



Die Legende "Der Hirte" wird auf der Vorderseite der "Ewigen Kälte" mit zwei bis vier Helden gespielt und folgt zeitlich auf die erste Legende.

Nach den üblichen Vorbereitungen aller Legenden folgen diese Punkte:

- Der Winterstein liegt auf dem Feld 71.
- Zwei Feuerplättchen werden mit der erloschenen Seite auf die Felder 0 und 57 gelegt.
- Auf das Händlerfeld 18 wird ein Kreuz gelegt.
- Folgende 13 Schneepättchen werden herausgesucht, gemischt und verdeckt abgelegt: 4x Sturm, 2x Holz, 2x Willenspunkte-2, 2x Stärkepunkte+1, alle 3 Tafeln.
- Die Iquar-Plättchen werden als "Winter-Bauern" auf die Felder 24 und 28 gelegt, bei zwei Helden nur eines auf Feld 24.
- Die Helden starten mit einem Stärke- und sieben Willenspunkten, drei weitere Stärkepunkte werden frei verteilt.
- Die Legendenkarten werden sortiert und bereitgelegt, auf die Felder B und C kommen Sternchen.
- Die Kreaturen der "Ewigen Kälte" sowie die Bonus-Kreatur Banator werden bereitgestellt.
- Alle Helden starten auf der Feldnummer ihres Ranges, nur Zwerg Kram steht auf dem Feld 43.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ==>



Der Winterstein sorgt immer noch für die eisige Kälte, die nicht zu enden scheint. Die Gelehrten auf der Rietburg beraten endlos, was seine Macht brechen könnte.

"Vielleicht helfen uns ja die drei magischen Tafeln: Greif, Büffel und Seeungeheuer. Wir sollten das versuchen."

So haben die Gelehrten und der König die Helden beauftragt, die Tafeln zu finden und in die Zwergenmine zu bringen.

Aufgabe 1:

Vier Helden müssen die drei Tafeln zum Feld 71 bringen und auf den Winterstein legen, drei Helden zwei Tafeln und zwei Helden nur eine.

Wird die letzte Tafel in der Mine abgelegt, wird die

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Nachts ist es so kalt, dass die Feuchtigkeit des Flusses die drei Brücken immer wieder überfrieren lässt. Sie können deshalb nur mit besonderer Vorsicht betreten werden. Auf alle drei Brücken wird ein Sternchen gelegt: Das Überqueren kostet eine zusätzliche Stunde. Für Kreaturen gilt dieses Hindernis nicht.

Auch die Gors leiden unter der Kälte und sehnen sich nach der Wärme der Burg, und so bedrohen sie die Rietburg wie auch die Winter-Bauern auf ihren Höfen. Es werden sieben Gors aufgestellt auf den Feldern 21, 22, 23, 26, 30, 31, 35.

Aufgabe 2:

Die Rietburg muss gegen alle Kreaturen verteidigt werden. Je nach Anzahl der Helden dürfen höchstens 1 bis 3 Kreaturen auf die Schilde gestellt werden.

Aufgabe 3:

Beide Bauern (Iquar) müssen in die Burg gebracht werden, bei zwei Helden nur einer. Ein Held darf einen Bauern mit sich führen. Trifft eine Kreatur auf ein Feld mit einem Bauern oder einem Helden, der einen Bauern mit sich führt, ist die Legende sofort verloren und es wird die Karte "N" gelesen. Bauern in der Rietburg erhöhen die Zahl der freien Schilde nicht !



Es kracht und knackt im Unterholz des tief gefrorenen Waldes oberhalb des Flusses, begleitet von einem Schnaufen und dem Stampfen schwerer Schritte.

Zwei Steppenbüffel werden auf die Felder 48 und 51 gestellt.

Bei den zwei folgenden Sonnenaufgängen laufen die Büffel nicht nur ein Feld in Pfeilrichtung weiter, es wird danach noch ein weiterer Büffel auf das Feld 51 gestellt.

Wurde der vierte und letzte Büffel aufgestellt, wird die Karte "Der Hirte" gelesen.



Nicht nur den Gors macht die Kälte zu schaffen, auch die Wargors streben der Rietburg entgegen.

Drei Wargors werden auf die Felder 37,45 und 46 gestellt.



Die Büffelherde kommt nicht allein:
Ihr selbst ernannter Hirte folgt ihr und wird auf das Feld 55 gestellt.

Es ist Banator, der Steppenriese.

Banator hat zwölf Willenspunkte. Für jeden besieigten Büffel seiner Herde kommen zwei Willenspunkte hinzu. Er hat 18 Stärkepunkte bei zwei Helden, 24 Stärkepunkte bei drei und 30 Stärkepunkte bei vier Helden. Dazu nutzt er schwarze Würfel, doppelte Zahlen werden addiert.

Aufgabe 4:

Banator muss besiegt werden, bevor der Erzähler "N" erreicht hat.



Ein Held hat die letzte Tafel in die Zwergenmine gebracht. Ein Zwerg nimmt sie gleich in Empfang, aber seine Miene bedeutet nichts Gutes.

"Da haben sich die weisen Damen und Herren auf der Rietburg mal wieder etwas ganz Gescheites ausgedacht!", brummt er.

Die Zwerge setzen all ihr Wissen und Können ein, um mit Hilfe der Tafeln den Winterstein zu bändigen.

Doch, um es schon vorweg zu verraten, sie werden keinen Erfolg haben. Die Lösung des Rätsels und damit auch das Ende des Winters liegen noch in weiter Ferne.



Die Legende "Der Hirte" ist gewonnen, wenn alle vier Aufgaben gelöst wurden:

- (1) Die Tafeln wurden zur Zwergenmine gebracht.
- (2) Die Rietburg wurde gegen die Kreaturen verteidigt.
- (3) Die Bauern (Iquar) wurden in die Burg gebracht.
- (4) Banator, der Steppenriese, wurde besiegt.

Die Helden kehren wohlgelaunt zur Rietburg zurück.

Wurde nur eine der Aufgaben nicht erfüllt, ist die Legende verloren.

Aber die Helden können einen neuen Versuch starten, Andor vor den drohenden Gefahren zu retten.