

Nachdem die Helden das Barbarenland verlassen haben, machten sie sich auf den Weg in die Taverne zum Tavernenwirt Garz. Dort wurden sie von ihm empfangen. Sofort erzählte er ihnen, was letzte Nacht vorgefallen ist: „Gestern Nacht, als ich in der Taverne schlief, hörte ich draußen Schritte. Ich dachte, es wäre der Trunkene Troll, deshalb bin ich rausgegangen, um ihm zu sagen, dass die Taverne zu sei, aber es war nicht der Troll, sondern eine Kreatur, halb Mensch, halb Tier. Die Kreatur nahm die Eisstatue von Gilda und rannte weg. Nach diesem Bericht wurden die Helden wütend, denn sie wussten wer es war. Es war die **Myrk!**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



- Legt den Spielplan mit der Seite, die das **Rietland** zeigt, auf den Tisch.
- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Legt alle Figuren neben dem Spielplan bereit.
- Legt die **roten und schwarzen Würfel** bereit.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die „**Gemeinsam-kämpfen**“-Leiste.
- Sortiert aus den **Schneeplättchen** (Quadrate) folgende Plättchen: **6x Kräuter**, **3x Steintafel**, **2x Edelsteine**. Verteilt die **restlichen** Plättchen auf den **Quadratischen** Feldern.
- Legt ein **Feuerplättchen** mit der **Flammenseite** nach **oben** auf Feld **0**.
- Deckt das „**Winterstein**“-Symbol, auf dem Sonnenaufgangsfeld, mit einem **roten** Kreuz ab.
- Legt die auf dem **Händlerfeld** (Feld 18) **abgebildeten Gegenstände** darauf ab.
- Legt alle übrigen Plättchen neben den Spielplan.
- Stellt den **Erzähler** auf den Buchstaben **A** der **Legendenleiste**.
- Sortiert die **Legendenkarten** der gewünschten Legende nach Alphabet sodass oben „**A1**“ liegt und unten „**N**“. Gibt es Legendenkarten ohne Buchstaben, legt ihr sie neben dem Spielplan bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



Die Helden sahen keinen Rauch bei den Bewahrern und Zwergen. Es musste schnell Brennholz besorgt werden. Sonst könnten viele Andori erfrieren.

Aufgabe:

Wenn der **Erzähler** den Buchstaben **D** erreicht, soll auf den Feldern **57** und **72** je **1 Feuer** brennen.

Wichtig: Das **Feuer** muss auf den **jeweiligen** Feldern liegen, d.h. zählt es **nicht**, wenn **Tenaya** auf einem der **Felder** steht und das **Feuer** auf der „**Hand**“ hat.

Tipp: Der Erzähler sollte den Buchstaben **D** vor dem **Sonnenaufgang** erreichen. Ansonsten werden die Feuer gelöscht.

Jeder **Held** startet mit **1 Stärkepunkt** und **7 Willenspunkten**.

Die **Heldengruppe** erhält **1 Trinkschlauch** und bei **2 Helden** **2 Stärkepunkte**.

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



Die Legende spielt nach den Geschehnissen im Barbarenland auf dem Rietland-Spielplan, aus „Der Ewigen Kälte“ und benötigt das Spiel „Die Ewige Kälte“ und evtl. die Figur „Gilda“ aus „Verschollene Legenden- Alte Geister“ (falls ihr die Erweiterung nicht habt, könnt ihr ein anderes Plättchen als Gilda verwenden).

Lest **zuerst** die Legendenkarte „**Vorgeschichte**“ vor.

Führt anschließend die **Anweisungen** auf der **Checkliste** „**Winterliches Rietland**“ aus.

Die Helden entschieden sich sofort aufzubrechen, um Gilda zu finden.

Stellt alle **Helden** auf die **Taverne** (Feld **72**).

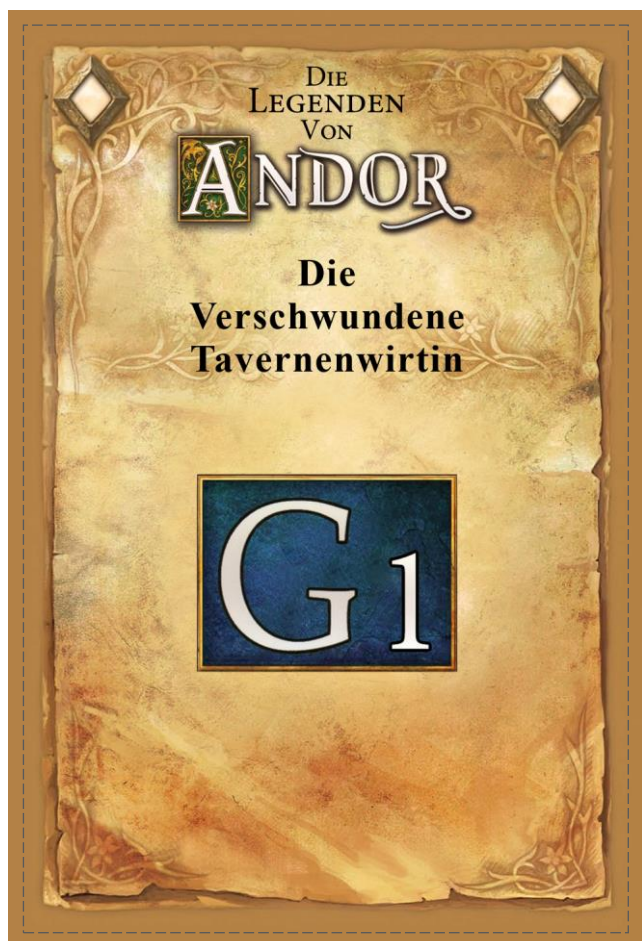
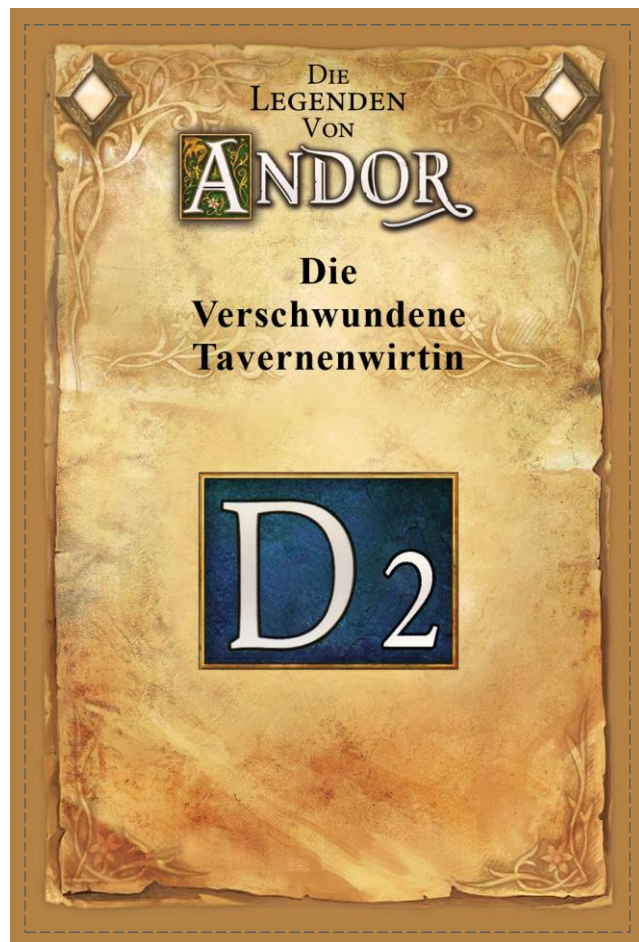
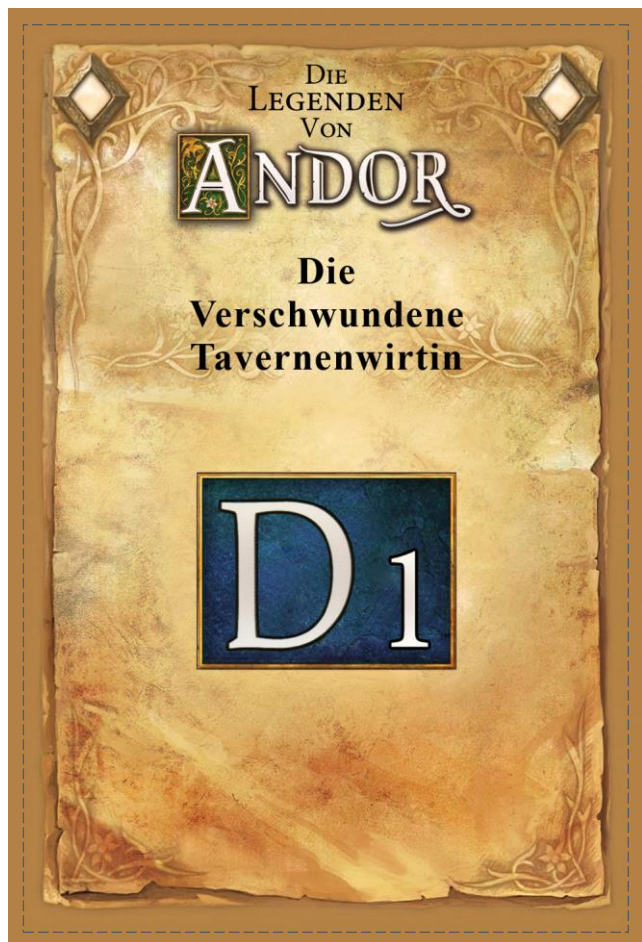
Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **D**, **G**, und **N**.

Aber es würde nicht leicht sein, denn die Kreaturen wollten Rache an den Helden nehmen, weil die viele ihrer Artgenossen bekämpft haben.

Stellt je **1 Gor** auf die Felder **25**, **52**, **53**, **55** und **58**.
Stellt je **1 Wargor** auf die Felder **24**, **50**, **51**, **54** und **59**.
Stellt je **1 Steppenbüffel** auf die Felder **26** und **47**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





Stellt die Figur „Großer Yetohe-Krieger“ auf den Buchstaben G.

Sobald der **Erzähler** diesen Buchstaben erreicht, wird die **Figur** auf Feld **61** gestellt. Und der Gegenstand „Carlion“ auf sein Feld **gelegt**.

Aufgabe:

Ein **Held** muss auf Feld **61** stehen, wenn der **Erzähler** den Buchstaben **G** erreicht.

Legt zur **Erinnerung** ein **Sternchen** auf Feld **61**.



Wenn auf Feld **57** und **72** kein Feuer **brennt**, dann ist die **Legende** sofort **verloren**.

Die Helden erhielten einen Brief von Tranuk dem Großen Yetohe-Krieger:

Liebe Helden von Andor

Wir fanden heraus, dass die zwei Schwerter, welche in der magischen Höhle verwandelt wurden, eine weitere Ewige Kälte bei uns verursachten. Deshalb muss eins der Schwerter nach Andor gebracht werden, um die Kälte zu stoppen. Ansonsten sind die zwei stark genug, um die Steppennomaden wieder in den Eisschlaf zu versetzen.

Ich hoffe, dass ihr mich rechtzeitig am Fuße des Verlassenen Turms trefft, um das Schwert anzunehmen, denn ich bin in Eile.

Liebe Grüße

Euer Tranuk

Nach diesem Brief, schickten die Helden, einen der Ihren, um Tranuk rechtzeitig zu treffen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D2.



Aufgabe:

Findet den **Geheimen** Eingang und legt **Carlion** auf Feld **83** ab, bevor der **Erzähler** den Buchstaben **N** erreicht.

Legt zur **Erinnerung** ein **Sternchen** auf Feld **83**.

Sobald **Carlion** auf Feld **83** liegt, wird die Legendenkarte „Der Verlassene Turm“ vorgelesen.

Hinweis: Die Fähigkeit von Carlion, kann in dieser Legende nicht verwendet werden.

Aber dies war noch nicht alles, im Grauen Gebirge erschienen weitere Kreaturen.

Stellt je **1 Gor** auf die Felder **69** und **70**.

Stellt je **1 Wargor** auf die Felder **67** und **68**.

Stellt **1 Felltroll** auf Feld **40**.



Wenn **kein** Held auf Feld **61** steht, dann ist die **Legende** sofort **verloren**.

Der Held begrüßte Tranuk und seine Steppenechse. Der Yetohe-Krieger übergab dem Helden Carlion und verabschiedete sich von ihm, denn er musste im Land der Steppe Kreaturen verjagen, welche immer noch Unruhe im Land stifteten.

Entfernt das **Sternchen** und die Figur des **Großen Yetohe-Kriegers**.

Der **Held** auf Feld **61** erhält jetzt den Gegenstand „Carlion“.

Der Held wollte Carlion im Verlassenen Turm verstecken, doch dafür musste er erst einmal den Geheimgang finden.

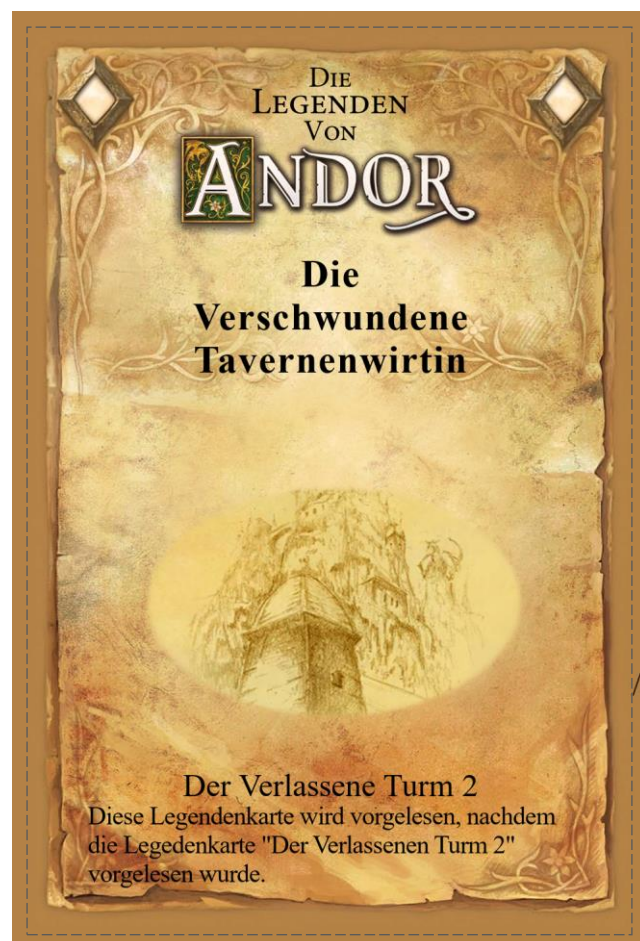
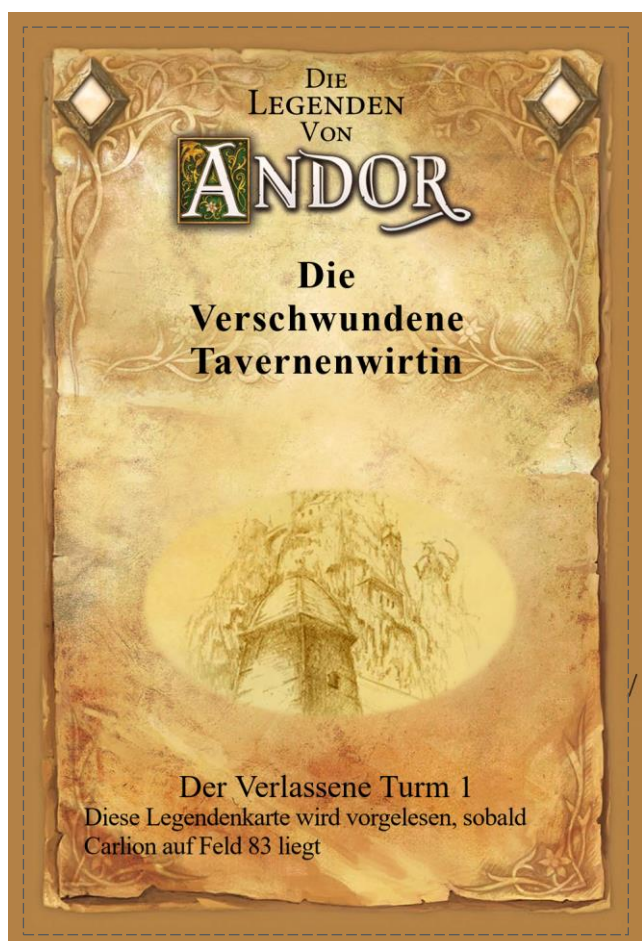
Legt je **1 Zielmarker** auf die Felder **30**, **39**, und **55**.

Sobald ein Held seine **Bewegung** auf einem dieser Felder **beendet**, darf er den **Zielmarker aufdecken**. Zeigt er ein **grünes** Häkchen, kommen die **restlichen** Zielmarker aus dem **Spiel**.

Legt anschließend auf das **jeweilige** Feld ein **Sternchen**. Nun sind die Felder **83** und, das so **ermittelte** Feld, **verbunden**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G2.





Als sie zurückkamen, berichteten sie Garz alles, über ihr Abenteuer und tranken einen Humpen Met. Plötzlich leuchtete die Eisstatue von Gilda auf und langsam verschwand das Eis. Die Helden schauten dem Geschehen zu und freuten sich, als Gilda ihre Augen öffnete, aufstand und fragte: „Was ist passiert? Wo bin ich?“ Die Helden umarmten Gilda und erzählten ihr über das Barbarenland und die Abenteuer, die sie erlebt haben. Auf einmal ging die Tür auf und eine Bewahrerin betrat die Taverne. „Dieser Winter ist sehr kalt, findet ihr nicht?“ fragte die Bewahrerin. Sofort erkannte einer der Helden die Stimme. „Chada!“ Der Held lief zur Bogenschützin und umarmte sie. Er führte sie zum Tisch und die kleine Tavernengemeinschaft redete bis in die Nacht. Endlich war die Ewige Kälte vorbei.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
...die Burg verteidigt und...
...Myrk besiegt wurde.

Myrk floh ins Graue Gebirge.
Gilda war endlich in Sicherheit. Sie brachten die Wirtin in die Taverne und das Schwert in den Verlassenen Turm.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.

Legende entwickelt von: Phönix

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
...die Burg nicht verteidigt oder...
...Myrk nicht besiegt wurde.
Myrk floh mit Gilda ins Graue Gebirge und hinterließ tiefe Spuren im Schnee. Die Helden würden den Spuren folgen und Gilda befreien.

Aufgabe:

Carlion muss zu Feld 17 gebracht und **abgelegt** werden, bevor der **Erzähler** den Buchstaben N erreicht.

Wenn **Carlion** auf Feld 17 liegt, werden die Figuren „**Myrk**“ und „**Gilda**“ (oder ein anderes Plättchen) auf Feld 17 platziert. Sobald dies geschehen ist, wird die Legendenkarte „**Myrk**“ vorgelesen.

Legendenziele:

Die **Burg** muss **verteidigt** und **Myrk besiegt** werden, bevor der **Erzähler** den Buchstaben N erreicht.

Ist dies geschehen, so wird der **Erzähler** sofort auf Feld N der Legendenleiste vorgelesen und die Legende nahm ein **gutes Ende**.

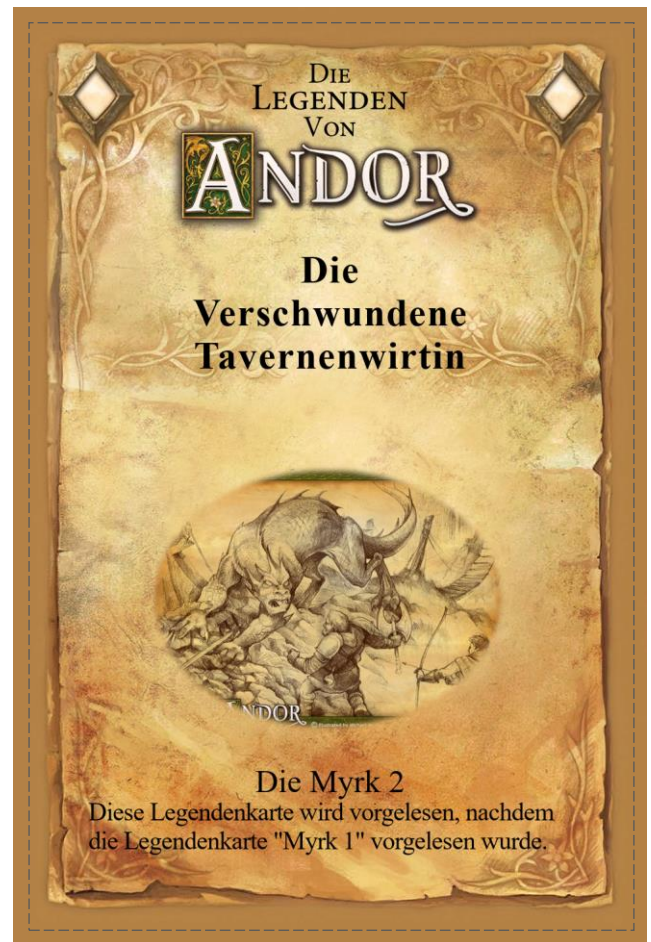
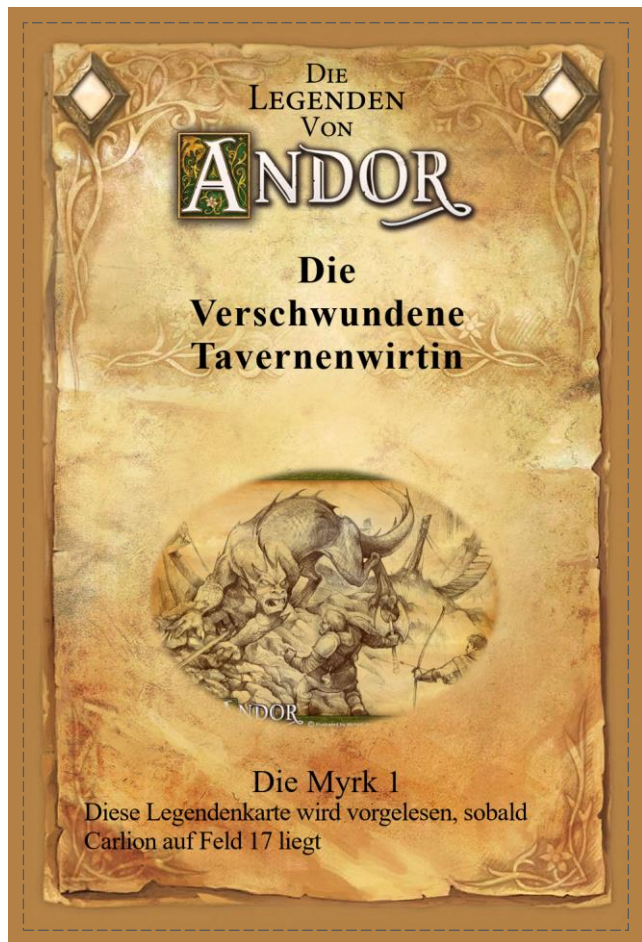


Es war Still und Kalt im Verlassenen Turm. Der Held wollte schon nach einem Versteck für Carlion suchen, doch plötzlich fing das Schwert an zu leuchten. Wie aus dem Nichts sprang Myrk aus einer Nische des Turms und wollte das Schwert stehlen. Im letzten Augenblick bemerkte der Held den Sprung und wich aus. Der Held schlug zu. Mit einem Schrei heulte das Wesen auf und rannte weg. Leider war Gilda nicht bei ihm.

Da kam dem Helden eine Idee. Vielleicht ist Myrk dem Schwert gefolgt, weil es die Kraft des Wintersteins in sich hat. Mit Carlion könnte man Myrk in eine Falle locken. Bestimmt bringt Myrk Gilda mit, um die Kraft von Carlion durch Gildas Verbindung zum Winterstein zu verstärken. Dafür muss das Schwert zum alten Wehrturm gebracht werden, denn dort war die Anwesenheit des Wintersteins am längsten. Doch würden sie Myrk nicht schnell genug besiegen, so wird sie bestimmt fliehen und Gilda mitnehmen.

Entfernt das **Sternchen** von Feld 83.

Lest jetzt weiter auf "Der Verlassene Turm 2." ➔



Myrk muss in der **ersten Kampfrunde** besiegt werden. Ansonsten wird ein **roter** Würfel geworfen und zu Myrks Feldzahl **addiert**.

Myrks und **Gildas** Figur wird zusammen mit auf das so **ermittelte** Feld gestellt. Wenn keine **Kreatur** zwischen Myrks **Kampfunden** **angegriffen** wird, so **erholen** sich Myrks **Willenspunkte nicht**.

Wichtig: Diese Regel wird **immer** ausgeführt, wenn **Myrk** in der **ersten Kamfrunde nicht besiegt** wurde.

Beispiel: Myrk steht auf Feld 17 und verliert 5 Willenspunkte. Da er aber nicht besiegt wurde, wird das neue Feld ermittelt, und seine Figur dort hingestellt. Die Helden laufen wieder zu Myrk und da sie keinen Kampf gemacht haben, hat Myrk nur noch 5 Willenspunkte.

Sobald **Myrk** besiegt ist, wird der **Erzähler** auf Feld N der Legendenleiste **vorgesetzt** und die Legende nahm ein **gutes** Ende.



Der Plan hatte funktioniert, denn Carlion leuchtete mehr denn je. Am alten Wehrturm erschien Myrk zusammen mit der Eisstatue von Gilda. Die Helden wussten, dass sie nur eine Chance hatten, Gilda zu befreien. Ansonsten würde Myrk fliehen und Gilda mitnehmen.

Myrk hat folgende Kampfwerte:

3 rote Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert)

6 Willenspunkte

2 Spieler: 10 Stärkepunkte

3 Spieler: 20 Stärkepunkte

4 Spieler: 30 Stärkepunkte

Lest jetzt weiter auf "Myrk 2."

