



*Gerüchte über das Auftauchen eines uralten Wesens erreichten die Helden. Ein riesenhafter Erdwurm hatte sich aus den Tiefen unterhalb des Gebirges gegraben und war am Rande der Berge hervorgebrochen.*

Der Erdwurm besteht **aus vier Teilen** (I: Schlund, II: Mittelteil, III: Mittelteil, IV: Schwanz).

- Stellt den Schlund auf **Feld 70**.
- Stülpt den **Markierungsring** über die Erzähler-Figur. Ab jetzt bewegt sich immer, wenn der Erzähler ein Feld weiterzieht, auch der Erdwurm.

Wenn sich der Erdwurm bewegt, würfelt mit zwei **Kreaturenwürfeln**. Addiert die Würfelwerte und zieht sie von der aktuellen Feldzahl des Schlundes ab. Stellt den Schlund auf das so ermittelte Feld. Beim Weiterziehen werden die Wurm-Teile jeweils durch dasjenige mit der nächsthöheren Zahl ersetzt.

Beispiel: Teil I bewegt sich auf Feld 65. Dann erscheint Teil II auf Feld 70. Beim nächsten Weiterziehen bewegt sich Teil I auf Feld 63. Dann zieht Teil II auf Feld 65 und Teil III erscheint auf Feld 70. Teil IV erscheint auf dieselbe Art.

**Alle** Gegenstände, Kreaturen, Wölfe oder Bauern (nicht, wenn sie nur auf Nebelkärtchen abgebildet sind) werden vom Schlund verschlungen, sollte dieser auf dem entsprechenden Feld erscheinen, und kommen vom Spielplan. Helden geschieht nichts.

**Lest jetzt auf der Erdwurmkarte 2 weiter.** ➔



Verschlungene Kreaturen werden auf diese Karte gestellt und gesammelt (nicht auf Feld 80, keine Belohnung). Für jede davon hat der Erdwurm im Endkampf zusätzliche Stärkekpunkte.

Wenn der Erdwurm das westliche Rietland erreicht, verwüstet er Höfe und Felder. Die Legende ist dann **sofort** verloren. Die Helden können den Erdwurm zurückdrängen. Dazu müssen sie einen der Teile **II, III** oder **IV** besiegen. Dies funktioniert wie der Kampf gegen Kreaturen. Die Helden müssen einmalig mindestens **10 Kampfpunkte** erreichen. Der besiegte Wurm-Teil kommt dann vom Spielplan und alle Teile davor (mit kleineren Zahlen) werden gemäß der Wurmbewegung rückwärts versetzt. Zieht der Erdwurm wieder weiter, wird das entfernte Teil erneut an der entsprechenden Stelle eingefügt. Um den Erdwurm endgültig zu vernichten, muss der Schlund besiegt werden. Der Kampf funktioniert wie gegen andere Kreaturen.

#### **Aufgabe:**

Die Helden müssen den Erdwurm besiegen, ehe dieser das Rietland oder der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht.

#### **Werte des Erdwurms:**

2 schwarze Würfel

Willenspunkte: 10

Stärkekpunkte: Spielerzahl x 10 + Werte für verschlungene Kreaturen

Gor: +1 SP

Skral: +2 SP

Troll/Wardrak: +3 SP



