Betritt er ein Feld, auf dem eine **Kreatur** steht, kommt die Kreatur aus dem Spiel. Sie wird nicht auf das Feld 80 gestellt. Betritt der Steppenriese das Feld eines **Helden**, wird der Held auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl versetzt und verliert 3 Willenspunkte.
Diese Regeln gelten auch für die Felder, die der Steppenriese bei seiner Bewegung „überquert“.

Beispiel: Der Steppenriese steht auf dem Feld 43, ein Held auf Feld 39 und ein Gor auf Feld 38. Bei Sonnenaufgang rückt der Steppenriese zunächst auf das Feld des Helden. Dieser verliert 3 Willenspunkte und wird auf das Feld 43 versetzt. Anschließend läuft der Steppenriese weiter auf das Feld 38. Der Gor auf diesem Feld kommt dadurch aus dem Spiel.

Wichtig: Helden und Kreaturen können das Feld des Steppenriesen **nicht betreten**. Sollte eine Kreatur bei Sonnenaufgang auf das Feld des Steppenriesen rücken, so bleibt die Kreatur auf ihrem Feld stehen und wird **nicht bewegt**.

Aufgabe 2:

Die Helden müssen die „Klinge des Frostes“ finden, bevor der Steppenriese die Rietburg betritt und bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava
Die Klinge des Frostes



Betritt der Steppenriese die Rietburg (Feld 0), ist die Legende **sofort verloren**.

- Verschiebt das „Ewige Kälte“-Plättchen bei **3 Spielern** um **ein Feld** und bei **4 Spielern** um **zwei Felder** nach links (so dass es bei 4 Spielern auf der 10. Stunde der Tagesleiste liegt).
- Stellt **alle Heldenfiguren** auf die **Mine** (Feld 71) und stellt die Figuren **Flederfuchs** und **Tranuk** dazu. Legt das **rote X** auf den **Buchstaben D** auf der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, kommt Tranuk aus dem Spiel.
Tranuk und der Flederfuchs können nach den gewohnten Regeln bewegt werden, dürfen jedoch nicht das Feld mit dem Steppenriesen betreten.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **2 Stärkepunkte**, ein **Trinkschlauch** und **entweder ein Reiterhelm oder eine Askimar-Klinge** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt. Ihr entscheidet gemeinsam, wer was bekommt.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava
Die Klinge des Frostes



Weitere Kreaturen wurden rings um die Rietburg gesichtet. Vor allem aus dem Süden näherten sie sich.

Stellt einen **Gor** auf das Feld 41 und **Wargors** auf die Felder 33 und 34.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava
Die Klinge des Frostes



Einer der Helden erfuhr von einem wärmespendendem Feuer, das einige Gäste der Taverne „Zum Trunkenen Troll“ vor deren Eingang aufgeschichtet hatten. Die Kunde von den Bemühungen der Helden war offenbar bis zur Taverne vorgedrungen. Da die Kälte im Land immer mehr zunahm, waren die Helden froh, einen solch willkommenen Rückzugsort für die frostigen Nächte zu finden.

Und selbst wenn dieses Feuer nicht ausreichen sollte, um sie zu wärmen, so wussten die Helden, dass sie im Innern der Taverne bestimmt ein Becher heißen Mets erwarten würde.

Legt ein **Feuerplättchen** mit der **Flammenseite** nach oben auf das Feld 72 (sofern dort nicht schon bereits ein Feuerplättchen liegt).



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava
Die Klinge des Frostes

H

Das momentan herrschende Schneegestöber konnte nicht verbergen, dass sich trotz der Anwesenheit des Steppenriesen weitere Kreaturen der Rietburg näherten.

Stellt einen **Steppenbüffel** auf das Feld 17 und einen **Felltroll** auf das Feld 28.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava
Die Klinge des Frostes

N1

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... die Helden den Steppenriesen unter Verwendung der „Klinge des Frostes“ besiegt haben ...
... und die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

Der gewaltige Riese stürzte zu Boden, nachdem ihn einer der immer wieder auf ihn einprasselnden Hiebe getroffen hatte. Die Helden hatten es tatsächlich geschafft, ihn zu Fall zu bringen und damit die Rietburg vor ihm zu beschützen. Auch wenn es offensichtlich war, dass er nur der Klinge wegen hergekommen war, so schwebte immer wieder die Gefahr über der Burg, dass er von seinem Tun ablassen und sich einem neuen Ziel zuwenden könnte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden es nicht geschafft haben, den Steppenriesen mit Hilfe der „Klinge des Frostes“ zu besiegen ...
... und die Zerstörung nicht verteidigt wurde.
Den Helden gelang es nicht, den Steppenriesen zu Fall zu bringen, bevor er die Rietburg erreichte und ihre Mauern mit mehreren Hieben seiner mächtigen Pranken einreißen konnte. Für die Kreaturen war es nun ein leichtes Spiel, in die Burg einzudringen...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava
Die Klinge des Frostes

N₂

Doch die Freude der Helden angesichts ihres Sieges wurde schnell getrübt, denn der Träger der Klinge bemerkte plötzlich, dass sie immer wärmer wurde. Er konnte spüren, wie sich die von ihr ausgehende Kälte langsam verflüchtigte, und teilte dies seinen Gefährten umgehend mit. Die Helden waren sich einig, dass die „Klinge des Frostes“ ihre Macht verlor. Ob das nun an dem Sieg über den Steppenriesen lag oder ob etwas anderes dahinter steckte, vermochten sie nicht zu sagen. Und sofort beschäftigte sie die Frage, wie es ihnen gelingen sollte, die Magie der Waffe zurückzugewinnen.

Einer von ihnen erinnerte sich daraufhin an die Geschichte, die ihnen der Bewahrer Malikor erzählt hatte: Von dem Waffenschmied Thurgin, der sie geschaffen und sie anschließend in Hadria dem „Atem des Winters“ ausgesetzt hatte. Das überzeugte sie davon, dass es wohl nur auf diese Weise möglich sein würde, der Klinge so weit wieder ihre Macht zurückzugeben, dass mit ihr der Schattenhäuptling besiegt werden konnte. Also blieb den Helden keine andere Wahl, als sich für einen erneuten Aufbruch zu rüsten. Und dieses Mal war der hohe Norden ihr Ziel. Hoffentlich vermochten die Zauberer des Turms oder des Feuers ihnen bei ihrer nächsten Aufgabe zu helfen. Und innerlich hofften sie dazu auch, dass sie wirklich noch genügend Zeit für diesen nicht gerade kleinen Umweg haben würden...



Der Grauskral konnte den Zorn seiner Herrin förmlich spüren. Sie musste mitbekommen haben, dass ihre Pläne nicht so verliefen, wie sie sich das vorgestellt hatte. Zumindest gab es immer noch die Helden, die sich anschickten, diese Pläne zu durchkreuzen. Und ihr treuester Gefolgsmann - der Grauskral - tat nur wenig, um daran etwas zu ändern.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Kreaturen des Ava
Die Klinge des Frostes

N₃

Seine große Hoffnung hatte er in den Steppenriesen gesetzt. Aber wie sehr war er von ihm enttäuscht worden. Nicht nur, dass es dem Riesen nicht gelungen war, in den Besitz der „Klinge des Frostes“ zu gelangen. Nein, er war auch noch im Kampf gefallen. Die Helden hatten sich als würdigere Gegner erwiesen als angenommen.

Doch nun war es für ihn an der Zeit, sich selber um diese Bedrohung zu kümmern. Er konnte niemandem sonst diese wichtige Angelegenheit anvertrauen. Der Grauskral wusste genau: sollte es einen weiteren Fehlschlag geben, würde ihm das seine Herrin niemals verzeihen. Und er wusste auch: sie würde dann nicht gnädig mit ihm umspringen.

Vorerst stand ihm jedoch noch etwas Zeit zur Verfügung. Die Helden bereiteten sich auf den Weg in den hohen Norden vor. Zwar reichte sein Einfluss kaum bis dorthin aus. Aber er kannte schon eine Möglichkeit, sich dort um die Helden zu kümmern... und gleichzeitig auch alles für ihre Rückkehr „vorzubereiten“, sollte es ihm nicht gelingen, sie aufzuhalten. Wenn sie dann ins Rietland zurückkehrten, dann würde jemand bereit stehen. Und das nicht alleine...

Diese Kampagne wird nun mit der Legende „Der Atem des Winters“ fortgesetzt.