



Diese Solo-Legende für den Krieger spielt auf der Rückseite des Grundspielplans.

Der Krieger startet auf Feld 50 mit 4 Stärkepunkten, 7 Willenspunkten und 5 Gold.

- Lege 6 Gors, 1 Skral und das Gold bereit.
- Lege ein Brunnenplättchen auf Feld 55.
- Lege folgende Nebelplättchen verdeckt und gemischt auf die Felder 43, 46, 47, 57, 58 und 59: 2x Gold, 2x Gor, +2 Willenspunkte und 1x Trinkschlauch
- Lege 2 Trinkschläuche, 1 Fernrohr, 1 Bogen und 1 Helm bereit. Diese Gegenstände sowie Stärkepunkte können für je 2 Gold auf Feld 65 gekauft werden.
- Lege ein rotes X auf Feld 60. Dieses Feld kann nicht betreten werden.
- Lege das N-Plättchen auf Feld E und stelle den Erzähler auf Feld A der Legendenleiste.
- Lege den Zeitstein des Kriegers auf die Zeitleiste und lege seine Würfel bereit.
- Lege den roten Holzstein und die rote Holzscheibe neben die Kreaturenleiste. Lege 2 rote Würfel bereit.
- Erwürfle die Position von einem 4er-Heilkraut, indem du mit einem roten Würfel würfelst und 50 addierst.

Lies weiter auf Legendenkarte A2 ->



- Erwürfle die Position von zwei Gors, indem du mit einem roten Würfel würfelst und 50 addierst. Mache dasselbe mit 2 weiteren Gors, nur dass du nun 40 addierst. Wenn eine 2 gewürfelt wird, würfale noch einmal. Würfale ebenso noch einmal, wenn ein Feld bereits durch eine andere Kreatur besetzt ist.
- Stelle Gors auf die Felder 57 und 59.
- Stelle einen Skral auf Feld 43. Ist es bereits besetzt, dann auf Feld 70.

Legendenziel:

Lege ein Bauernplättchen auf Feld 59. Es muss sicher auf Feld 63 gebracht werden und der Schild muss frei sein. Dann wird der Erzähler auf N versetzt.

Lege das zweite Bauernplättchen mit der Rückseite nach oben auf Feld 63. Eine Kreatur, die dieses Feld erreicht, wird auf den Schild gestellt. Kommt eine zweite, ist die Legende verloren. Die Kreatur auf dem Schild kann angegriffen werden. Nur auf Feld 59 und 63 darf der Bauer auf dem Feld einer Kreatur sein. Solange sie auf seinem Feld steht, darf er nicht weg bewegt werden. Der Bauer darf nur mitbewegt werden, wenn der Krieger auf demselben Feld **steht**. Für besiegte Kreaturen geht der Erzähler **nicht** weiter.

Es geht los!



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...
...das Bauernplättchen jetzt auf Feld 63 ist...
...und der Schild frei ist.

*Der Krieger hatte den Bauern erfolgreich zum Baum
der Lieder gebracht. Dafür war der Bauer ihm sehr dankb
ar.*

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...
...das Bauernplättchen jetzt nicht auf Feld 63 ist...
...oder der Schild nicht frei ist.