

Dies ist eine **Solo-Legende** für die Heldin **Tenaya** auf dem Spielplan „**Das Land der drei Brüder**“.
Es gelten alle Angaben für zwei Spieler für dich.

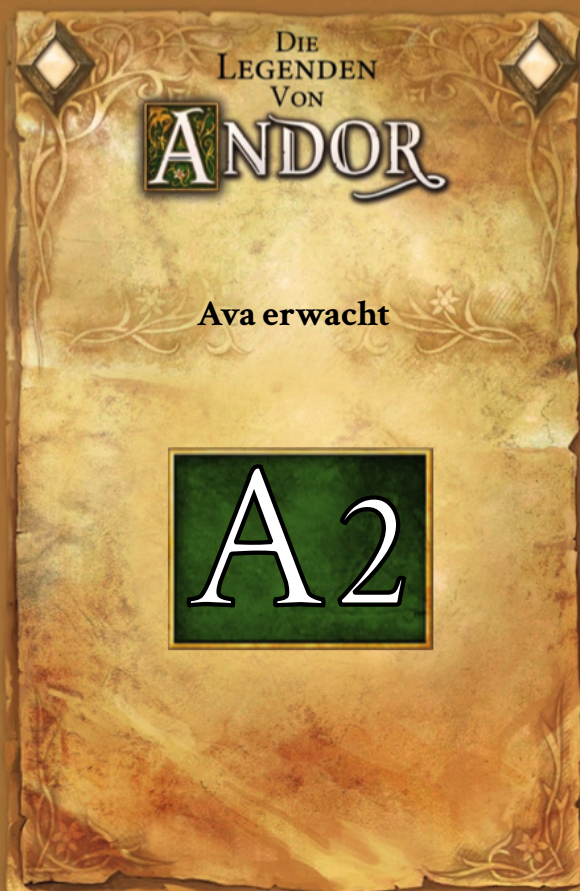
Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** durch, legt allerdings die Eisplättchen **nicht** auf die Felder des Sees und legt das Ewige Kälte-Plättchen **nicht** auf die Tagesleiste. In dieser Legende werden die Tage nicht kürzer.

Legt außerdem das folgende **Material** bereit:

- Aus „**Die Ewige Kälte**“: den großen Yetohe-Krieger, das Plättchen „Geheimgang“, zwei Iquar-Plättchen
- Aus „**Die Reise in den Norden**“: zwei Nerax, zwei Meerestrolche, einen Arrog, die weißen Würfel, zwei Nordkreaturen-Plättchen
- Aus „**Verschollene Legenden: Düstere Zeiten**“: den Schatten, ein Schattenplättchen, drei Drachenknochen, das Boot

Einige Zeit nach der ewigen Kälte, als der Schnee endlich anfang zu schmelzen und der große See Ava taute, trat Tenaya ins Zelt der Schamanin Ellin, um sich von ihr zu verabschieden; die Hüterin des Feuers wollte sich mit ihren neuen Freunden auf den Weg in ferne Länder machen, um neue Abenteuer zu erleben und vielleicht auch anderen Völkern begegnen. Als sie wieder nach draußen trat und ihr die frische Luft des Landes der drei Brüder entgegen schlug, hörte Tenaya laute Hilferufe und dann ein tiefes Knurren. Die Kreaturen hatten einen weiteren Angriff auf die Zeltstadt der Yetohe begonnen und stürmten voran. Tenaya seufzte. Ihre Abreise würden sie wohl noch um einige Zeit verschieben müssen.

Stelle **Tenaya**, den **Flederfuchs** und den **großen Yetohe-Krieger** auf Feld 401.



Lege das **Boot** auf Feld 458. Es kann vom Ufer des Sees für eine Stunde betreten werden. Genauso kann es auch verlassen werden. Die einzigen Figuren die das Boot betreten dürfen sind Tenaya und der große Yetohe-Krieger. Sollte sich mindestens eine dieser beiden Figuren auf dem Boot befinden, kann das Boot für **eine Stunde pro Feld** über den See bewegt werden. Feld 460 kann für eine Stunde vom Boot aus betreten werden. Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B, L** und **N** der Legendenleiste.

Stelle **Gors** auf die Felder 408 und 455, **Wargors** auf die Felder 422, 423 und 424, **Steppenbüffel** auf die Felder 416, 446 und 452 und **Felltrolche** auf die Felder 412 und 425.

Aufgabe:

Verteidige die **Zeltstadt der Yetohe** gegen die Kreaturen.

Du startest mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Du erhältst außerdem eine Karte „**Große Kräuterkunde**“ und **zwei Trinkschläuche**.

Du beginnst **jetzt!**



Tenaya stapfte durch eine Schneewehe nahe eines großen Felsens, von dessen Spitze aus sie sich einen besseren Überblick über die Lage verschaffen wollte. Plötzlich hörte sie laute Alarmhörner. Instinktiv drehte sie sich in Richtung der Zeltstadt um, doch der lange, tiefe Ton schallte von der Pfahlbausiedlung im Ava zu ihr herauf. Tenaya erklimm den Felsen; unten im See waren gewaltige Gestalten zu erkennen, die aus dem Wasser auftauchten und sich ihren Weg zur Siedlung der Iquar bahnten. Ava war erwacht!

Stelle **Nerax** auf die Felder 454 und 465 und **Meerestrolle** auf die Felder 462 und 468.

Die Meereskreaturen können **nur vom Boot aus** bekämpft werden.

Ein **Nerax** hat **8 Stärkepunkte**, **5 Willenspunkte** und würfelt mit **drei weißen Würfeln** (Päsehe werden addiert). Ein **Meerestroll** hat **12 Stärkepunkte**, **6 Willenspunkte** und würfelt ebenfalls mit **drei weißen Würfeln** (Päsehe werden addiert).

Nach dem Sieg über eine Meereskreatur, wird die Meereskreatur auf Feld **400** gestellt und der **Erzähler bewegt sich**. Die **Belohnung** für einen **Nerax** sind **2 Stärkepunkte**, für einen **Meerestroll** **3 Stärkepunkte**. Legt je ein **Nordkreaturen-Plättchen** an die Buchstaben **H** und **L** der Legendenleiste. Immer wenn der Erzähler einen dieser Buchstaben erreicht, werden alle Meereskreaturen **ein Feld auf dem kürzesten Weg** in Richtung Feld **460** bewegt. Sollten zwei Felder in Frage kommen, bewegt sich die Meereskreatur auf das Feld mit der **niedrigeren Feldzahl**.

Hinweis: Die Nordkreaturen-Plättchen kommen danach ungelesen aus dem Spiel.

Meereskreaturen können **nicht** mit Edelsteinen abgelenkt werden.



Legt die beiden **Iquar-Plättchen** mit der Rückseite nach oben auf Feld **460**. Immer wenn eine Meereskreatur Feld **460** erreicht, wird sie auf eines der Plättchen gestellt und kann fortan nicht mehr angegriffen werden. Ist das nicht möglich, ist die Legende **sofort verloren**.

Aufgabe:

Verteidigt die **Pfahlbausiedlung der Iquar** vor den Meereskreaturen.

Tenaya dachte angestrengt nach. Die Meereskreaturen waren nicht nur zahlreich, sondern auch deutlich größer und stärker als die Kreaturen, mit denen sie es sonst zu tun bekam. Doch auf ihren Reisen durch dieses Land war ihr die alte Magie, die mächtiger war als der Zorn jeder Kreatur, nicht entgangen. Sie hatte damals in der toten Festung eine schattenhafte, bedrohliche Macht gespürt, die sie vielleicht für sich nutzen könnte. Und in den Ausläufern des grauen Gebirges waren immer noch mächtige Drachenknochen zu finden. Auch hatte sie vor langer Zeit in Hadria gelernt, ewige Feuer zu entfachen, welche Hoffnung und Stärke brachten. Sie musste diese Magie nutzen, um den Kreaturen des Ava entgegen zu treten.

Die folgenden **Zauber** können dir im Kampf gegen die Meereskreaturen sehr behilflich sein:

1. Stelle den **Schatten** auf Feld **442**. Du kannst ihn besiegen, indem du den Kampfwert **12** erreichst. Dann kommt der Schatten aus dem Spiel und du darfst das **Schattenplättchen** auf dein Ablagefeld für Feuer legen. Fortan darfst du im Kampf einen **großen, schwarzen Würfel** statt deinen eigenen Würfeln nutzen.



2. Erwürfle die Positionen der **Drachenknochen**, indem du mit einem **roten Würfel** würfelst und das Ergebnis zu **420** addierst. Drachenknochen werden auf die Ablage für Edelsteine und Kräuter gelegt und können als ein **beliebiges Kraut** für den **Gewinn von Willenspunkten** oder die „**Große Kräuterkunde**“ verwendet werden.

3. Wenn du auf Feld **460** direkt hintereinander **zwei Feuer** entfachst, wird stattdessen ein **ewiges Feuer** auf das Feld gestellt. Auf Feldern die an Feld **460 angrenzen** hast du nun **8 Stärkepunkte** zusätzlich.



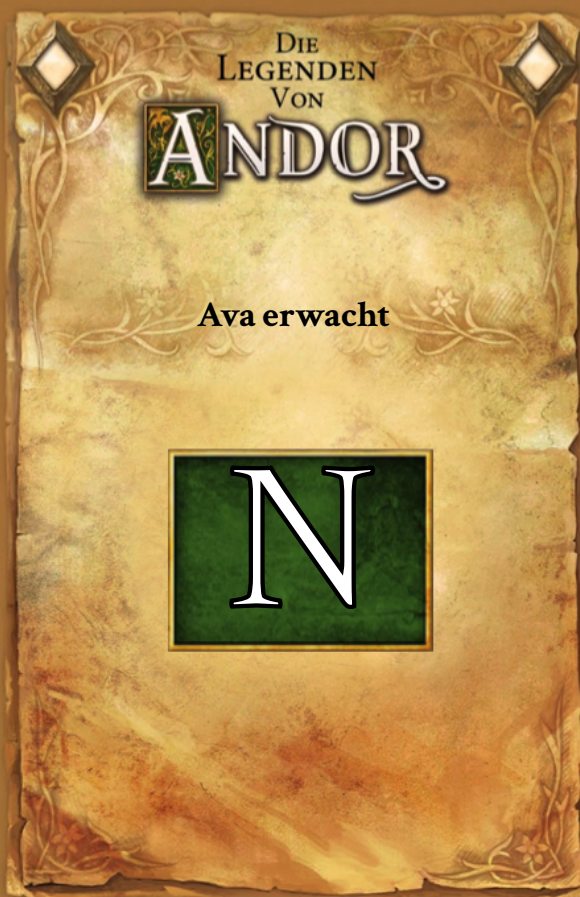
Tenaya, Flaps, Tranuk und den Iquar gelang es, die Meereskreaturen zurückzudrängen. Plötzlich durchbrach mit ohrenbetäubendem Lärm ein gigantisches Wesen, einem riesigen Felsblock gleich, die Wasseroberfläche und bahnte sich mit langen, klauenbewehrten Armen einen Weg durch die letzten Reste des Eises, dass die Ewige Kälte hinterlassen hatte. Die Iquar schossen Pfeile auf das Ungeheuer, doch sein schuppiger Panzer schien zu dick für jede Waffe. „Ein Arrog!“ rief Tranuk. Tenaya kannte diese Wesen: sie waren auch im Hadrischen Meer beheimatet und tyrannisierten dessen Inseln. „Los!“ rief Tenaya, „Wir sind ihre letzte Hoffnung!“

Stellt den **Arrog** auf Feld **466**. Er hat **20 Stärkepunkte**, **10 Willenspunkte** und würfelt mit **fünf weißen Würfeln** (Päsche werden addiert). Hat er weniger als 7 Willenspunkte würfelt er nur noch mit **drei weißen Würfeln**.

Legendenziele:

Verteidige die **Zeltstadt der Yetohe** und die **Pfahlbausiedlung der Iquar**.

Besiege den **Arrog**. Sobald dies geschehen ist, wird der Erzähler auf den Buchstaben **N** versetzt.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
...die Zeltstadt der Yetohe und die Pfahlbausiedlung der Iquar verteidigt wurden und...
...der Arrog besiegt wurde.

*Mit einem gewaltigen Platschen fiel der Arrog in die Tiefen des Ava. Sofort beruhigte sich der See. Die Wasseroberfläche war spiegelglatt.
Nun konnten sich Tenaya und ihre Freunde doch noch auf die Reise in ein fernes Land machen.*

Die Legende nahm ein **schlechtes Ende**, wenn...
...die Zeltstadt der Yetohe oder die Pfahlbausiedlung der Iquar **nicht** verteidigt wurde oder...
...der Arrog **nicht** besiegt wurde.