



A1

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Führt zunächst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** aus.

Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Legendenkarten „Merrik, der Bewahrer“, „Die geheimen Schriftstücke“, „Wasser marsch!“, „Der alte Wehrturm“, „Der Feuergeist“ und „Feuersturm“.
- Die Figuren Hexe, Prinz Thorald, den Feuergeist, die Figur Merrik, den Turm und die unterste Etage des Dunklen Tempels
- Die Feuerplättchen, die Bauern und den Markierungsring
- Verdeckt und gemischt:
- 7 Wasserplättchen (Lichtplättchen), 6 Pergamente, 3 Heilkräuter und 6 Runensteine
- Weitere Vorbereitungen:
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **C, E** und **F**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **2 Heilkräutern** und von **5 der 6 Runensteine**.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, wann die Karte „Feuersturm“ ins Spiel kommt: Bei einer 1 an G, bei einer 2 an H, bei einer 3 oder 4 an I, bei einer 5 an J und bei einer 6 an K.
- Stellt einen **Gor** auf **Feld 26** und einen **Skrall** auf **Feld 27**.
- Legt **Merrik** mit 2 Bauernplättchen auf **Feld 16**. Kreaturen, die dieses Feld betreten, werden entlang des Pfeils auf das nächste Feld gestellt.
- Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**



A2

Sortiert aus den **Kreaturenplättchen** die drei aus, die Bewegungen von Kreaturen auslösen. Mischt die restlichen 12 Kreaturenplättchen und legt **zwei** davon **verdeckt** zur Seite. Markiert diesen Stapel mit einem **Sternchen**. Von den übrigen Kreaturenplättchen nehmt ihr bei **2 Spielern 3** und bei **3 oder 4 Spielern 4** Kreaturenplättchen und führt sie einzeln nacheinander aus. Legt nun je **1 Kreaturenplättchen** auf die Buchstaben **B, D, G** und **H** der Legendenleiste.

Noch befanden sich die Helden im Nebel, doch man berichtete ihnen, dass die Bewahrer des Baumes der Lieder den Wachsam Wald verlassen hatten. Eine scheinbar große Macht formierte sich dort.

Stellt eure Helden auf **Feld 12**. Die Helden können vor ihrem ersten Zug entscheiden, ob sie das Nebelplättchen ausführen wollen oder nicht.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen und Merrik, den Bewahrer, besuchen. Sobald sich ein Held mit Merrik in einem Feld befindet, deckt die Karte „Merrik, der Bewahrer“ auf.

Zwei Helden starten mit **4 Stärkepunkten**, alle weiteren mit **2**. Die Heldengruppe erhält **6 Gold**, **zwei Trinkschläuche** und einen **Bogen**.

Hinweis: Wenn zu einem Zeitpunkt keine Skrale mehr im Vorrat sind, verwendet zunächst die von Feld 80; sind auch dort keine Skrale, verwendet Gors.

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



C

Um die Burg zu verteidigen, fasste Thorald einen kühnen Plan. Er wollte den alten Wehrturm auf Feld 17 wieder aufbauen. Außerdem wollte er diesem Wehrturm eine magische Fähigkeit geben.

Stellt nun **Prinz Thorald** auf **Feld 17**.

Prinz Thorald hat **nicht seine normale Funktion**. Er kann **nicht bewegt werden** und unterstützt die Helden nicht im Kampf mit 4 Stärkepunkten.

Wenn ein Held 2 Runensteine auf Feld 17 ablegt, lest die Karte „Der alte Wehrturm“ vor.

Stellt jetzt einen **Skräl** auf **Feld 36**.

Achtung: Diese Aufgabe ist optional.



E

Ein Feuer flammte im Wachsamem Wald auf. Noch wussten die Helden nicht, was sie dahinter erwarten würde.

Legt jetzt je **1 Feuerplättchen** auf die Felder **58, 62 und 63**.

Markiert das **Brunnensymbol** auf dem Sonnenaufgangsfeld mit dem **Markierungsring**.

Immer, wenn die Brunnen aufgefüllt werden, **breitet sich das Feuer aus**. Legt dazu **ein Feuerplättchen** auf das Feld im Wachsamem Wald, das angrenzend zu einem Feuerplättchen **die höchste Feldzahl** hat. *Beispiel: Bei der aktuellen Lage der 3 Feuerplättchen käme das nächste auf Feld 60 (61 ist kein Waldfeld).*

Der Baum der Lieder fängt auf diese Weise nie Feuer.

Wenn die Karte „Merrik, der Bewahrer“ schon aufgedeckt wurde, lest jetzt die Karte „Der Feuergeist“.

Sobald ein Held ein Feld mit einem Feuerplättchen betritt, lest die Karte „Wasser marsch!“ vor.



F1

Unheilvolle Kunde aus dem Wachsamem Wald und der Mine erreichte die Helden. Scheinbar waren die Bewahrer und Schildzwerge von einer Macht überrumpelt worden. Nun war die Hilfe der Helden nötig.

Deckt nun die beiden Kreaturenplättchen von dem Stapel mit dem Sternchen auf.

Die auf dem **ersten Plättchen** angegebenen **Kreaturen** werden auf **Feld 57** gestellt.

Die auf dem **zweiten Plättchen** angegebenen **Kreaturen** werden auf **Feld 71** gestellt.

In diesem Fall darf mehr als eine Kreatur auf einem Feld stehen. Die Kreaturen **bewegen** sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Sollten auf den Kreaturenplättchen **Heilkräuter** oder **Gold** erwähnt werden, werden diese Gegenstände **nicht platziert**.

Befinden sich jetzt auf Feld 57 oder 71 **nicht 2 Kreaturen** oder **ein Wardrak**, wird ein **Gor** dazugestellt. Sind dann immer noch keine 2 Kreaturen auf Feld 57 oder 71 wird **ein Skral** platziert. Im Spiel **zu zweit** wird diese zusätzliche Platzierung **nicht vorgenommen**. Außerdem haben **Trolle bei zwei Helden** in der Mine oder auf dem Baum nur **10 Stärkepunkte**.

Der **Erzähler** geht nach einem Sieg über eine Kreatur, die auf dem Baum oder der Mine steht, **nicht weiter**. Die besiegten Kreaturen geben trotzdem ihre **normale Belohnung** (auch ein Troll im Zweierspiel).

Außerdem ist der Handelsverkehr von der Belagerung nicht betroffen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte F2.



F2

Nun erzählte Merrik den Helden, dass einige geheime Pergamente während der Flucht verloren gegangen seien. „Scheinbar sind diese Kreaturen hinter unserem Text her. Versucht diese Pergamente zu mir zu bringen. Darin wird über den alten Wehrturm berichtet. Vielleicht kann ich euch dann weiter helfen.“

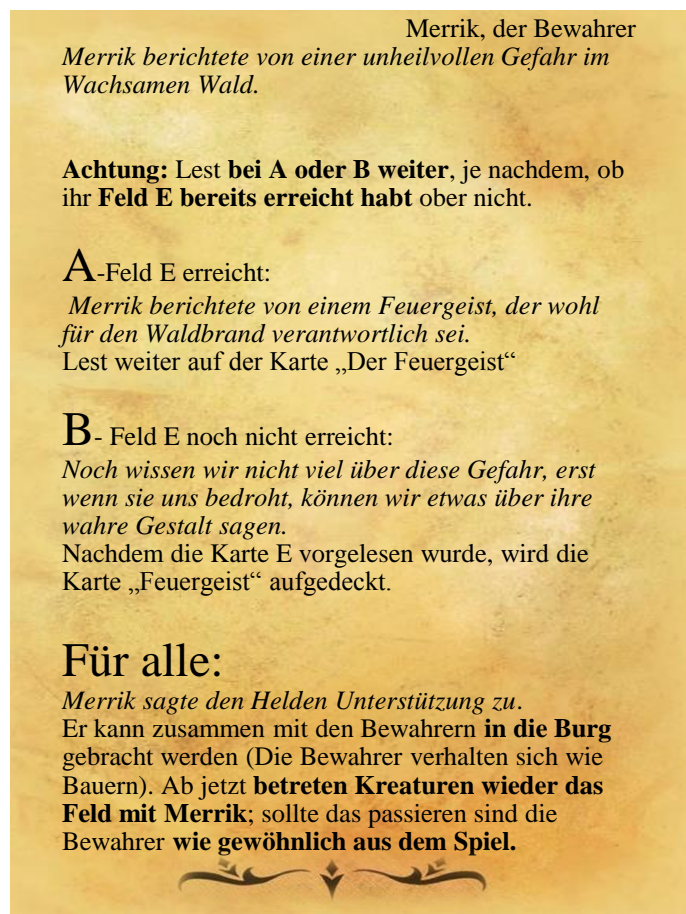
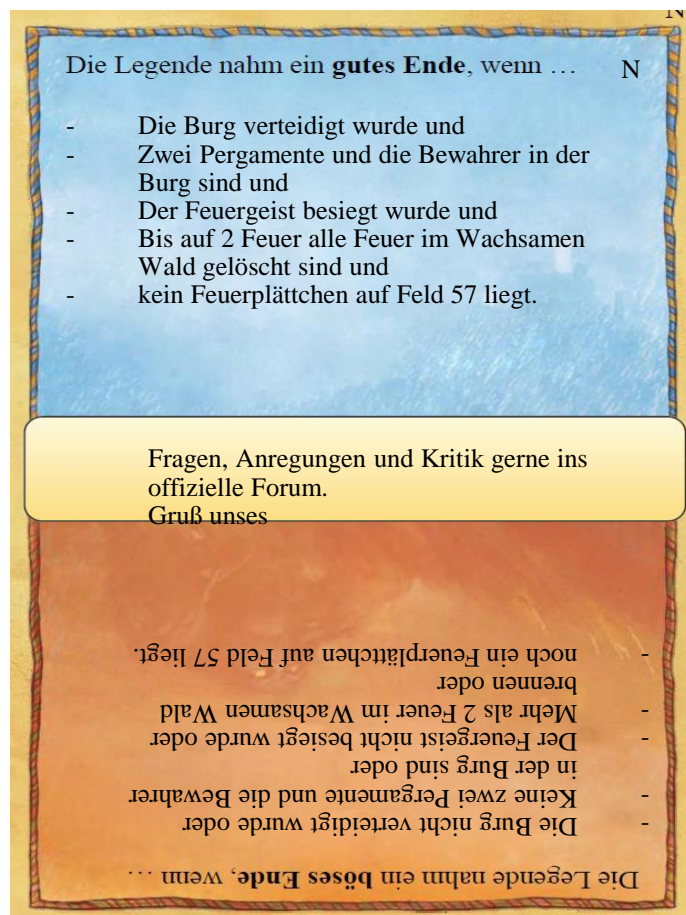
Legt nun je ein **zufälliges Pergament** in die **Mine** und auf den **Baum der Lieder**. Bevor diese Pergamente von den Helden eingesammelt werden können, müssen die Kreaturen besiegt werden.

Anschließend müssen die Pergamente **in die Burg gebracht** werden. Ein Pergament liegt auf einem **kleinen Ablagefeld**. Außerdem kann ein Held mit einem oder mehreren Pergamenten **Felder mit Kreaturen gefahrlos betreten**.

Legendenziel:

Befreit die Mine und den Baum der Lieder und bringt die Pergamente zu den Bewahrern in die Burg. Wenn beide Pergamente und die Bewahrer in der Burg sind, deckt die Karte „Die geheimen Schriftstücke“ auf.







Wasser marsch!

Das Feuer muss gelöscht werden!

Auf Feld 47 und 48 kann Wasser aus dem Fluss entnommen werden. Legt jetzt die Wasserplättchen neben Feld 48 in den Fluss.

Jeder Held kann für jedes kleine Ablagefeld zwei Wasserplättchen mit sich transportieren. Das Aufnehmen **kostet keine Stunde** auf der Tagesleiste.

Wenn ein Held mit einem Wasserplättchen ein Feld mit einem Feuerplättchen betritt, wird das Wasserplättchen aufgedeckt. Danach wird der Kampfwert des Wassers ermittelt: Das **Wasser** verwendet dieselben **Würfel wie der löschende Held** und **besitzt Stärkekpunkte in Höhe der Zahl auf ihrer Rückseite**. Das Feuer würfelt anschließend mit **2 roten Würfeln** und **besitzt 4 Stärkekpunkte**.

Wenn das Wasser den Kampf gewinnt, kommen sowohl das Wasserplättchen als auch das Feuerplättchen aus dem Spiel; gewinnt das Feuer, kommt nur das Wasserplättchen aus dem Spiel.

Bei einem **Gleichstand** gewinnt das Wasser.

Das Löschen kostet den Helden **keine Stunde** auf der Tagesleiste.

Wenn die Quelle im Fluss leer ist, werden die verbrauchten Wasserplättchen neu gemischt und wieder in den Fluss gelegt.



Der Feuergeist

Das war also die große Gefahr, von der Merrik berichtete. Ein Feuergeist brachte den Wachsam Wald zum Brennen. Er hatte sich in dem verlassenen Turm verschanzi, deshalb hatte ihn keiner bemerkt.

Stellt jetzt den unteren Teil des Dunklen Tempels auf **Feld 83** und den Feuergeist darauf.

Der Feuergeist hat 12 Willenspunkte und würfelt mit roten Würfeln entsprechend der Kreaturenanzeige. Er hat bei **2 Spielern 20 Stärkekpunkte**, bei **3 Spielern 30 Stärkekpunkte** und bei **4 Spielern 40 Stärkekpunkte**. **Für jedes Wasserplättchen**, das die angreifenden Helden besitzen, **verringert** sich der Stärkewert des Feuergeistes um **1**.

Hinweis: Die Zahl auf dem Wasserplättchen spielt dabei keine Rolle.

Legendenziel:

Besiegt den Feuergeist. Befinden sich dann nur noch maximal 2 Feuerplättchen auf dem Spielplan, versetzt den Erzähler auf Buchstabe N. Ansonsten versetzt ihn erst dorthin, wenn nur noch 2 Feuerplättchen auf dem Spielplan sind.

Noch war den Helden zwar nicht klar, wie sie Feld 83 erreichten sollten, doch sie vertrauten auf weitere Hilfe von Merrik und den Bewahrern.



Die geheimen Schriftstücke
Merrik bedankte sich bei den Helden und erzählte ihnen von einem geheimen Gang im Wachsamem Wald, der zu dem Turm auf Feld 83 führte.

Markiert folgendes Feld mit einem Sternchen:

- Wenn das kleinere Pergament unter 10 ist, ist die Zehnerstelle 4 ansonsten 5.
- Die zweite Stelle des Feldes wird durch die größte Einerstelle auf den Pergamenten bestimmt.
- *Beispiel: Pergamente 10 und 11, niedrigstes Pergament 10 -> 5.. Größte Einerstelle 1 -> 51*

Das so ermittelte Feld ist mit **Feld 83 benachbart**.



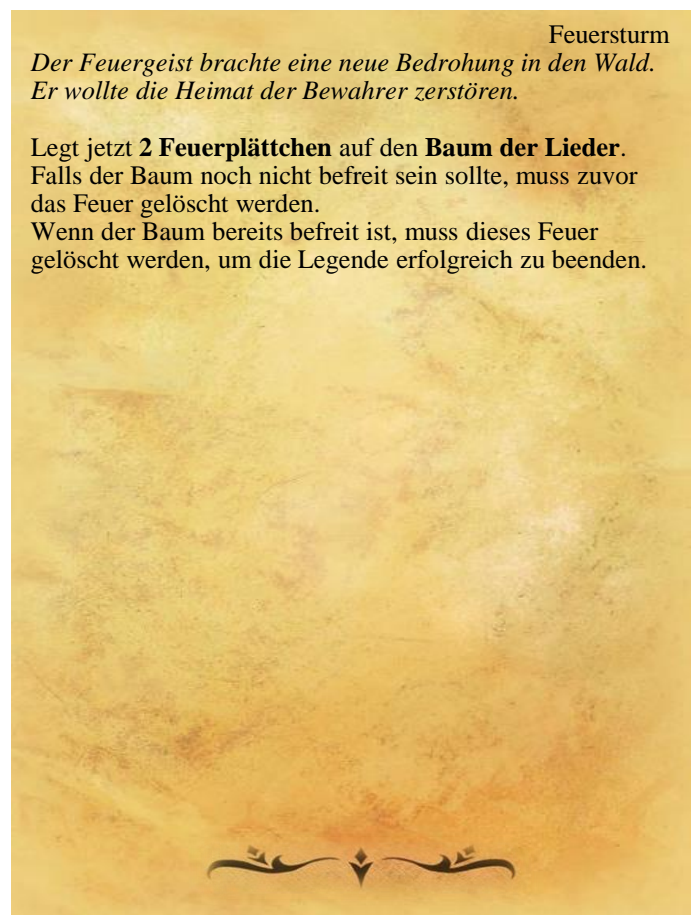
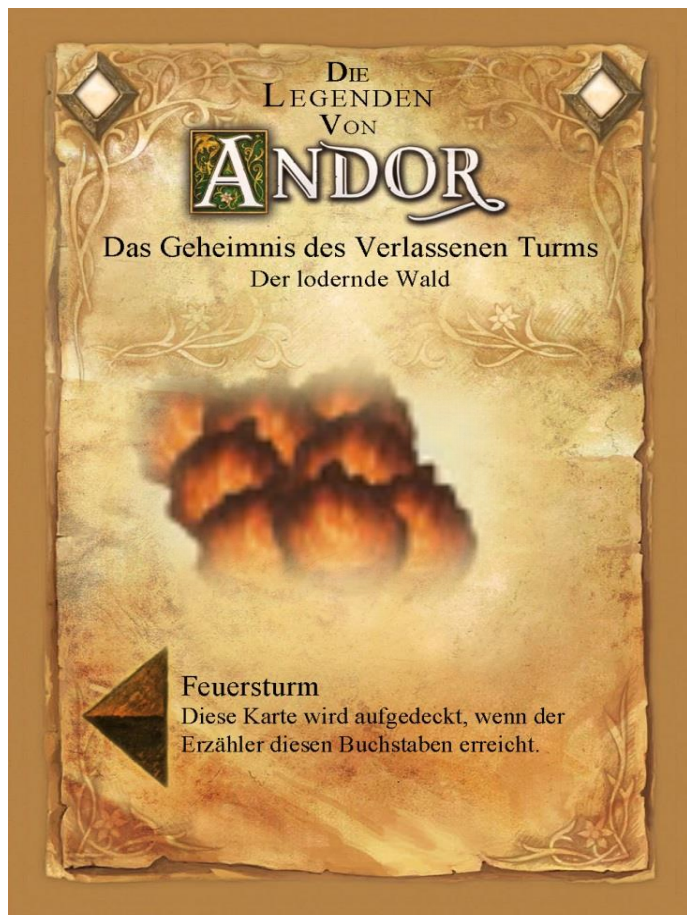
Der alte Wehrturm
Prinz Thorald hatte den Turm fast fertig gebaut. Nur die magische Komponente fehlte dem Turm noch.

Nehmt die zwei **Runensteine** und **Prinz Thorald** jetzt **aus dem Spiel**.

Stellt den Turm **auf Feld 17**.

Der Turm vereinfacht die Verteidigung der Burg. Ein Held, der auf Feld 17 steht, kann den Turm betreten. Der Held kann **mit einem Bogen** alle Kreaturen, die auf **Feldern 1, 2, 4, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 36** (die Felder um Feld 17 und um die Burg) stehen, angreifen. Außerdem kann er einen schwarzen Würfel benutzen, anstatt seiner eigenen Würfel.

*Hinweis: Sollte ein Spieler auf dem Turm auch die **Runensteine** besitzen, hat er trotzdem nur **1 schwarzen Würfel**.*



Varianten für den Schwierigkeitsgrad:

- Leichter:** Entfernt das Kreaturenplättchen von G.
Nehmt die Wasserplättchen mit einer Zwei und einer Vier aus dem Spiel.
Nehmt die Karte C aus dem Spiel. Stattdessen stellt ihr den Turm auf Feld 17 und lest zu Beginn des Spiels die Karte "Der alte Wehrturm" vor.
- Schwerer:** Legt ein weiteres Kreaturenplättchen auf G.
Nehmt die Wasserplättchen mit der 10 und der 14 aus dem Spiel.
Das Feuer breitet sich nach den genannten Regeln um 2 Felder aus.

Achtung: Diese Varianten wurden nicht getestet oder wurden für die normale Legende wieder entfernt.

