



- Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.
- Legt zudem Merik, die Bewahrer, Thogger, Prinz Thorald und die Tulgori bereit.
- Legt zwei Edelsteine mit jeweils dem Werte 2 bereit
- Legt die Rotsteine bereit
- Legt die vier Gaben der Schildzwerge bereit.
- Legt das Troll Lager bereit
- Stellt je einen Gor auf die Felder 25, 36, und 48
- Stellt einen Skral auf Feld 44
- Stellt zusätzlich einen Wolf auf Feld 65
- Wölfe bewegen sich immer, wenn sich Wardraks bewegen. Sie können mit Kreaturen auf einem Feld stehen. Bauern werden von ihnen geschlagen. In der Burg besetzten sie ein goldenes Schild. Ihre Werte:



2 SP 4 WP Rote Würfel

Als Belohnung erhält man 4 WP.

*Ragomiter erkannte die Schemen des Baums der Lieder. Lifornus hatte ihn hier treffen wollen, doch noch konnte er ihn nicht erblicken. Also ging er näher auf den Baum zu. Er sah ein großes Feuer auf einer Lichtung im Wald brennen. Er beachtete es nicht sondern lief zu Melkart, dem Obersten Bewahrer und einem guten Freund von Lifornus. "Was ist los? Wo ist Lifornus?" fragte Ragomiter, doch anstatt zu antworten, zeigte Melkart nur in Richtung Feuer. Als Ragomiter genauer hinsah, erkannte er, dass die Bewahrer einen auf einer Trage liegenden Mann zum Feuer trugen. Ragomiter rannte los und erreichte die Trage. Auf ihr lag Lifornus. "Ihm wurde von einer durch die Lande streifende Barbaren Truppe der Schädel gespalten. Einer unserer Späher fand ihn gestern", teilte ein Bewahrer Ragomiter mit. Er war wütend. So wütend, dass er weg stürmte. Er wollte nicht sehen, wie sie seinem Freund und Lehrmeister die Letzte Ehre erwiesen. In genau diesem Moment schwor er Rache.*



*Er würde die Barbaren finden und jeden von ihnen mit eigenen Händen töten. Mit diesem Schwur machte er sich auf den Weg in das Rietland*

- Legt das Troll Lager auf Feld 39
- In dieser Legende ist es das „Barbarenlager“
- Stellt auf jedes Fass einen Barbaren-Krieger
- Legt das Feld 73 bereit

Immer wenn ab jetzt eine neue Kreatur ins Spiel kommt, wird ein Barbaren-Krieger zu ihr gestellt. Der Barbar unterstützt es im Kampf mit drei Stärkepunkten. Der Barbar kann nicht angegriffen werden. Noch bewegen sich Barbaren nicht.

Stellt jeden Helden auf das Feld, welches seinem Rang entspricht

Legt Sternchen auf die Buchstaben

B, C, E, H und N



*Die Helden brauchten Hilfe, wenn sie die Barbaren besiegen wollten. Zudem mussten sie das Lager der Barbaren ausspionieren.*

Aufgabe:

Ein Held muss bei C entweder auf Feld 0, 22, 57 oder 71 stehen. Dann bekommt ihr eure Hilfe

Jeder Held erhält entweder einen Stärkepunkt, zwei Gold oder 5 Willenspunkte. Zudem erhält die Heldengruppe die Eule und ein zufälliges Heilkraut.

2. Aufgabe:

Ein Held muss das Barbarenlager bis C erkundet haben. Um das Lager zu erkunden muss der Held auf Feld 39 stehen. Dann wird die Karte „Das Barbarenlager“ vorgelesen.

Stellt je einen Skral auf die Felder 44 und 45



Wenn jetzt kein Held auf Feld 0, 22, 57 oder 71 steht, habt ihr jetzt verloren. Ansonsten lest hier weiter.

Wenn der Held auf Feld 0 steht, lest eine der beide „Hilfe der Menschen“ Karten.

Wenn der Held auf Feld 22 steht, lest eine der beiden „Thoggers Gefallen“ Karten

Wenn der Held auf Feld 57 steht, lest eine der beiden „Unterstützung der Bewahrer“ Karten

Wenn der Held auf Feld 71 steht, lest eine der beiden „Der Rat Hallgards“ Karten

Wenn jetzt das Barbarenlager noch nicht erkundet habt, habt ihr verloren. Ansonsten lest hier weiter.

Stellt einen Wardrak auf Feld 47



Legt auf die Buchstaben F und G jeweils ein Kreaturen Plättchen. Stellt einen Wolf auf Feld 65



Wenn ihr jetzt das Barbarenlager noch nicht zerstört wurde, habt ihr verloren. Ansonsten lest hier weiter.

*Das Lager der Barbaren war zerstört, und Ragomits Hass auf die ehemaligen Besitzer war so ungezähmt wie schon vor Tagen. Bis jetzt hatte er sich zurückgehalten, doch jetzt war seine Rache gekommen. Die Barbaren waren sein. Und er machte sich auf die Jagd. Nach einer Stunde war er zum Baum der Lieder zurückgekehrt. Die Äxte der Barbaren bei sich. Alle die der Bande angehört hatten, waren tot. Er war zufrieden. Doch da sah er die besorgten Gesichter der anderen Helden?*

Stellt jetzt alle Helden auf Feld 57. Nehmt alle Barbaren, die noch auf dem Feld standen, vom Plan.

*„Die Barbaren hatten einen Handel mit einem Schatten geschlossen. Er verwüstet das Land und tötet Bauern. Wir müssen sie retten.“*

Stellt den Schatten auf Feld 64. Legt ein Sternchen auf das Sonnenaufgangsfeld. Immer wenn ein Held seinen Tag beendet, bewegt sich der Schatten ein Feld in Richtung des nächsten Bauern. Legt je nach Spielerzahl Bauern auf die Felder:



2 Spieler: Je ein Bauernplättchen auf die Felder 36, 41 62 und 71

3 Spieler: Je ein Bauernplättchen auf die Felder 41, 62 und 71

4 Spieler: Je ein Bauernplättchen auf die Felder 62 und 71

Sollte ein Bauer auf dem Feld einer Kreatur ins Spiel kommen, wird die Kreatur aus dem Spiel genommen. Sie gibt keine Belohnung und kommt auch nicht auf Feld 80.

Der Schatten kann nicht bekämpft werden. Er ignoriert Helden oder Kreaturen und konzentriert sich nur auf die Bauern.

Legendenziel:

Ihr müsst zwei Bauernplättchen zum Baum der Lieder eskortieren.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

Zwei Bauern den Baum der Lieder erreicht haben

Das Barbarenlager zerstört wurde

Die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

*Die Helden hatten es geschafft. Die Bauern waren in Sicherheit. Ragomiter wandte sich zum Gehen. Er hatte zu tun. Er musste zurück nach Rundon. Den Platz als Stellvertreter des Königs einnehmen, so wie Lifornus es gewollt hatte. ER würde König Argwydd gut dienen*

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn...

Das Barbarenlager nicht zerstört wurde

gerettet werden konnten.

Nicht mindestens zwei Bauern

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn...



*Zurück in Rundon war Ragomiter bereit sein Amt anzutreten. Als er König Argwydd aufsuchte, fand er ihn nicht. Er fragte die Wachen doch keiner wusste etwas von dem jungen König. Er ging in die Kammer Rastaks, in welcher der alte König im sterben lag. Er hatte sein Amt niedergelegt, nachdem er im Kampf gegen die Krahder verwundet worden war. Rastak war bewusstlos, jemand hatte ihn KO geschlagen. Ragomiter weckte ihn und als Rastak die Augen öffnete presste er hervor: „Sie hat Argwydd. Sie hat ihn einfach mitgenommen. Hilf ihm, du musst meinen Sohn retten.“ Verwirrung zeichnete sich in Ragomiters Gesicht ab. „Wer?“ fragte er. „Die vierte Statue der Zwerge.“ Mit diesem Worten sank der früher so stolze König zu Boden. Er war tot.*





Der Nachgeschmack des Krieges



Unterstützung der Bewahrer

*Melkart Empfang die Helden. Ein verschmitztes Lächeln umspielte seine Lippen. „Reka war hier und hat mich vorgewarnt, dass ich euch finden würde. Ich weiß um was ihr bitten wollt. Ich gebe euch gerne meine besten Bogenschützen zur Seite.“*

Stellt die Figur Bewahrer auf Feld 57 Ein Held kann für eine Stunde die Bewahrer bis zu vier Felder weit bewegen. Sie geben im Kampf einen Bonus von +3 Stärkekpunkten, wenn sie auf dem Feld der Kreatuer oder einem zu ihm benachbarten stehen.





Der Nachgeschmack des Krieges




Unterstützung der Bewahrer


*Gerade als die Helden sich dem Baum der Lieder näherten kam ihnen aus dieser Richtung Merik, der Kartograph, entgegen. Dieser bot den Helden seine Hilfe an.*

Stellt Merik auf Feld 57. Ein Held kann Merik für eine Stund bis zu fünf Felder weit bewegen. Passiert Merik das Feld eines Nebelplättchens, wird das Nebelplättchen aufgedeckt und umgedreht liegen gelassen. Merik selber kann das Nebelplättchen jedoch nicht aktivieren.





Der Nachgeschmack des Krieges



Die Hilfe der Menschen

*Als die Helden die Burg erreichten, wurden sie von König Brandur persönlich begrüßt. „Sagt Helden, was führt euch zu mir?“ Der Held brachte sein Anliegen vor. „Ich will dir gerne helfen. Nimm meinen Sohn Thorald mit, er wird dich im Kampf unterstützen.“*

Stellt Thorald auf Feld 0. Ein Held kann ihn für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen. Steht er im Kampf auf dem Feld der Kreatur, gibt er zusätzlich +4 Stärkepunkte.





Der Nachgeschmack des Krieges



Die Hilfe der Menschen

*Als die Helden die Burg erreichten, wurden sie von König Brandur persönlich begrüßt. „Sagt Helden, was führt euch zu mir?“ Der Held brachte sein Anliegen vor. „Ich will dir gerne helfen, doch sind alle meine Krieger in einem Einsatz. Ich biete dir die besten Baumeister, sie können den Wehrturm wieder aufbauen.“*

Stellt die Tulgori auf Feld 0. Ein Held kann sie für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen. Stehen sie im Kampf mit einer Kreatur auf demselben Feld, geben sie +2 zusätzliche Stärkepunkte. Stehen sie auf Feld 17, kann ein Held eine Stunde zahlen um sie den Wehrturm errichten zu lassen. Befindet sich ein Held auf dem Wehrturm, werden im Kampf seine Stärkepunkte verdoppelt.



*Als der Held den Eingang Caverns erreichte, führte ihn eine Wache zu Fürst Hallgard. „Es tut mir leid mein Freund“, sagte der Fürst, nachdem der Held ihm seine Bitte vorgebracht hatte. „Ich kann keine Männer entbehren. Alles was ich dir geben kann, ist dieser Schild hier, er ist uralte und birgt ungeahnte Macht.“*

Der Held erhält den Roteisenschild. Er kann ihn nicht wie einen gewöhnlichen Schild einsetzen. Eine Seite des Schildes kann eingesetzt werden um Stärkepunkt Verlust ab zu wehren.



*Als der Held den Eingang Caverns erreichte, sah er Hallgard schon von weitem. Der Fürst stritt sich mit dem adligen Zwerg Radan, einem Menschenhasser und möglichem Nachfolger Hallgards. „Ah, mein Freund“, begrüßte Hallgard den Helden. „Gibt es ein Problem?“, erkundigte dieser sich. „Oh nein, oh nein. Unser lieber Radan hier hat nur zufälliger Weise ein paar Edelsteine im Turm gelassen, an welche wir nicht mehr rankommen. Unsere Baumeister bauen gerade eine Brücke. Bringt ihr uns die Edelsteine zurück, werde ich euch dafür entlohnen.“*

Legt das Feld 73 so auf den Spielplan, dass es die Felder 65 und 83 verbindet. Legt zwei Edelsteine mit jeweils dem Wert 2 auf Feld 83. Die Edelsteine können wie gewohnt bei Händlern verkauft werden oder genutzt werden um Monster ab zu lenken. Werden beide Edelsteine auf Feld 71 abgelegt, kann der Held anstatt eines normalen Einkaufes sich dafür 3 Stärkepunkte geben lassen.

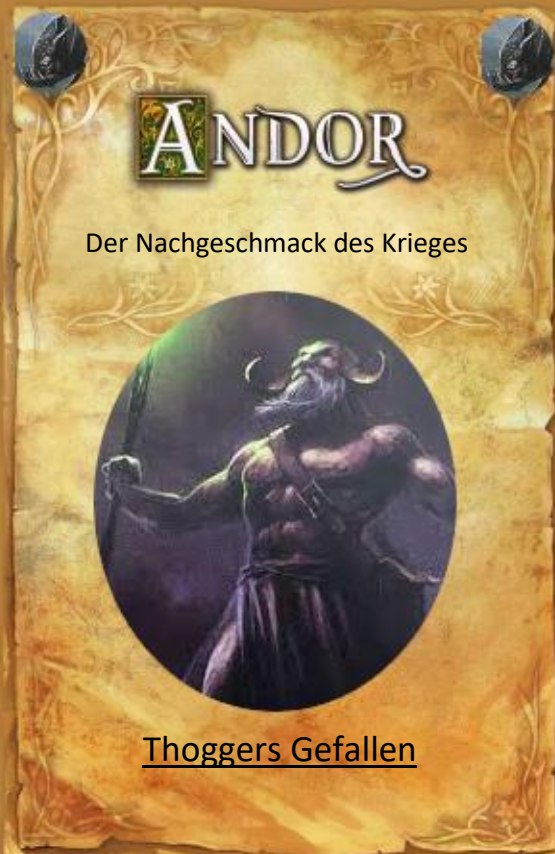
Der Rat Hallgards



Thoggers Gefallen

Der Held näherte sich Vorsichtig der Höhle im Gestein. Der Schamane Thogger lebte hier. Die Helden hatten bisher nur von ihm gehört, doch noch nie mit ihm zu tun gehabt. Plötzlich zuckte ein Blitz an dem Helden vorbei. „Oh!“, rief da plötzlich jemand. „Entschuldigt, ich habe euch auf den ersten Blick gar nicht erkannt. Ach wie froh bin ich euch wieder zu sehen. Es war ja so einsam die ganze Zeit über.“ „Wir kennen uns nicht“, merkte der Held an. „Oh stimmt, noch kennen wir uns ja gar nicht, aber wir werden uns kennenlernen. Ihr glaubt mir wahrscheinlich nicht, aber ich komme aus der Zukunft. Wir werden sehr gute Freunde, nachdem ihr Tarok den Drachen tötet.“ Der Held sah den alten Taren nur verdutzt an, dann trug er ihm sein Anliegen vor.

Stellt Thogger auf Feld 22. Legt das Thogger Symbol oberhalb der dritten Stunde. Immer wenn ein Held mit seinem Zeitstein diese Stunde verlässt, darf er Thogger ein Feld bewegen. Ein Held kann die Aktion „Schamahrenkraft“ nutzen um auf Thoggers Feld ein Sternchen zu platzieren. Betritt ein Held ein Feld mit einem Sternchen, darf er seinen Zeitstein ein Feld zurückschieben, danach kommt das Sternchen aus dem Spiel.



Thoggers Gefallen

Der Held näherte sich Vorsichtig der Höhle im Gestein. Der Schamane Thogger lebte hier. Die Helden hatten bisher nur von ihm gehört, doch noch nie mit ihm zu tun gehabt. Plötzlich zuckte ein Blitz an dem Helden vorbei. „Oh!“, rief da plötzlich jemand. „Entschuldigt, ich habe euch auf den ersten Blick gar nicht erkannt. Ach wie froh bin ich euch wieder zu sehen. Es war ja so einsam die ganze Zeit über.“ „Wir kennen uns nicht“, merkte der Held an. „Oh stimmt, noch kennen wir uns ja gar nicht, aber wir werden uns kennenlernen. Ihr glaubt mir wahrscheinlich nicht, aber ich komme aus der Zukunft. Wir werden sehr gute Freunde, nachdem ihr Tarok den Drachen tötet.“ Der Held sah den alten Taren nur verdutzt an, dann trug er ihm sein Anliegen vor.

Stellt Thogger auf Feld 22. Legt das Thogger Symbol oberhalb der dritten Stunde. Immer wenn ein Held mit seinem Zeitstein diese Stunde verlässt, darf er Thogger ein Feld bewegen. Ein Held kann die Aktion „Schamahrenkraft“ nutzen um auf Thoggers Feld ein Sternchen zu platzieren. Betritt ein Held ein Feld mit einem Sternchen, erhält er entweder einen Stärkepunkt oder drei Willenspunkte., danach kommt das Sternchen aus dem Spiel



*Die Barbaren hatten ihren Stützpunkt gut gewählt. Von hier aus konnten sie das ganze Land in kurzer Zeit durchreisen. Wenn dieses Lager zerstört werden würde, wären die Barbaren ohne Ausgangspunkt und leicht zu besiegen. Doch das zerstören des Lagers musste passieren während der Barbaren nicht da waren. Sie mussten diese weglocken.*

Wenn eine Kreatur, die von einem Barbaren unterstützt wird, besiegt wird, kommt der Barbar zurück auf ein Fass. Sollte sich kein Barbar auf einem Fass befinden, kann ein Held es zerstören. Dafür muss er 14 Willenspunkte abgeben. Danach wird ein rotes X auf ein Fass gelegt. Sollte ein Barbar auf ein Fass gestellt werden, es aber kein freies mehr gibt, kommt er aus dem Spiel. Sollten auf allen drei Fässern ein X liegen, kommt das Lager aus dem Spiel. Barbaren, die ab nun besiegt werden, kommen sofort aus dem Spiel.

Jeder Barbar, der gerade nicht auf dem Feld einer Kreatur steht, wird zurück auf das Barbarenlager gestellt.

Ab nun begleiten Barbaren, die eine Kreatur unterstützen, die Kreatur.



Ein Held kann solange das Barbarenlager noch steht die Aktion „Ablenkung“ nutzen. Dafür muss er drei Stunden zahlen. Danach wird ein Barbar vom Lager genommen und auf Feld 80 gestellt. Am nächsten Morgen, vor dem Vorlesen der Ereignis Karte, wird der Barbar zurück auf das Lager gestellt. Falls dann kein Fass mehr für ihn frei ist, oder das Barbarenlager zerstört wurde, kommt er aus dem Spiel.