



Im strömenden Regen kamen die Helden endlich in Tulgor an. Der Boden war Steinhart und sie mussten aufpassen, sich nicht die Füße aufzudrücken. Da erkannten sie unter einem der wenigen Bäume, die hier noch standen die kleine, gebückte Gestalt der Handelszwergs Garz. "Irgendwann muss es aufhören zu regnen. Ich warte hier schon ewig in diesen Büschen. Was suchen die Helden von Andor in Tulgor?" "Das üblide", brummte Kram, "und was sucht Garz, der berühmte Handelszwerg hier?" Garz antwortete: "Na, ich suche natürlich ein gutes Geschäft, zum Beispiel mit den Berühmten Tulgorischen Edelsteinen. Hier, ein paar habe ich schon." Er zeigte den Helden einige wunderschön schimmernde Steine. "Wenn ihr wollt, verkaufe ich euch einen für ein wenig Gold. Die Helden wollten den Edelstein gerne haben, doch zunächst sollten sie das Land erkunden.

#### Aufgaben:

- 1: Ein Held muss den Brunnen leeren.
- 2: Ein Held muss ein Sumpflättchen aktivieren, indem er seine Bewegung auf dem Feld beendet.
- 3: Ein Held muss bei Garz den verdorbenen Edelstein, den ihr jetzt zu ihm legt für 2 Gold kaufen. Er wird dann offen auf ein kleines Ablagefeld gelegt.
- 4: Zum Schluss muss ein Held auf Feld 406 stehen. Wenn das geschehen ist, lest auf der Karte **Losspiel-Anleitung** 2 weiter.

#### Hinweis:

Die Sonderfähigkeiten könnt ihr noch nicht einsetzen!



Plötzlich eilten einige Tulgori herbei, die schnaufend berichteten: "Die Kreaturen überfielen uns und nahmen einige von uns gefangen. Könnt ihr helfen?" Die Helden wollten gerne helfen und machten sich gleich auf die Jagd nach diesen scheußlichen Biestern.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen alle 3 Sumpflättchen mit einer Kreatur finden und aktivieren. Sobald die dritte Kreatur aufgestellt wurde, legt ihr ein Bauernplättchen dazu und markiert es mit einem Sternchen. Wenn ihr die Kreatur besiegt habt, könnt ihr den Bauern mit eurer Figur mitbewegen. Ab dann wird er von den Kreaturen geschlagen!

Am Markt der Tulgori trieb ein riesiges Sumpfmonster sein Unwesen und die Tulgori konnten nicht zurück in ihre Burg.

Stellt die Figur **Tulgori** auf den Tulgorischen Markt (Feld 444) und ein Sumpfmonster dazu. Um die Tulgori zu befreien, müsst ihr das Sumpfmonster besiegen. Der Erzähler geht dafür nicht weiter!

Die Helden bauten ein kleines Lager auf, in dem sie ihre Vorräte aufbewahrten. Doch die Kreaturen bemerkten es schon bald und wollten den Helden das Essen stehlen.

Stellt das Lager auf Feld 400 und legt als goldenen Schild 1 Bauern dorthin.

**Lest weiter auf Legendenkarte B2.**





#### Legendenziele:

Ihr müsst das Lager verteidigen und...  
...alle Helden, der Bauer und die Tulgori müssen auf Feld 440 stehen. Wenn alle dort stehen, wird der Erzähler sofort auf N versetzt.

*Die Tulgori berichteten außerdem, dass die alte Brücke über die Narne eingestürzt war. Ohne ein Boot würden die Helden hier nicht weit kommen.*

Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von 2 Holzstämmen im Wert von 2 und 2 Holzstämmen im Wert von 4 und legt sie auf das Feld mit dem passenden roten Würfel Symbol.

#### Aufgabe:

Ihr müsst Holz im Wert von 10 auf Feld 408 oder 420 ablegen. Sobald das geschehen ist auf das angrenzende Flussfeld. Das Holz kommt aus dem Spiel.

Auf dem Floß können gleichzeitig maximal 2 Helden stehen. Ein Held der darauf steht, kann es für 2 Stunde 1 Feld weit bewegen. Steht man benachbart zu dem Flussfeld mit dem Floß, kann man für 2 Stunden aufsteigen. Ebenfalls das absteigen auf ein Landfeld kostet 2 Stunden. Das Floß kann nicht mit Trinkschläuchen oder Edelsteinen bewegt werden (siehe Ausrüstungstafel).

**Lest weiter auf Legendenkarte B3.**



Legt je in Bauernplättchen auf die Felder 437 und 418. Diese Bauern können wie im Grundspiel benutzt werden, wenn sie zum Lager der Helden gebracht werden.

Legt Sternchen auf die Buchstaben D, G, J und N. Erwürfelt die Position von 1 Trinkschlauch und 3 Heilkräutern, indem ihr mit 2 roten Würfeln würfelt, beide Werte addiert und schließlich noch 400 addiert.

#### Ausrüstung:

Jeder Held erhält jetzt 2 Stärkekpunkte. Zusätzlich erhält die Gruppe 5 Gold und einen Schild.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, beginnt.