

Fan-Legenden-Erfinder: Krogar

Einst lebte in den weiten Steppen des Barbarenlandes ein mutiger Nomade namens Barz. Eines Tages hörte Barz von einer großen Gefahr, die das Land bedrohte. Eine Armee von wilden Kriegerern, die sich aus den umliegenden Ländern zusammenschloss, um das Land der drei Brüder zu erobern und zu zerstören. Eine Horde der wilden Eindringlinge war nun auf dem Weg in seine Region und hatte bereits andere Stämme vernichtet. Ratsuchend wandte Barz sich an Mondsee, die Schamanin seines Stammes.

Infos: Solo-Legende für Barz.

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

Die Legende ist frei erfunden und spielt nicht vor, während, zwischen oder nach den offiziellen Legenden. Sie erzählt die Abenteuer eines Steppennomaden.

Benötigtes Material: Grundspiel „Die ewige Kälte“, die „Magischen Helden“

Kreaturen des Ava: Mondseehexe, Tanghorn-Gor

Optional: 2 Häuptlinge aus der Bonus-Box, Spielfigur „Namora“ (Bastelbogen), Boot aus VL II; es kann auch anderes Spielmaterial verwendet werden

Erfahrung: Teil I, L3 Solo-Variante; Teil IV, L3; evtl. Sternenschild

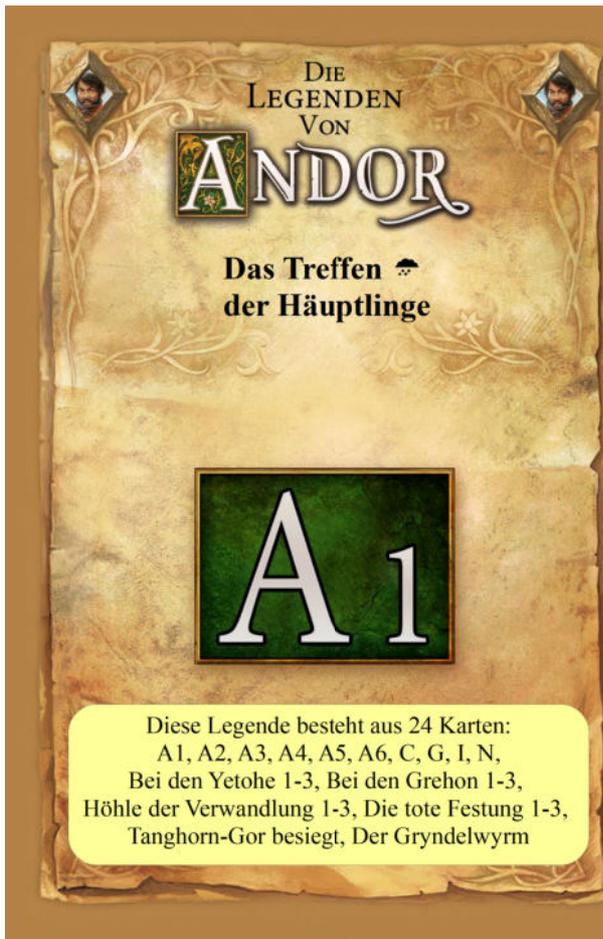
Schwierigkeitsgrad: Individuell;

es ist möglich, die Legende durchgehend wie

der Raue Rüdiger, die Mutige Mona oder Hasenfuß Harald zu spielen,

sollte einem die Legende jedoch zu leicht oder zu schwer erscheinen, kann man sich bei jeder Legendenkarte mit farbigen Werten wieder neu entscheiden. Zudem gibt es eine Legendenkarte mit Optionen zum Variieren des Schwierigkeitsgrades.

Heldenzahl: 1 (Barz)



Einst lebte in den weiten Steppen des Barbarenlandes ein mutiger Nomade namens Barz.

Eines Tages hörte Barz von einer großen Gefahr, die das Land bedrohte. Eine Armee von wilden Kriegern, die sich aus den umliegenden Ländern zusammenschloss, um das Land der drei Brüder zu erobern und zu zerstören. Eine Horde der wilden Eindringlinge war nun auf dem Weg in seine Region und hatte bereits andere Stämme vernichtet.

Ratsuchend wandte Barz sich an Mondsee, die Schamanin seines Stammes.

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

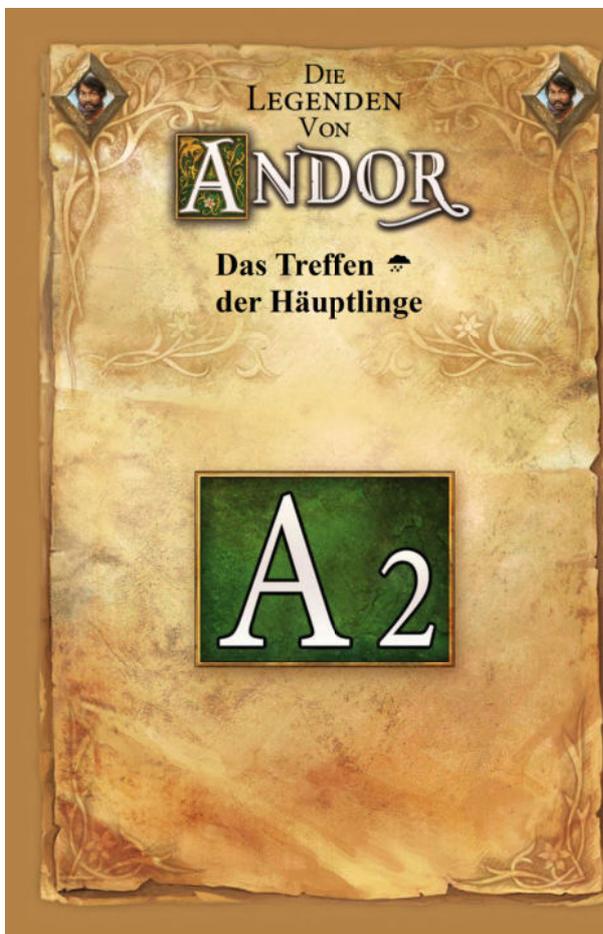
- **Punkt 2:** Gespielt wird mit dem Helden Barz. Lege Heldentafel und -zubehör bereit.
- **Punkte 8, 9 und 12:** Die Schnee- und Eisplättchen sowie das „Ewige-Kälte“-Plättchen kommen später ins Spiel. Lege diese Plättchen zunächst zu den anderen Plättchen neben den Spielplan.

Lege außerdem folgendes Material bereit:

Figuren Mondseehexe, Tanghorn-Gor, Namora (Bastelbogen), 2 Häuptlinge, 4 Mondbeeren, Boot

Lege Sternchen auf die Buchstaben **C, G, I** und **N** der Legendenleiste.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →



Stelle die Figuren Mondseehexe und Barz auf Feld **460**.
Lege das Boot auf Feld **458**.

Mondsee erkannte, dass die drei verfeindeten Stämme, die in der Region lebten, ihre Differenzen überwinden und sich vereinen mussten, um diese Bedrohung abzuwehren. Die drei Stämme waren seit Jahren verfeindet und stritten sich um Ressourcen und Territorien.

Der erste Stamm, die Yetohe, war ein Volk von Steppennomaden, die in ihren Zelten lebten und ihr Vieh auf den Weiden der Steppen züchteten. Der zweite Stamm, die Iquar, lebte auf einer Pfahlbausiedlung in einem See und lebte von Fischerei und Handel. Der dritte Stamm, die Grehon, lebte in Höhlen in den Bergen und war bekannt für seine Fähigkeit, Schmuck und Waffen aus Edelsteinen herzustellen.

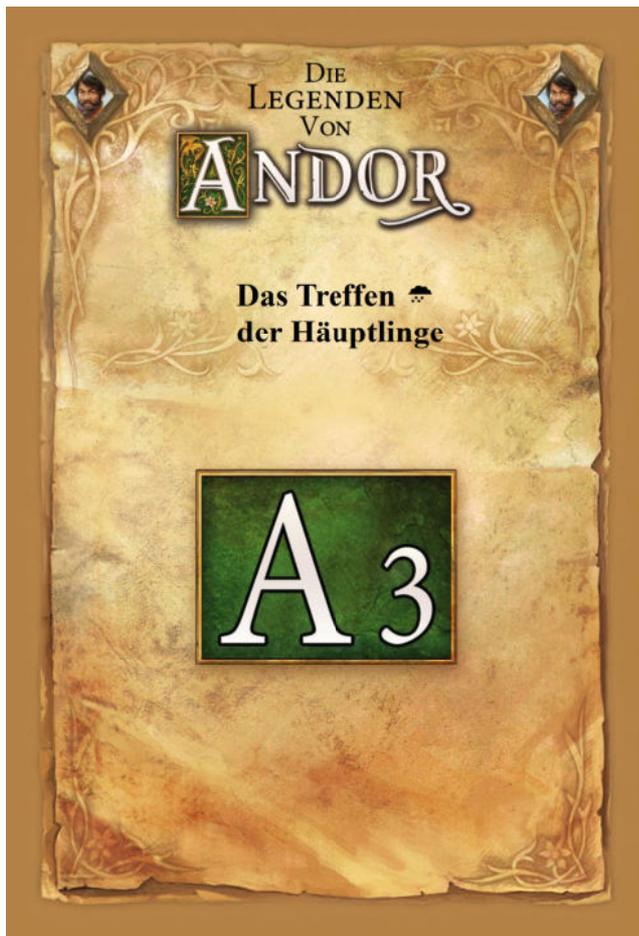
Die Schamanin wusste, dass es nicht leicht sein würde, die drei verfeindeten Stämme zu vereinen. Daher beschloss sie, Barz zu den Stämmen zu schicken. Barz war bekannt für seine Tapferkeit, seine Schnelligkeit und vor allem für seine Fähigkeit, schwierige Aufgaben zu lösen:

„Höre Barz, gehe zu unseren Brüdern der Yetohe und der Grehon und gebe Kunde, dass ich, Mondsee, oberste aller Schamanen, ein Treffen der Häuptlinge hier auf dem Ava einberufe. Geleite die Häuptlinge sicher hierher. Hast du verstanden?“

„Ja, oh Schamanin“.

„Gut, dann vergeude keine Zeit und geh!“

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →



Aufgabe 1:

Lege je 1 Sternchen auf die Felder 401 und 425.
Barz muss die Häuptlinge der Yetohe und der Grehon über das große Treffen auf dem Ava informieren. Lies weiter auf der Karte „Bei den Yetohe 1“ sobald Barz auf Feld 401 steht. Lies weiter auf der Karte „Bei den Grehon 1“ sobald Barz auf Feld 425 steht.

Als Barz gerade in den kleinen Nachen steigen wollte, um überzusetzen, rief die Schamanin ihn noch einmal an: „Eines noch Barz, für die Zusammenkunft soll ein großes Festmahl vorbereitet werden - fange mir dafür einen Gryndelwurm!“ Ungläubig schaute der Iquar seine Schamanin an: „Einen Gryndelwurm? Ich soll...“ „Genau, einen Gryndelwurm. Dafür brauchst du einen besonderen Köder und ein reißfestes Netz. Du schaffst das schon. Habe Vertrauen. Und nun – eile dich!“

Aufgabe 2:

Fange einen Gryndelwurm bevor der Erzähler „N“ erreicht.
Wie das geht, erfährst du im Laufe der Legende.

Stelle

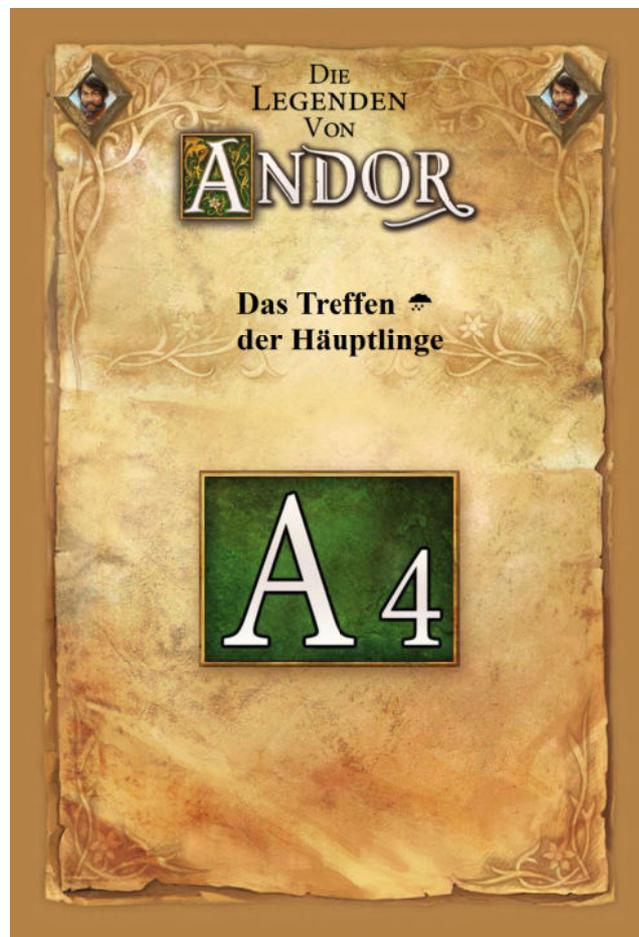
Gors auf die Felder 412, 421, 440 und 443

Wargors auf die Felder 415, 426 und 450

Steppenbüffel auf die Felder 419, 432 und 448 und

Trolle auf die Felder 423 und 436

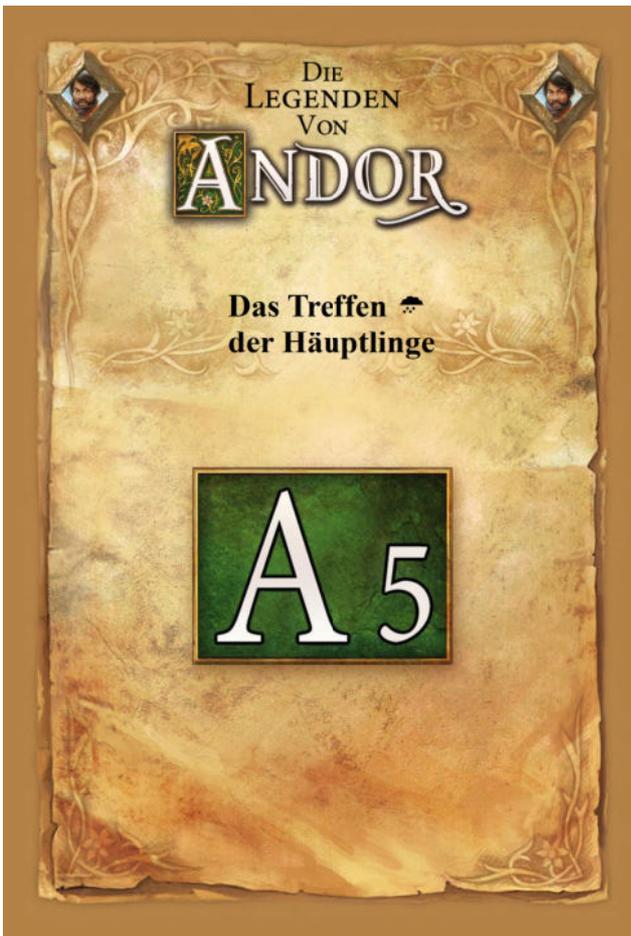
Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A4 →



Die Regeln für Barz ändern sich wie folgt:

- Barz wird **nicht** von seiner **Steppenechse** begleitet. Diese bekommt eine andere Funktion und kann daher auch **nicht** als Lasttier für die verbleibenden zwei Pulver genutzt werden. Ebenso wenig bewegt sie sich bei jeder Erzählerbewegung ein Feld in Richtung des Steppennomaden. Tausche ggf. den rosafarbenen Standfuß der Steppenechse gegen einen grauen Standfuß aus. Stelle die Steppenechse zu den anderen Figuren.
 - Zu Beginn wählt Barz 3 beliebige **Pulver** aus und legt diese auf die Pulver-Ablagefelder seiner Heldentafel. Die verbleibenden 2 Pulver werden auf Feld 460 abgelegt. Pulver-Plättchen können auf einem beliebigen Feld (außer Händlerfeld) abgelegt und wieder aufgenommen werden.
 - Das **Meditationspulver** hat in dieser Legende keine Funktion. Stattdessen kann das **Beschleunigungspulver** gewählt werden (Experimentierpulver): Damit darf sich Barz für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 2 / 3 / 4 Felder weit bewegen.
 - **Umwandlungspulver**: Tausche einen beliebigen kleinen Gegenstand (auch Reiterhelme) in einen anderen Gegenstand, der auf einem Händlerfeld liegt und auf diesem abgebildet ist.
 - **Falke**: Du kannst den Falken 1 x pro Tag einsetzen, um einen kleinen Gegenstand von einem beliebigen Feld (außer Händlerfeld) einzusammeln. Das können auch Reiterhelme, Kräuter oder Pulverplättchen sein. Eis- und Schneeplättchen kann der Falke nicht aktivieren oder aufdecken. Er kann keine Iquarplättchen bewegen.
 - Barz beherrscht die **große Kräuterkunde**. Lege die entsprechende Karte bereit, um die Regeln ggf. nachzulesen.
- Tipp**: Setze die Kräuter nicht zu früh ein.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A5 →

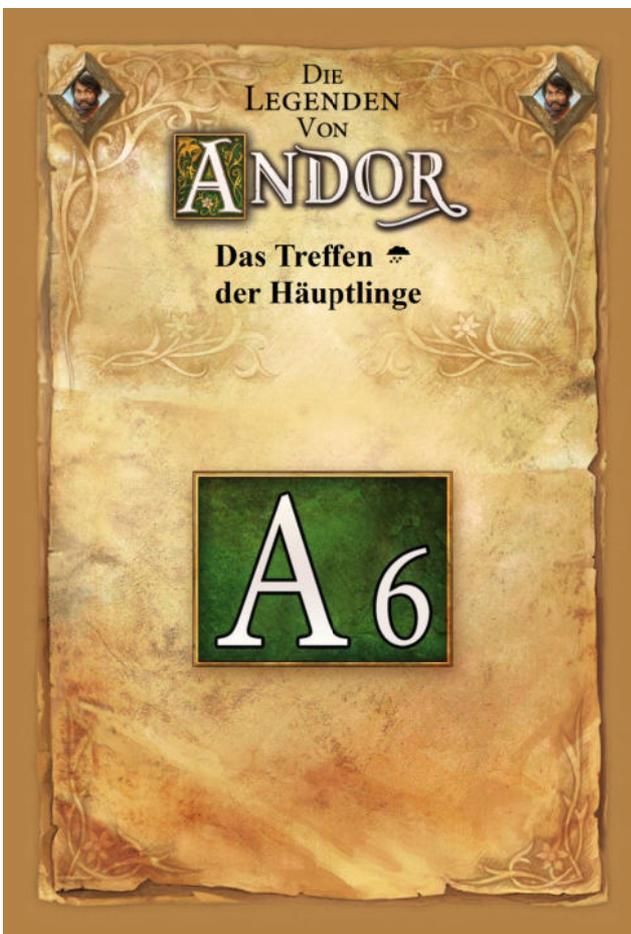


Das Boot...

- darf **nur mit Barz an Bord** und **nur auf Seefeldern** fahren.
- kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste 1 Feld auf dem See in eine **beliebige Richtung** bewegt werden, jedoch **nicht auf Felder mit Eisplättchen**.
- kann von jedem angrenzenden Landfeld, an dem es liegt, für 1 Stunde auf der Tagesleiste **betreten bzw. verlassen** werden. Beispiel: Das Boot liegt auf Feld 458. Von den angrenzenden Felder 404, 407, 455 und 460 kann das Boot betreten werden. Von Bord gehen funktioniert nach dem gleichen Prinzip.
- kann genutzt werden, um mit dem Fernrohr alle **Schneeplättchen** aufzudecken, die sich angrenzend zum Boot befinden, (aber nicht im Vorbeifahren). Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht.
- bietet Platz für **maximal 2 Personen**. Da nur Barz das Boot steuern kann, gilt beim **Boot fahren**: Barz + 1

Stelle Flaps, den Flederfuchs auf Feld 460. Er kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste auf ein beliebiges Spielplanfeld versetzt werden. Auf seinem jeweiligen Feld kann Flaps ein Schneeplättchen aufdecken, ohne es zu aktivieren **oder**, wenn Flaps und Barz auf einem Feld stehen, dem Gegner in der **ersten Kampfrunde 1** Würfel stehlen, sodass dieser mit einem weniger würfelt.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte A6 →



Der Steppennomade startet mit **4 / 7 / 11** Willenspunkten, **2 / 3 / 4** Stärkepunkten und erhält **½ / 1 / 2** Trinkschlauch / Trinkschläuche sowie **1 / 2 / 3** beliebige(n) Zielmarker

Zielmarker werden auf das Ablagefeld für Kräuter und Edelsteine gelegt und haben in dieser Legende eine andere Funktion. Bei Sonnenaufgang, ehe das erste Symbol ausgeführt wird, kann der Held einen Zielmarker auf eines der dort abgebildeten Symbole legen. Das abgedeckte Symbol wird dann nicht ausgeführt.

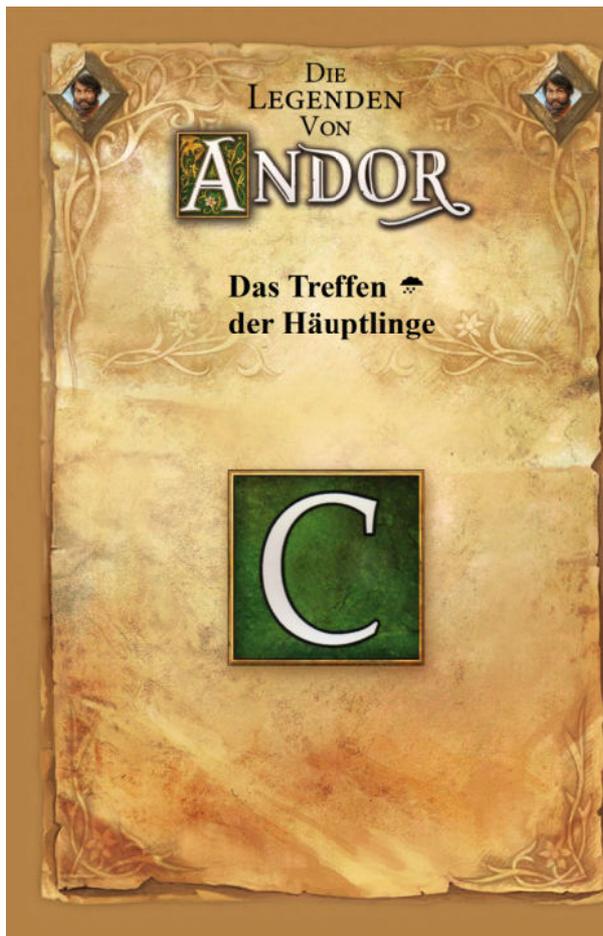
*Beispiel: Der Held legt 1 Zielmarker auf das **Gor-Symbol**. Dann werden bei diesem Sonnenaufgang alle Gors **nicht** bewegt.*

An einem Sonnenaufgang können auch mehrere Symbole mit jeweils 1 Zielmarker abgedeckt werden.

Wird das Symbol „Die Tage werden kürzer“ abgedeckt, wird das „Ewige-Kälte“-Plättchen **nicht** verschoben **und** kann an diesem Tag **ignoriert** werden. Lege ggf. 1 Sternchen zur Erinnerung auf das „Ewige-Kälte“-Plättchen. Ein eingesetzter Zielmarker kommt nach dem Sonnenaufgang aus dem Spiel, das Sternchen beim Beenden des Tages zurück in den Vorrat.

Dir stehen **3 / 4 / 5** braune Schilde zur Verfügung. Ignoriere die Symbole für die Spieleranzahl und decke die restlichen Schilde ab.

Viel Glück!
(Du wirst es brauchen)



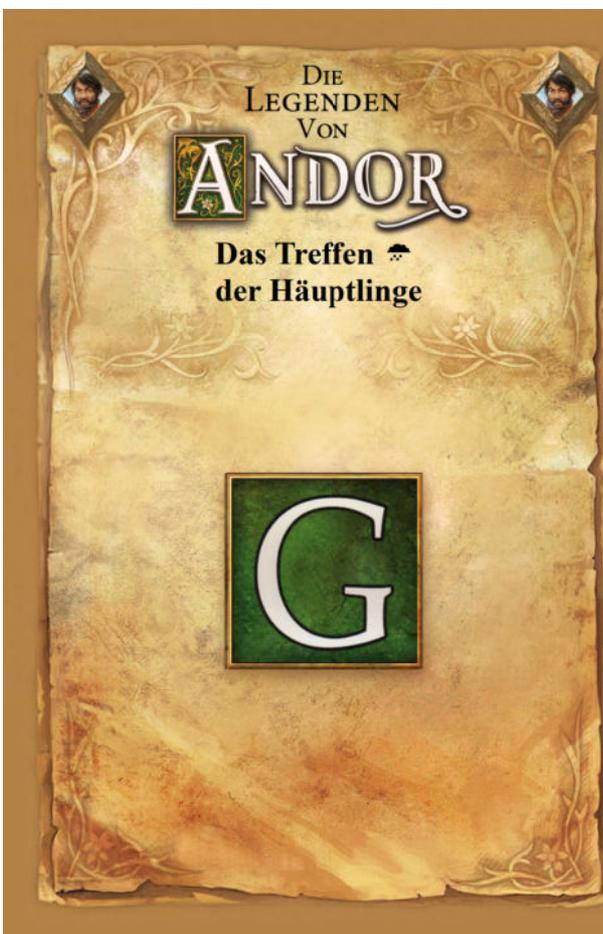
Wintereinbruch!

Plötzlich fielen die Temperaturen stark herab und sanken stetig weiter. Klirrende Kälte überzog das Land mit Eis und Schnee. Der große See fror zu und heftige Schneestürme setzten ein, die die Menschen völlig unvorbereitet trafen. Das Schneegestöber war teilweise so stark, dass Barz die Hand vor Augen nicht mehr zu erkennen vermochte. Es war so kalt, dass nicht nur Tiere, sondern auch Menschen in eine Art Winterstarre zu fallen schienen. Barz fragte sich, ob dieser Kälteeinbruch überhaupt noch natürlichen Ursprungs war.

- Mische die **24 Schneepfättchen** und lege sie verdeckt auf die Schneefelder (Quadrate).
- Mische die **13 Eisplättchen** und lege sie verdeckt auf die Eisfelder (Kreise; auch auf das Feld mit dem Boot).
- **Das Boot** bleibt auf seinem aktuellen Feld stehen. Es kann weiterhin genutzt werden, aber nur auf eisfreien Seefeldern (gilt auch für das aktuelle Feld).
- Lege das „**Ewige-Kälte**“-Plättchen mit der Rückseite nach oben auf das äußerste Feld auf der Tagesleiste. Beim nächsten Sonnenaufgang wird es auf die Vorderseite gedreht.

Legendenziel:

Die Legenden ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht und...
 ...Die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde und...
 ...der Häuptling der Yetohe und der Häuptling der Grehon auf Feld 460 stehen und...
 ...der Gryndelwurm besiegt wurde. Ist letzteres geschehen, wird der Erzähler **sofort** auf den Buchstaben „N“ versetzt.



Der heftige Wintereinbruch trieb weitere Kreaturen aus ihren Verstecken. Auf der Suche nach Nahrung durchstreiften sie das Land.

Stelle

Gors auf die Felder **451** und **436**,

1 Wargor auf Feld **452**,

1 Steppenbüffel auf Feld **440** und

1 Felltroll auf Feld **432**



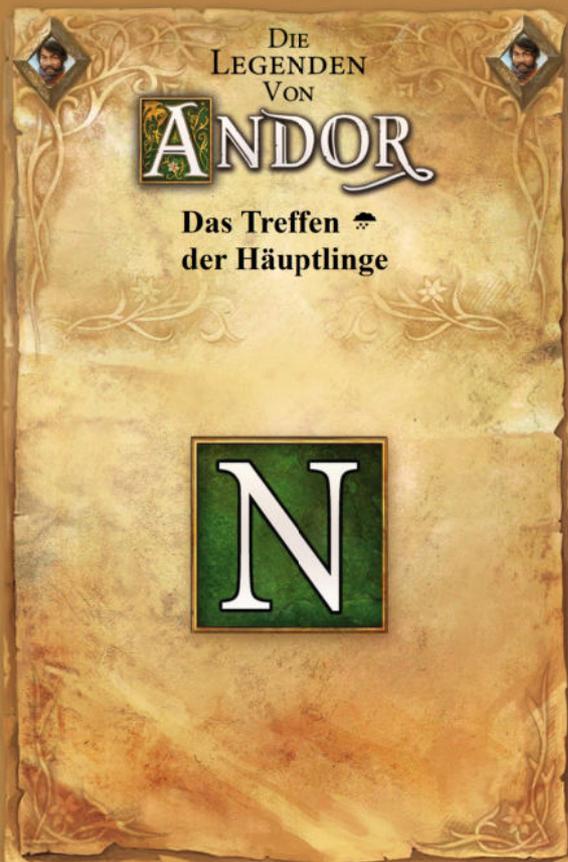


Abermals verfinsterte sich der Himmel und ein wilder Schneesturm tobte durch das Land.

Lege nun die 24 Schneepfättchen sowie alle Gegenstände, Kräuter und Edelsteine, die durch Schneepfättchen ins Spiel gekommen sind und sich aktuell **nicht** auf der Heldentafel befinden, zurück in den Vorrat.

Mische dann die 24 Schneepfättchen und lege sie erneut verdeckt auf die Schneefelder (Quadrate).

Sollte ein Schneepfättchen aktiviert werden, das Gegenstände, Kräuter oder Edelsteine zeigt und diese sich nicht mehr im Vorrat befinden, geschieht nichts. Das Schneepfättchen kommt aus dem Spiel.



Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn...
 ...die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde und...
 ...der Häuptling der Yetohe und der Häuptling der Grehon
 ...jetzt auf Feld 460 stehen und...
 ...der Gryndelwurm besiegt wurde.

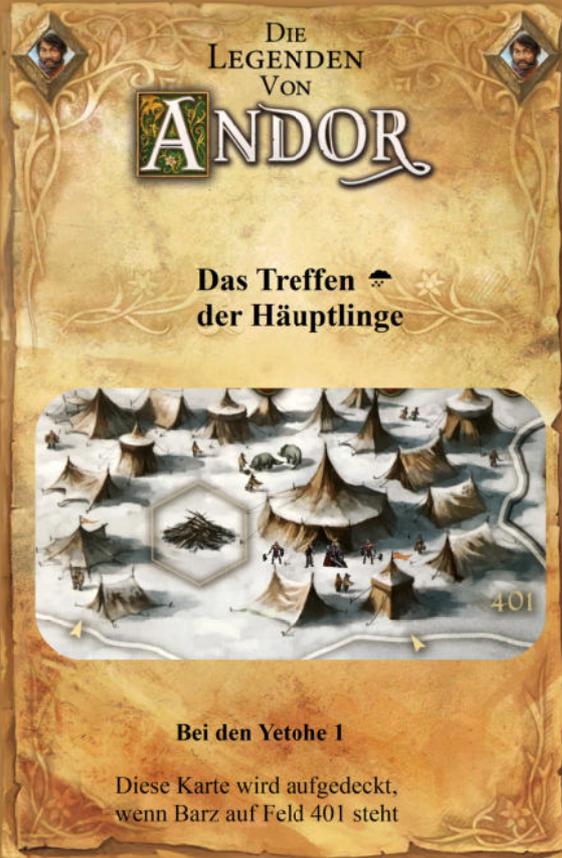
Erschöpft aber zufrieden, blickte Barz auf den besiegten Gryndelwurm. Was für ein Fang! Mondsee war bereits ins Dorf zurückgekehrt und hatte ein paar Fischer zu Barz gesandt. Mit ihrer Hilfe wurde der Gryndelwurm in die Pfahlbausiedlung gebracht, wo alle drei Stämme gemeinsam ein Fest feierten. Die Häuptlinge beratschlagten, wie sie gemeinsam gegen die heranrückende feindliche Armee vorgehen wollten. Der plötzliche Wintereinbruch hatte die Stämme stark geschwächt. Viele Krieger waren dem Eisschlaf anheimgefallen. Konnten sie es dennoch schaffen? Doch dies ist eine andere Geschichte.. Unsere Legende von Barz dem Steppennomaden ist hier zu Ende erzählt.

Die Legende nahm ein **böses Ende** wenn...
 ...die Zeltstadt nicht verteidigt wurde oder...
 ...der Häuptling der Yetohe oder der Häuptling der Grehon
 ...jetzt nicht auf Feld 460 stehen oder...
 ...der Gryndelwurm nicht besiegt wurde.

Barz hatte es nicht geschafft, die Stämme zu vereinen. Sie blieben zerstritten. Als die große Armee schließlich eintraf, besiegte diese die einzelnen, stark geschwächten Stämme mühelos. Die Überlebenden flohen in alle Richtungen. Ob Barz überlebt hat, ist nicht überliefert.

Willst du die Legende wirklich so enden lassen – oder es noch einmal versuchen? Nutze doch die Leichter-Spielen-Optionen.



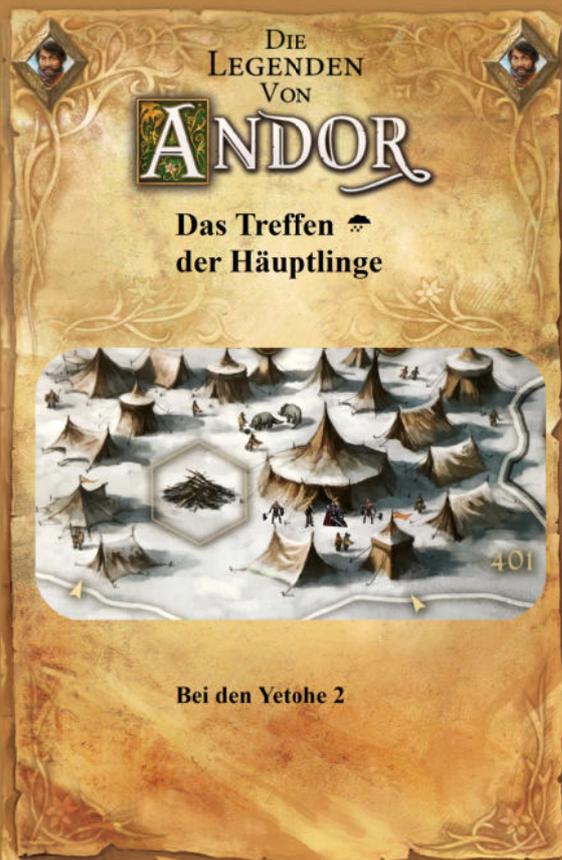


Stelle 1 Häuptling und die Figur Tranuk (+2) auf Feld 401.

Barz war nicht das erste Mal bei den Yetohe. Doch immer wieder erstaunte ihn das emsige Treiben des gesamten Lagers. Kinder spielten Shinny oder Fangen. Einige schossen im Wettbewerb Pfeile in die Luft so hoch und schnell sie nur konnten; wieder andere übten sich im Zielschießen. Dazu hatten sie Büffel und andere Tiere auf Holzscheiben gemalt. Ein Mädchen schien ungemein Freude am Zeichnen zu haben, ihre Büffel sahen lebensecht aus und waren wahre Kunstwerke. Überall im Dorf liefen die Yetohe umher und entzündeten kleine Feuer, holten Wasser, versorgten die Reitechsen oder unterhielten sich. Gerade kehrte eine Gruppe Jäger heim und zeigte stolz ihre Beute. Von den Frauen wurden sie schon freudig erwartet. Auch Gerber und Kürschner zeigten sich interessiert an dem Fang. Vor einem Zelt saßen drei alte Männer und beobachteten gleichmütig das ausgelassene Geschehen. Dann fiel Barz' Blick auf einen Trupp stark bewaffneter Krieger, die sich bereit machten, loszureiten. Wussten die Yetohe schon von der nahenden Gefahr?

„Seht, ein Aqua!“ Auch wenn die Wache am Eingang ihn hatte passieren lassen, sein Kommen war natürlich nicht unbemerkt geblieben und wurde von allerlei Hohn und Spott begleitet: „Oh, ein Fisch an Land!“ „Ja, aber ein sehr kleiner. Sollen wir ihn wieder ins Wasser werfen?“ „Woll, heute gibt's Fisch!“ „Hey, Edam sucht seine Ava! Muhahaha“ Noch während Barz überlegte, was der letzte Spruch wohl zu bedeuten hatte, erreichte er das Zelt des Häuptlings: „Großer Häuptling der Yetohe, ich, Barz vom Stamme der Iquar, grüße dich.“ Der Häuptling erwiderte kurz den Gruß. Barz sprach weiter: „Die Schamanin Mondsee schickt mich. Sie ruft das große Thing ein. Wirst du kommen?“

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte „Bei den Yetohe 2“ ➔

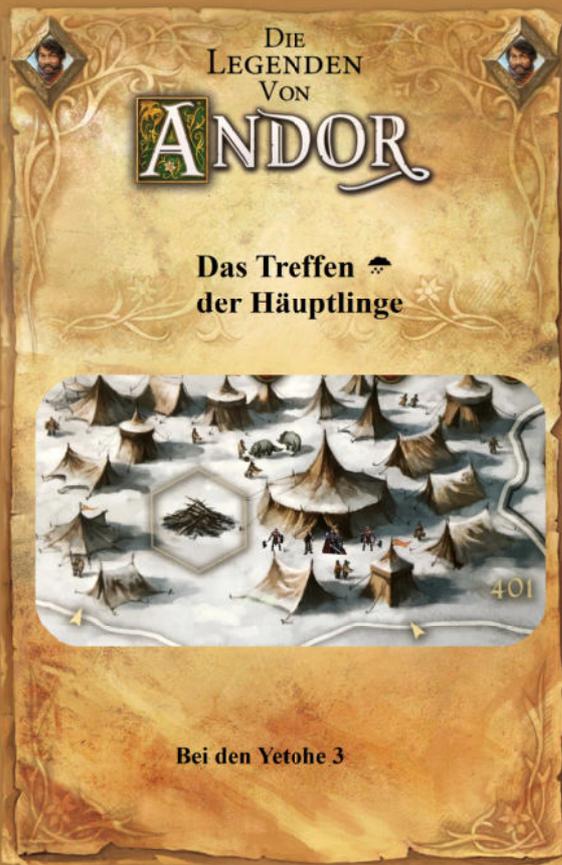


Entferne das Sternchen von Feld 401.

Der Häuptling erwiderte ernst: „Barz, vom Stamme der Iquar, unsere Clans liegen seit langem in Fehde. Vielleicht sprichst du wahr, vielleicht willst du mich in eine Falle locken. Ich weiß nicht, ob ich dir trauen kann.“ „Was kann ich tun?“ „Meine Jäger sind müde, einige meiner besten Krieger brechen in Kürze zur Grenze auf. Hilf uns, die Kreaturen abzuwehren. Sie dringen in unser Lager ein, stehlen Vorräte, manchmal Waffen.“ „Ich helfe euch!“ „Gut - beweise mir, dass du mutig genug bist, auch alleine zu kämpfen und besiege...**einen Troll!**“ Barz schluckte schwer: „Ein Troll ist aber ein verdammt harter Gegner - geht's vielleicht auch 'ne Nummer kleiner?“

„Hm - wenn ich dich so ansehe, könntest du recht haben. Du hast nicht viel auf den Rippen. – Nun gut, besiege einen **Büffel / Wargor**.“ „Aye - was noch?“ „Sokai, meine Reitechse, scheute kürzlich, warf mich ab und lief davon. Bringe sie zurück.“ „Wo finde ich Sokai?“ „Sie wurde zuletzt im Westen gesehen, unweit des Lagers der Grehon.“ „Da wollte ich ohnehin hin. Ich bringe Sokai zurück.“ „Große Worte. Lass ihnen große Taten folgen und ich werde dich zum Ava begleiten. Ach und eines noch – Grakon hier wird mit dir kommen und dich beobachten. So kann ich sicher sein, dass tatsächlich du die Aufgaben erledigst.“ „So sei es.“ Als Barz gerade gehen wollte, wurde er von einer alten, fast zahnlösen Yetohe aufgehalten: „Du, Iquar, meine Enkel Grom und Gronna wollten mich besuchen. Kannst du ihnen helfen, herzukommen?“ „Das will ich gerne tun.“

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte „Bei den Yetohe 3“ ➔



Aufgabe 3:

Erfülle die Aufgaben der Yetohe, indem du

- verhinderst, dass zu viele Kreaturen in die Zeltstadt gelangen
- einen **Troll** / **Steppenbüffel** / **Wargor alleine** besiegst
- die Steppenechse Sokai einfängst und sie ins Lager der Yetohe (Feld 401) bringst

Wurde Aufgabe 3 erfüllt, kann der Yetohehäuptling zum Lager der Iquar (Feld 460) geleitet werden. Barz kann den Häuptling einfach mit seiner Figur mitbewegen. Für den Häuptling gelten die gleichen Regeln wie für die Iquarplättchen.

Aufgabe 4 (optional):

Lege die beiden Iquarplättchen auf Feld 460. Dies sind Grom und Gronna. Bringe die beiden Iquar in die Zeltstadt (Feld 401)

Zur Erinnerung: Auf dem See kann Barz maximal 1 Iquar mit sich bewegen.

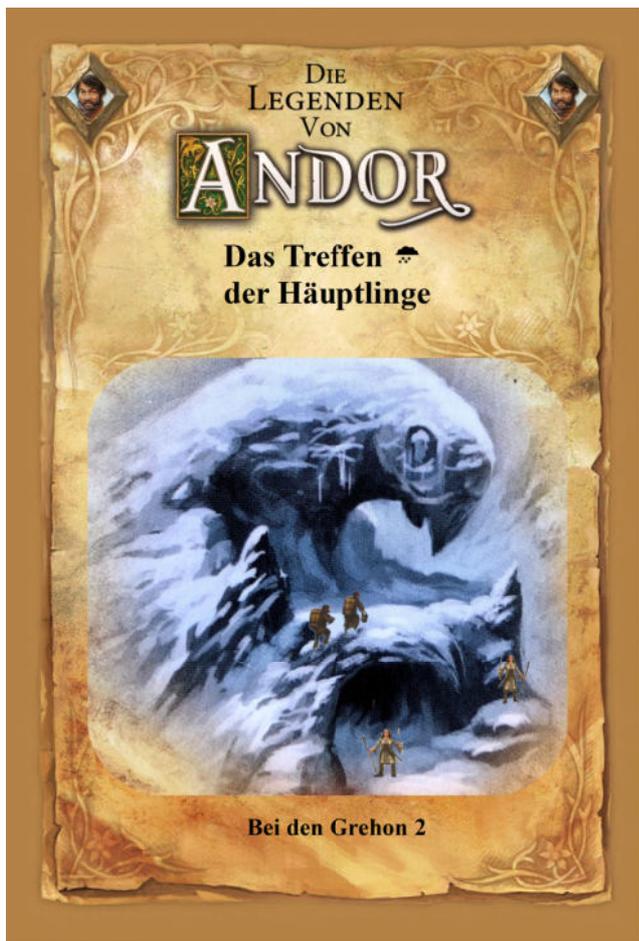
Wurde Aufgabe 4 erfüllt, kannst du die Iquarplättchen umdrehen und diese als zusätzliche Schilde nutzen. Somit stehen dir **5 / 6 / 7** Schilde zur Verfügung.

Grakon: Für 1 Stunde auf der Tagesleiste darfst du Grakon bis zu **2 / 3 / 4** Felder weit bewegen. Er kämpft nach alter Art der Barbaren d.h. steht Grakon auf einem Feld **benachbart** zu Barz, zählt er im Kampf **2 zusätzliche SP**. Grakon darf **Schneeplättchen** aufdecken und aktivieren, mit folgenden Auswirkungen: **WP- und SP-Plättchen** wirken sich direkt auf Barz' Heldentafel aus. **Gegenstände, Kräuter und Edelsteine** werden auf das entsprechende Feld gelegt. Bei **Schneesturm** werden Grakon, Barz und Namora - in dieser Reihenfolge - nach den üblichen Regeln versetzt. Den **See / das Boot** darf Grakon nicht betreten. Er kann keine Iquarplättchen bewegen.



Als Barz die Höhlensiedlung erreichte, wunderte er sich, wie ruhig hier alles war. Auch bei den Grehon gab es spielende Kinder, Arbeiter, die ihrem Tagewerk nachgingen und Krieger, die Wache hielten. Doch alles verlief sehr ruhig, fast schon andächtig. Und dann glaubte Barz, den Grund dafür zu erkennen. In vielen der Höhlen sah er tote Grehon in verschiedenen Stadien der Mumifizierung aufgebahrt. Die Stammesangehörigen suchten diese Höhlen regelmäßig auf und sprachen mit den Toten. Suchten sie Rat bei ihren Ahnen? Während Barz dieses Ritual fasziniert betrachtete, fiel ihm eine weitere Besonderheit auf: Drachensymbole. Einige Tote trugen goldene Masken, die wie Drachenköpfe geformt waren. Etwas weiter entfernt, spielte eine Gruppe Kinder Kubba. Allerdings hatten sie statt des Königs eine Drachenfigur aufgestellt. Einige der Grehon hatten sich einen Drachen auf den Unterarm tätowiert und ein paar Wachen hatten gar das Wappentier auf ihren Schilden so verändert, dass es nicht mehr wie ein Greif sondern wie ein Drache aussah. Barz fragte sich, was dieser seltsame Drachenkult wohl zu bedeuten hätte, als eine Wache ihn ansprach und zum Häuptling brachte. Barz berichtete, dass Mondsee zum großen Thing einlud und er ihr Bote sei. Der Häuptling erwiderte: „Ich werde der Einladung zum Thing folgen. Doch die Nacht ist dunkel und voller Schrecken. Der Weg ist weit und voller Gefahren. Mein Schwert jedoch ist stumpf und scharf. Besorge mir einen Edelstein, damit ich mein Schwert schleifen und ihm zu alter Schärfe verhelfen kann, dann werde ich dir folgen.“ Die beiden Männer reichten sich die Hände nach Art der Barbaren: „So sei es.“ Als Barz gerade gehen wollte, fiel ihm noch etwas ein: „Häuptling, haben eure Krieger eine herrenlose Steppenechse mit einem Reitsattel gesehen?“ „Ja, drei meiner Späher berichteten mir davon.“

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte „Bei den Grehon 2“ ➔



Bei den Grehon 2

Stelle 1 Häuptling auf Feld 425.

Aufgabe 5:
 Lege 1 Edelstein auf Feld 425 ab.
 Lies dann weiter auf Legendenkarte: „Bei den Grehon 3“

Entferne das Sternchen von Feld 425.

Aufgabe 6:
 Befrage die drei Späher zum Verbleib der Steppenechse.

Du findest die drei Späher, indem du mit einem roten Würfel würfelst und jeweils 420 zum Würfelwert addierst. Lege je 1 Sternchen auf das so ermittelte Feld. Auf 1 Feld darf nur 1 Sternchen liegen, würfel ggf. neu. Lege das Sternchen zurück in den Vorrat, sobald Barz auf dem entsprechenden Feld **steht**.

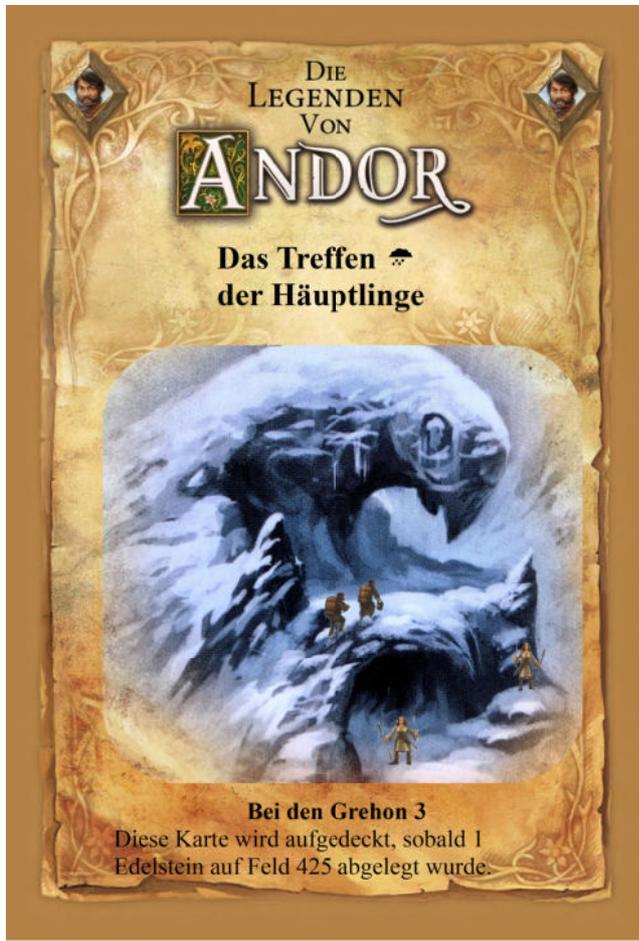
Lies hier erst weiter, sobald die drei Späher befragt wurden:
 Stelle die Steppenechse und Barz auf Feld 428.

Mithilfe der Grehon-Kundschafter fand Barz schließlich die entlaufene Steppenechse. Vorsichtig näherte er sich ihr. Doch als diese ihn bemerkte, scheute sie und lief davon.

Würfel mit einem roten Würfel und lies die Auswirkung:

- Versetze Sokai auf das angrenzende Land-Feld mit der niedrigsten Feldzahl.
- Versetze Sokai auf das angrenzende Land-Feld mit der höchsten Feldzahl.

Betritt Barz das Feld, auf dem die Reitechse steht, würfel erneut und versetze Sokai entsprechend dem Würfelwert. Es ist möglich, Sokai auf diese Weise ins Lager der Yetohe zu treiben. - Doch vielleicht gibt es noch eine andere Möglichkeit? Die Reitechse darf mit Kreaturen auf einem Feld stehen.



Bei den Grehon 3

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald 1 Edelstein auf Feld 425 abgelegt wurde.

Der auf Feld 425 abgelegte Edelstein kommt aus dem Spiel.

Als Barz das Lager der Grehon erneut betrat, erschauerte ihn. War es vorher einfach sehr ruhig gewesen, herrschte jetzt eine Totenstille. Vorsichtig näherte er sich der Höhle des Häuptlings. Titus, der Heiler, erwartete ihn bereits: „Unser Häuptling ist dem unseligen Eisschlaf anheimgefallen. Er kann dich nicht begleiten.“ „Kann ich helfen?“

„Hm, - vielleicht. In der Heiligen Höhle der Heilung sah ich eine Zeichnung wie zwei Heilkundige eine junge Frau aus dem Eisschlaf erweckten. Offenbar flößten sie ihr dazu einen Trunk aus schwarzem Lorbeer ein.“ „Schwarzer Lorbeer?“

„Auch schwarze Nachtstacheln, ein Nachtschattengewächs, das nur an dunklen Orten mit wenig Licht wächst.“ „Wo finde ich solch einen Ort?“ „Die Höhle der Verwandlung ist ein solcher Ort. Namora, die Tochter des Häuptlings, ist dorthin aufgebrochen, um schwarzen Lorbeer zu suchen. - Sie hätte schon längst zurück sein müssen. Hoffentlich ist sie nicht auch in Eisschlaf gefallen.“ „Ich werde diese Höhle aufsuchen und dir schwarzen Lorbeer bringen.“

Aufgabe 7:
 Suche die Höhle der Verwandlung auf.
 Lege 1 schwarze Nachtstacheln auf Feld 425 ab.

Lies weiter auf der Legendenkarte „Höhle der Verwandlung 1“ wenn Barz mit mindestens 14 WP auf Feld 414 steht. Wurde Aufgabe 7 erfüllt, kommen die Nachtstacheln aus dem Spiel und der Grehon-Häuptling kann zum Lager der Iquar (Feld 460) geleitet werden. Barz kann den Häuptling einfach mit seiner Figur mitbewegen. Für den Häuptling gelten die gleichen Regeln wie für die Iquarplättchen.





Barz näherte sich der Höhle. Der Steppennomade hatte schon viel über die Höhle der Verwandlung gehört; da sollten sich schwache in starke Krieger verwandeln. Töchter in wundersame Fabelwesen und Pflugscharen in Schwerter. Doch was er nun sah, erstaunte ihn doch. In der Höhle befand sich eine junge Kriegerin, die von einer Riesenspinne offensichtlich als ihre Beute angesehen wurde. Die Sporne hatte ein äußerst stabil aussehendes und klebriges Netz um den Höhleneingang gesponnen. Eine solch riesige Spinne hatte Barz noch nie gesehen. Anscheinend wirkte die Magie der Höhle auch auf sie. Barz spannte seinen Bogen. „Vorsicht!“ rief die Kriegerin. Doch es war schon zu spät. Mit einer unglaublichen Schnelligkeit, die Barz der Riesenspinne nicht zutraut hätte, war diese auf ihn zugesprungen und hatte ihn in den Kopf gebissen. Barz taumelte. Doch dann riss er sich zusammen.

Aufgabe 8:

Besiege die Sporne
Befreie Namora

Die Sporne hat 10 Willenspunkte, 12 / 10 / 8 Stärkepunkte, und würfelt mit 1 schwarzen Würfel / 2 roten Würfeln / 1 roten Würfel. Der Kampf gegen die Sporne funktioniert wie gegen Kreaturen. Helfer und Hilfsmittel dürfen eingesetzt werden. Nach 3 Kampfunden bricht die Sporne den Kampf ab und zieht sich zurück.

Sollte Barz während des Kampfes unter 14 Willenspunkte fallen, muss er den Kampf sofort abbrechen und Feld 414 verlassen. Stelle ihn dann auf ein beliebiges angrenzendes Feld. Wird die Sporne erneut angegriffen, hat sie wieder ihre Startwerte. Wurde die Sporne besiegt oder vertrieben, lies weiter auf der Legendenkarte „Höhle der Verwandlung 2“.



Nachdem Barz die Riesenspinne besiegt hatte, befreite er Namora, indem er das Netz vorsichtig abtrennte.

„Was tust du da?“ „Nun, das Netz dieser mutierten Sporne ist sehr robust und gleichzeitig äußerst dehnbar, vielleicht kann ich es noch gebrauchen.“ „Pfft... - aber Danke für die Rettung.“ „Bist du Namora – auf der Suche nach dem schwarzen Lorbeer?“ „Ja, hab aber keinen gefunden, nur diese Beeren; die kannst du gerne haben.“ „Was ist das?“ „Das sind Mondbeeren; Steppenechsen sind ganz verrückt danach. Die Beeren besitzen auch noch andere nützliche Eigenschaften. Hier nimm!“ „Danke. Wo wächst denn noch schwarzer Lorbeer?“ „Der nächste dunkle Ort wäre die tote Festung.“ „Tote Festung? - Hört sich ja sehr einladend an.“ „Ich werde dich begleiten.“ „Freut mich.“

Lege jetzt 2 / 3 / 4 Mondbeeren auf die Heldentafel. Immer wenn Barz 1 Mondbeere abgibt, erhält er 1 Stärkepunkt oder setzt seinen Zeitstein 2 Stunden zurück. Es können mehrere Mondbeeren auf einmal abgegeben werden.

Die Mondbeeren können auch genutzt werden, um die Steppenechse Sokai zu zähmen. Dazu muss Barz 1 Mondbeere auf Sokais Feld ablegen (liegt mind. 1 Mondbeere auf der Heldentafel, muss Barz beim Betreten des Feldes nicht würfeln; Sokai bleibt stehen.)

Wurde die Mondbeere abgelegt, passiert folgendes: Die abgelegte Mondbeere kommt aus dem Spiel. Ab jetzt gilt: Sokai bewegt sich bei jeder Erzählerbewegung 1 Feld in Richtung des Steppennomaden. Er bewegt sich 2 Felder weit, solange Barz mind. 1 Mondbeere auf seiner Heldentafel trägt. Nachdem sich Sokai nach der Erzählerbewegung 1 oder 2 Feld(er) bewegt hat, wird geschaut:

Lies jetzt weiter auf der Legendenkarte „Höhle der Verwandlung 3“ ➔



Liegt angrenzend zum aktuellen Feld ein beliebiges Kraut, läuft Sokai auf dieses Feld; zu einer Mondbeere sogar in 2 Feldern Entfernung. Die Kräuter kommen dann aus dem Spiel. Auf diese Weise kann auch eine Spur gelegt werden. An 1 Tag läuft Sokai jedoch nicht weiter als 4 Felder. Der See kann von der Steppenechse nicht betreten werden. Befindet sich Barz auf dem See, bleibt die Steppenechse stehen, ansonsten läuft sie auf dem kürzesten Weg weiter. Läuft eine Kreatur auf ein Feld mit einem ausliegenden Kraut oder steht bereits auf diesem Feld, kommt das Kraut aus dem Spiel.

Namora:

Stelle die Figur Namora auf Feld 414.

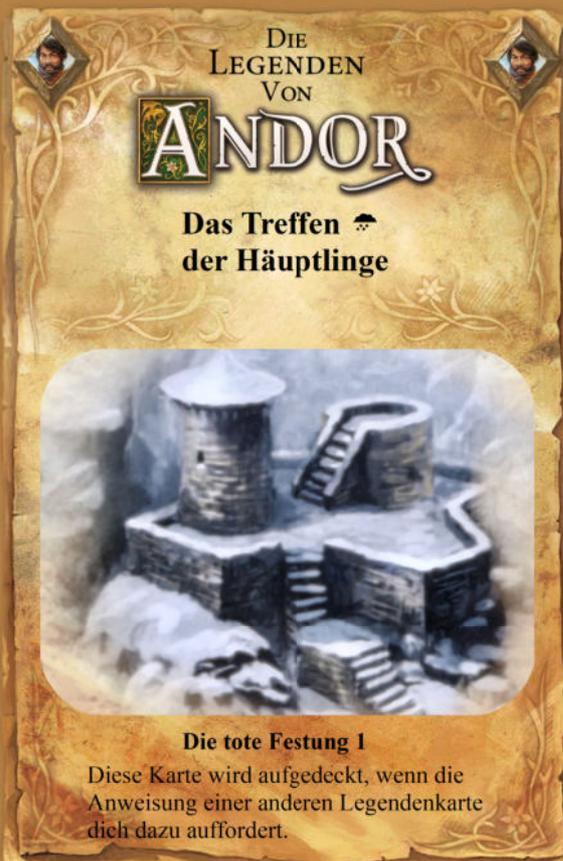
Für 1 Stunde auf der Tagesleiste darfst du Namora bis zu 4 Felder weit bewegen. Sie kämpft nach neuer Art der Barbaren d.h. steht sie mit Barz auf einem Feld, zählt sie im Kampf 2 / 3 / 4 zusätzliche Stärkepunkte.

Namora darf **Schnee- und Eisplättchen** aufdecken und aktivieren, mit folgenden Auswirkungen:

WP- und SP-Plättchen wirken sich direkt auf Barz' Heldentafel aus. **Gegenstände, Kräuter und Edelsteine** werden auf das entsprechende Feld gelegt. Bei **Schneesturm** werden Grakon, Barz und Namora - in dieser Reihenfolge - nach den üblichen Regeln versetzt. Das **Boot** darf sie betreten und verlassen, aber nicht selber fahren. Sie kann die **Iquarplättchen** nach den üblichen Regeln mit ihrer Heldenfigur mitbewegen.

Grakon und Namora dürfen niemals auf einem Feld stehen. Ansonsten ist die Legende **sofort** verloren.

Lies weiter auf der Legendenkarte „Die tote Festung 1“ sobald Barz auf Feld 442 steht.



Barz betrat die Festung. Ihn fröstelte. In steinernen Gebäuden fühlte er sich immer etwas unbehaglich. Die meisten Menschen und Zwerge sahen in Mauern etwas Schützendes. Doch der Nomade fühlte sich gefangen. Es war fast wie lebendig begraben. Dann erblickte er den schwarzen Lorbeer. Aber als Barz das Kraut pflücken wollte, durchzog sein Bein plötzlich ein heftiger Schmerz. Hatte ihn etwas gebissen? Nein - Blut tropfte aus einer Schnittwunde auf seinem Oberschenkel. Vorsichtig drehte Barz sich um. Doch was er nun sah, ließ ihn an seinen Sinnen zweifeln. Vor ihm stand - ein leibhafter Tanghorn-Gor!

In seiner Kindheit hatte Barz Geschichten über diesen gefährlichsten aller Gors gehört. So sollen Drachen sie Kraft ihrer Gedanken aus dem Schlick am Grunde des großen Sees geformt und dann an die Oberfläche gerufen haben. Diese „Kreaturen“ waren völlig unförmig und über und über mit Tang bedeckt. Im Laufe der Zeit soll sich der Tang dann zu diesen bedrohlichen Hörnern geformt haben und die Gors selbst zu meisterhaften Kämpfern geworden sein. Barz hatte diese Geschichten nie geglaubt, denn bis jetzt hatte er weder Drachen noch Tanghorn-Gors jemals gesehen. Bis jetzt!

Aufgabe 9:

Stelle den Tanghorn-Gor auf Feld 442.

Besiege oder fange den Tanghorn-Gor, um den schwarzen Lorbeer pflücken zu können.



Lies jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die tote Festung 2“.



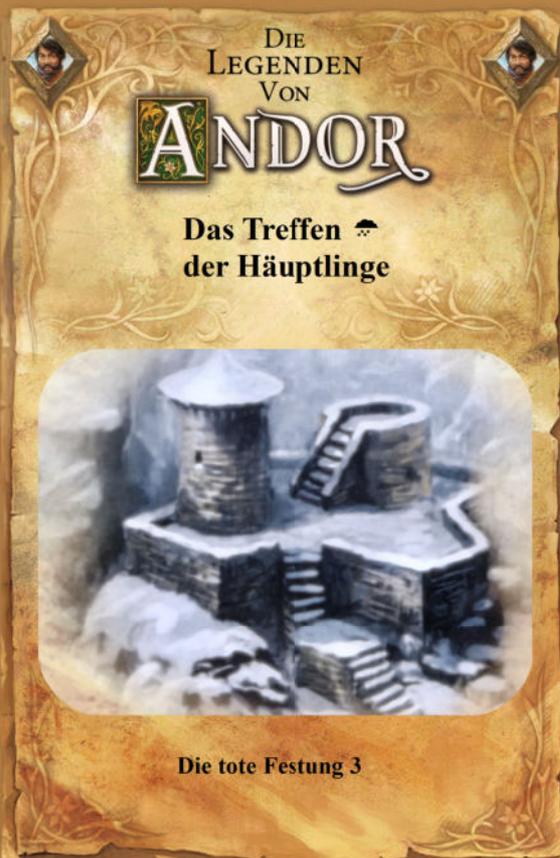
Der Kampf gegen den Tanghorn-Gor

Der Tanghorn-Gor verlässt die tote Festung nicht. Feld 442 kann jederzeit betreten und verlassen werden. Wurde der Kampf jedoch eröffnet, kann Barz sein aktuelles Feld nicht mehr verlassen, bis der Kampf beendet wurde. Der Kampf kann nicht abgebrochen werden, er endet nur durch Sieg oder Niederlage. Alle Helfer und Hilfsmittel dürfen gegen den Tanghorn-Gor eingesetzt werden, allerdings ist er immun gegen das Bannpulver.

Der Tanghorn-Gor hat 20 Willenspunkte, **10 / 8 / 6** Stärkepunkte und würfelt mit **2 schwarzen Würfeln / 3 roten Würfeln / 2 roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Der Kampf funktioniert nach den Regeln wie gegen Kreaturen mit folgender **Besonderheit**: Der Tanghorn-Gor ist extrem schnell. Dadurch stehen ihm **2 Angriffe pro Kampfrunde** zur Verfügung. **Ablauf**: In jeder Kampfrunde wird der Zeitstein des Helden auf der Tagesleiste 1 Feld weitergesetzt. Der Tanghorn-Gor würfelt zuerst und sein Kampfwert wird wie üblich ermittelt. Dann würfelt Barz, ermittelt seinen Kampfwert, beide Kampfwerte werden miteinander verglichen und nach den üblichen Regeln abgehandelt. Für den 2. Angriff innerhalb derselben Kampfrunde gelten die gleichen Regeln, allerdings stehen Barz für den 2. Angriff keine Würfel mehr zur Verfügung. Der Steppennomade darf entscheiden, ob er nach dem 1. oder nach dem 2. Angriff des Tanghorn-Gors würfeln will. Diese Entscheidung muss er sofort nach dem 1. Angriff des Tanghorn-Gors treffen. Er darf nicht erst abwarten, bis der Tanghorn-Gor beide Angriffe durchgeführt hat. Die 2 Angriffe des Tanghorn-Gors werden in jedem Fall durchgeführt, selbst dann, wenn die Willenspunkte des Tanghorn-Gors nach dem 1. Angriff auf 0 gefallen sein sollten.

Lies jetzt weiter auf der Legendenkarte „**Die tote Festung 3**“.



Wenn der Tanghorn-Gor im Kampf besiegt wurde, lies weiter auf der Legendenkarte „**Tanghorn-Gor besiegt**“.

Fangen des Tanghorn-Gors:

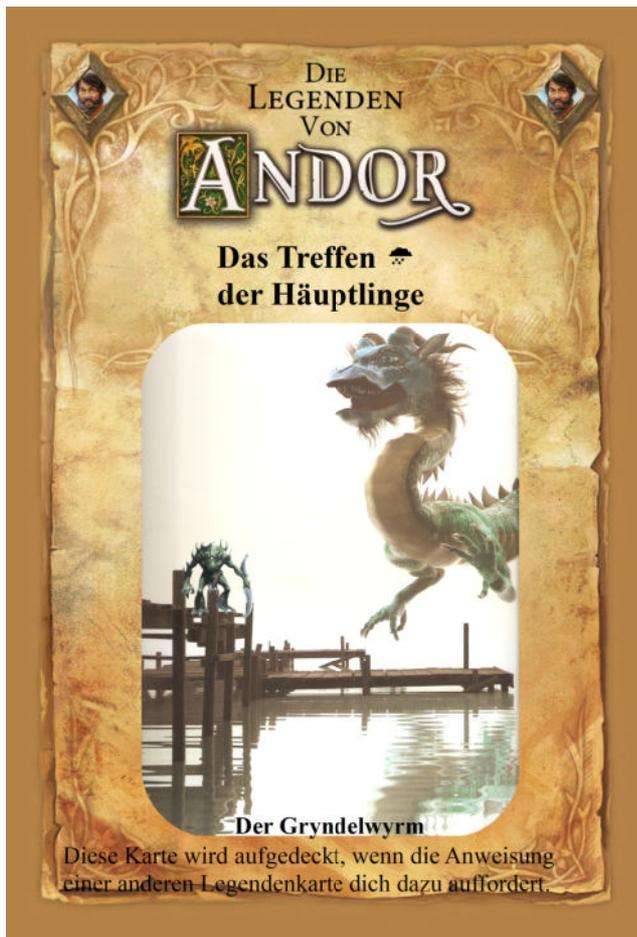
Hierfür muss Barz mit Namora oder Grakon auf Feld 436 stehen und 1 Edelstein auf Feld 436 ablegen. Das Versetzen von Grakon oder Namora kostet die jeweils angegebenen Stunden auf der Tagesleiste. Barz muss auf Feld 442 stehen und für 1 Stunde auf der Tagesleiste den Geheimgang entdecken. Lege dann das Plättchen „Geheimgang“ zwischen die Felder 442 und 436. Beim nächsten Sonnenaufgang, bei der Gorbewegung, läuft der Tanghorn-Gor durch den Geheimgang zum Edelstein und kann mit dem Netz gefangen werden. Dies kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.

Wurde der Tanghorn-Gor gefangen oder im Kampf besiegt, kann der schwarze Lorbeer auf Feld 442 gepflückt werden. Lege dann das Plättchen „**schwarze Nachtstacheln**“ auf die Heldentafel.

Fangen des Gryndelwyrms:

Um den Gryndelwurm zu fangen, muss der gefangene oder im Kampf besiegte Tanghorn-Gor als besonderer Köder auf ein beliebiges an den See angrenzendes Feld gebracht werden. Für jedes Feld, das der Tanghorn-Gor mitbewegt wird, muss Barz **3 / 2 / 1** Willenspunkt(e) abgeben. Versetze dann Mondsee für 1 Stunde auf der Tagesleiste auf dieses Feld.

Lies weiter auf der Legendenkarte „**Der Gryndelwurm**“, wenn sich der Tanghorn-Gor, Barz und Mondsee auf demselben an den See angrenzenden Feld befinden.

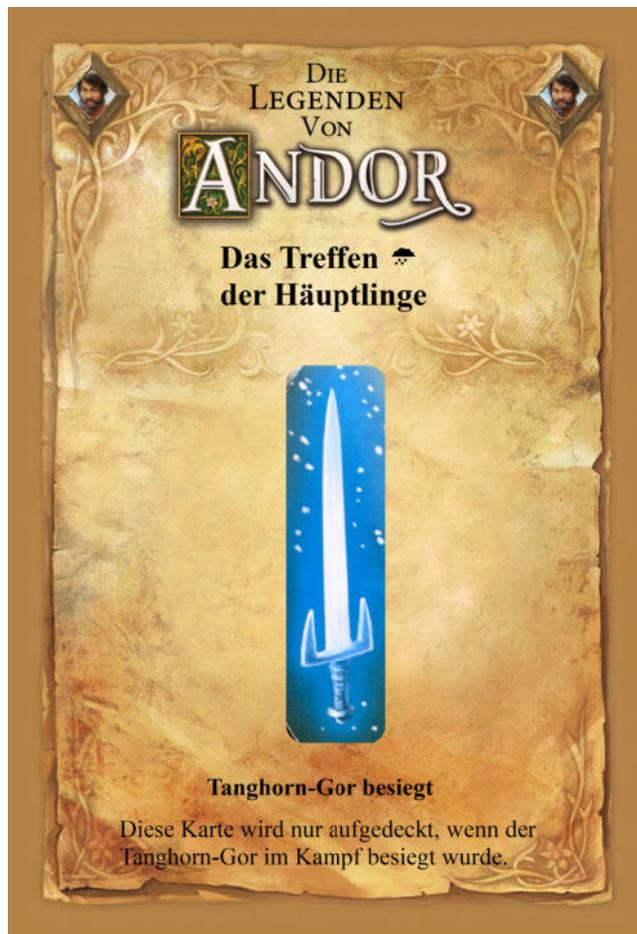


Die Schamanin stimmte eine alte Weise an. Angelockt von der wundersamen Melodie und der Tanghorn-Gor-Leckerei schwamm der Gryndelwurm an Land.

Lege das Takota-Plättchen auf Barz' Feld. Es symbolisiert den Gryndelwurm. Der Gryndelwurm hat 10 Willenspunkte, 16 / 12 / 8 Stärkepunkte und würfelt mit 2 schwarzen Würfeln / 3 roten Würfeln / 2 roten Würfeln.

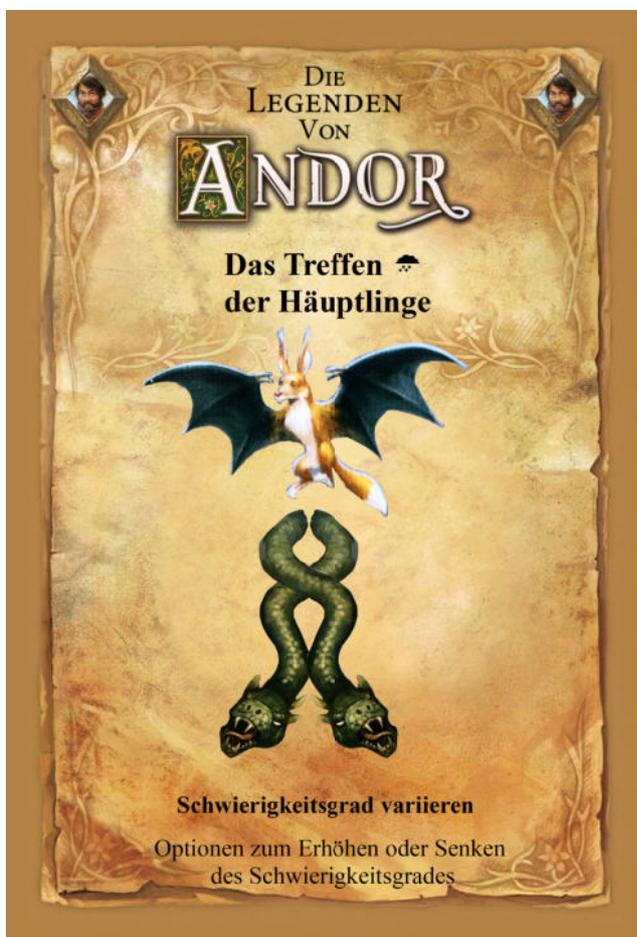
Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht und...
 ...Die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde und...
 ...der Häuptling der Yetohe und der Häuptling der Grehon auf Feld 460 stehen und...
 ...der Gryndelwurm besiegt wurde. Ist letzteres geschehen, wird der Erzähler **sofort** auf „N“ versetzt.



Erschöpft betrachtete Barz den Tanghorn-Gor, den er bisher nur für ein Fabelwesen gehalten hatte. Ob es noch mehr dieser Kreaturen gab? Er hoffte nicht. Dann fiel sein Blick auf das außergewöhnliche Schwert des Tanghorn-Gors, das Barz ehrfürchtig an sich nahm. Diese Waffe würde seinen Ruhm bei den Stämmen noch weiter vermehren!

Lege Carlion, das Eisschwert auf die Heldentafel. Wenn Barz es auf seiner Heldentafel trägt, zählt es im Kampf 2 / 3 / 4 zusätzliche SP. Die in L4 beschriebene Funktion hat das Schwert nicht.



Möchtest du den **Schwierigkeitsgrad** etwas **senken**, wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen:

- Lege zu Beginn der Legende Falke und/oder Fernrohr auf die Heldentafel
- Nimm dir an entsprechender Stelle 1 oder 2 Mondbeeren mehr (insgesamt also 5 oder 6) oder lege bereits zu Beginn der Legende 1-2 Mondbeeren auf die Heldentafel
- Stelle die Reiterfigur + 6 **anstatt** der Reiterfigur + 2 auf
- Starte mit 5 oder 6 Stärkepunkten
- Erhöhe die Reichweite des Beschleunigungspulvers, indem du für 1 Stunde auf der Tagesleiste 5-6 Felder weit läufst
- Lege verbrauchte Trinkschläuche zurück auf ein Händlerfeld.

Möchtest du den **Schwierigkeitsgrad** etwas **erhöhen**, wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen:

- Verzichte auf den Anfangs-Trinkschlauch
- Verzichte an entsprechender Stelle auf eine oder beide Mondbeeren
- Setze die Reiterfigur nicht ein
- Starte mit nur 1 Stärkepunkt
- Verzichte auf den Einsatz des Beschleunigungspulvers