



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

Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Figur „Die Hexe“, 4 Bauernplättchen
- 8 Sternchen, 1 Kreuz
- Kreaturenplättchen, Heilkräuter

Weitere Vorbereitungen:

- Mischt verdeckt die Karten „Die Bauern“ und legt 5 zufällig ausgewählte Karten verdeckt bereit
- Dreht das Brunnenplättchen auf **Feld 55** auf seine graue Seite
- Entfernt die beiden Kreaturenplättchen auf denen ein Wardrak erscheint

In dieser Legende wird bei jeder Ereigniskarte, die ausgelöst wird, ein Gor auf den Spielplan gestellt. Lest dazu die Ereigniskarte und führt sie aus. **Danach** addiert 10 zu der Kartennummer, welche sich in der unteren linken Ecke befindet, und stellt einen Gor auf das Feld mit der entsprechenden Feldzahl. Dies passiert auch, wenn eine Ereigniskarte zum Sonnenaufgang aktiviert wird. Legt zur Erinnerung die Karte „Die Gorarmee“ unter die Ereigniskarten und einen Gor oben auf den Stapel.

Stellt alle Helden auf **Feld 55**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt** und **7 Willenspunkten**.

Die Gruppe erhält **3 Gold** und **1 Trinkschlauch**.

Die Gruppe erhält außerdem **zusätzliche Stärkepunkte**. Diese können frei verteilt werden. Ihr entscheidet, welcher Held, wie viele bekommt.

- bei 2 Spielern: 2 zusätzliche Stärkepunkte
- bei 3 Spielern: 1 zusätzliche Stärkepunkte
- ab 4 Spielern: keine zusätzlichen Stärkepunkte

Auf ihren Wanderungen durch den Wachsamem Wald, trafen die Helden auf einen Boten, welcher von König Brandur entsandt wurde. Die Bauern, welche Ihre Ernte in Vorbereitung auf den Winter in die Lager der Burg bringen sollten, blieben alle fern und niemand hatte von Ihnen gehört. Die Helden machten sich sofort auf den Weg um mehr darüber zu erfahren.

Aufgabe:

Bewegt euch zur Rietburg um euch über die Ereignisse informieren zu lassen.

Markiert die Rietburg (Feld 0) mit einem Sternchen. Sobald ein Held auf der Rietburg angekommen ist, lest die Karte „Bedrohliche Nachrichten“ und entfernt das Sternchen.

Der Held mit den meisten Würfeln beginnt.



Als die Helden das Gehöft erreichten, war dieses bereits verlassen. Auf ihrer Suche nach Hinweisen zum Verbleib der Bauern, entdeckten sie Spuren von dunklen Kreaturen. In der Ferne waren bedrohliche Laute zu hören.

Stellt nun einen **Skräl** auf das eben betretene Feld und bewegt ihn **sofort** um 2 Felder entlang des Pfeiles weiter.

Das Sternchen kann nun von diesem Feld entfernt werden.



Die Helden näherten sich dem Bauernhof um nach den Bauern zu sehen, doch alles schien verlassen zu sein. Gerade als sie weiter ziehen wollten, bemerkten sie, dass sie in einen Hinterhalt geraten waren.

Stellt nun einen **Gor** auf das eben betretene Feld. Dieser initiiert einen Kampf mit dem Helden, der dieses Feld betreten hat. Helden, die einen Bogen besitzen und sich auf einem der benachbarten Felder befinden, können an dem Kampf teilnehmen. Der Gor würfelt in diesem Kampf immer als Erster.

Wie üblich benötigt der Held eine Stunde auf der Tagesleiste pro Kampfrunde.

Dieser Kampf kann **nicht abgebrochen** werden. Sollte der Held keine weiteren Überstunden nehmen können oder auf 0 Willenspunkte fallen, ist der Kampf verloren und der Held muss seinen Tag beenden. Dabei verliert er wie auch bei anderen verlorenen Kämpfen 1 Stärkepunkt und startet den nächsten Tag mit 3 Willenspunkten. Sollten mehrere Helden am Kampf beteiligt sein, gilt diese Regel auch für diese Helden. Wenn der Kampf gegen den Gor verloren werden sollte, bewegt sich dieser **sofort** um ein Feld entlang des Pfeiles weiter.

Das Sternchen kann nun von diesem Feld entfernt werden.



Nachdem die Helden einen der Bauernhöfe erreicht hatten, trafen sie dort auf einen verängstigten Bauern, welcher bereits von den Gerüchten gehört hatte. Die Helden boten an, ihn zur Rietburg zu geleiten um ihn dort in Sicherheit zu bringen.

Legt nun ein Bauernplättchen auf das eben betretene Feld und markiert es mit einem Sternchen um es von anderen Bauernplättchen unterscheiden zu können.

Aufgabe:

Das Bauernplättchen muss sich in der Rietburg befinden bevor der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat. Legt diese Karte erst weg, wenn die Aufgabe erfüllt wurde. Sollte der Bauer unterwegs von einer Kreatur getötet werden, ist die Aufgabe gescheitert. Lest dann sofort die Legendenkarte „N“ vor.

Hinweis:

Soabld das Bauernplättchen in der Rietburg angekommen ist, kann es wie üblich umgedreht werden und als zusätzliches goldenes Schild genutzt werden.

Die Gerüchte sollten sich als wahr erweisen. Sicher waren die Bauern nur noch in der Rietburg.

Deckt nun ein **Kreaturenplättchen** auf und führt es aus.



Bei ihrer Ankunft in der Hütte, stellten die Helden fest, dass diese überstürzt verlassen wurde. Vor dem Haus waren Spuren zu sehen, welche in Richtung Fluss führten.

Legt nun **Sternchen** auf die Felder **27, 30, 31** und **33**. Wenn ein Held eines dieser Felder betritt, entfernt das Sternchen und nimmt einen roten Würfel und würfelt:

☐☐ *Die Suche raubte den Helden ihre Kraft.*
 der Held auf dem Feld verliert **1 Willenspunkt**

☐☐ *Noch blieb die Suche der Helden erfolglos.*
 nichts passiert

☐☐☐ *Endlich hatten die Helden den dankbaren Bauern gefunden.*
 Legt 1 Bauernplättchen und 1 Heilkrant auf das Feld

Sobald das **Bauernplättchen aufgedeckt** wurde, kommen alle übrigen Sternchen, die sich noch auf den Feldern 30, 27, 31 oder 33 befinden **aus dem Spiel** und ihr könnt diese Karte beiseite legen.

Sollte der Bauer auch auf dem Feld mit dem letzten Sternchen **nicht gefunden** werden, lest die Legendenkarte „Erfolglose Suche“.

Hinweis:

Dies ist **keine** Pflichtaufgabe. Ihr könnt selbst entscheiden, ob ihr diese Aufgabe erfüllen wollt, oder nicht.



Den Helden bot sich ein schrecklicher Anblick, als sie das Haus der Bauern erreichten. Das gesamte Gebiet war verwüstet und das Haus niedergebrannt. Die Helden begannen nach den Bauern zu suchen, doch stellten mit erschrecken fest, dass es bereits zu spät war.

Der Held, welcher das Feld betreten hat verliert nun **3 Willenspunkte**.

Entfernt das Sternchen von dem Feld.

Deckt nun ein Kreaturenplättchen auf und führt es aus.



Schon von weitem war zu erkennen, dass die Bauernhütte, welcher sich die Helden näherten, nicht mehr von den Bauern bewohnt war. Stattdessen hatte sich ein anderer, deutlich unfreundlicherer Bewohner in dieser Hütte eingekistet.

Stellt nun einen **Troll** auf das eben betretene Feld und markiert ihn mit einem Kreuz. Das Sternchen kann entfernt werden. Dieser Troll **bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht**. Sollte eine andere Kreatur dieses Feld betreten, wird diese direkt auf das nächste Feld entlang des Pfeils gestellt.

Aufgabe:

Der Troll muss besiegt werden bevor der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat. Legt diese Karte erst weg, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.





Die Erntezeit stand vor der Tür und wie üblich wartete man in der Rietburg darauf, dass die Bauern ihre Ernte in die königlichen Speichern brachten. Doch noch war kein einziger Bauer angekommen. Stattdessen waren König Brandur Gerüchte darüber zu Ohren gekommen, dass die Bauern bedroht wurden. Die Helden wurden mit der Aufgabe betraut diesen Gerüchten nachzugehen.

Legt nun **Sternchen** auf die Bauernhäuser auf den Feldern **24, 28, 32, 40** und **64**.

Legendenziel:

Alle markierten Felder müssen besucht worden sein, bevor der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat.

Sobald ein Held eines der markierten Felder betritt, lest die oberste der bereitgelegten Karten „Die Bauern“ vor.

Die Helden machten sich auf, um bei den Bauern nach dem Rechten zu sehen, ohne zu ahnen, was auf sie zukam.



Den Helden blieb es ein Rätsel, wieso die Bauern vertrieben wurden. Doch vielleicht konnte diese Frage jemand anderes beantworten. Die Hexe hatte üblicherweise verlässliche Informationen darüber, was im Land geschah. Möglicherweise konnte sie weiterhelfen. Unterdessen spitzte sich die Lage zu.

Stellt jetzt **Wardraks** auf die **Felder 43** und **52**.

Aufgabe:

Die Hexe muss gefunden werden bevor der Erzähler Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Sobald die Hexe gefunden wurde, lest die Karte „Die Hexe“. Sollte die Hexe zu diesem Zeitpunkt bereits gefunden worden sein, lest die Karte „Die Hexe“, sobald ein Held das Feld mit der Hexe betritt.





Auf ihren Wanderungen durch das Land hatte die Hexe bereits von den besorgniserregenden Ereignissen rund um die Bauern erfahren. Doch glücklicherweise hatte sie Informationen für die Helden, welche helfen konnten die Lage zu verändern. Der Hexe war der Aufenthaltsort des Anführers dieser Angriffe bekannt.

Stellt jetzt einen **Troll** auf **Feld 66** und markiert ihn mit einem Sternchen.

Legendenziel:

Der Troll muss besiegt werden bevor der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat. Legt diese Karte erst weg, wenn die Aufgabe erfüllt wurde. Sobald der Troll besiegt wurde, lest die Legendenkarte „N“.

Der Troll besitzt **12 Willenspunkte** und folgende Stärkepunkte:

- bei 2 Spielern: 20 Stärkepunkte
- bei 3 Spielern: 30 Stärkepunkte
- bei 4 Spielern: 40 Stärkepunkte
- bei 5 Spielern: 45 Stärkepunkte
- bei 6 Spielern: 50 Stärkepunkte

Die Helden machten sich auf um den Angriffen ein Ende zu setzen.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

- ... alle Aufgaben auf den Karten „Die Bauern“ erfüllt wurden und...
- ... der Troll der Hexe besiegt wurde und...
- ... die Burg verteidigt wurde.

Die Helden hatten es geschafft den Anführer der Angriffe in die Flucht zu schlagen, doch was der eigentliche Grund für diese Angriffe war, blieb ihnen verborgen.

Tipp:
Lest auch die Karte „Schwierigkeitsgrad ändern“ vor eurem nächsten Spiel.

Legende entwickelt von: eDDieLore

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

- ... die Burg nicht verteidigt wurde oder...
- ... die Aufgaben auf den Karten „Die Bauern“ nicht erfüllt wurden oder...
- ... der Troll der Hexe nicht besiegt wurde.

Trotz all ihrer Anstrengungen gelang es den Helden nicht die Angriffe zu unterbinden. Dies sollte ein harter Winter werden.

Tipps fürs nächste Mal:

- Findet so früh wie möglich die Hexe
- Vermeidet es zu viele Ereigniskarten aufzudecken



Die Legende war euch **zu leicht**? Dann versucht das nächste mal folgende Änderungen:

- gebt der Gruppe keine zusätzlichen Stärkepunkte
- gebt der Gruppe zu Beginn keinen Trinkschlauch
- erhöht die Willenspunkte des Endgegners auf 16
- lasst den Endgegner mit den schwarzen anstelle der roten Würfel würfeln

Die Legende war **zu schwer**? Dann versucht das nächste mal folgende Änderungen:

- gebt der Gruppe zu Beginn mehr zusätzliche Stärkepunkte
- addiert beim aktivieren der Ereigniskarten 15 oder 20 anstelle der vorgesehenen 10 zur Kartennummer um die Positionen der auftauchenden Gors zu ermitteln
- gebt der Gruppe zu Beginn einen zusätzlichen Trinkschlauch



Auch nach langem Suchen wurden die Helden nicht fündig und die Spuren der Bauern verloren sich. Gerade als sie die Suche abbrechen wollten, sahen sie, wie sich die Bauern auf die andere Seite des Flusses geschlagen hatten.

Legt nun ein **Bauernplättchen** auf Feld 37.

Deckt ein **Kreaturenplättchen** auf und führt es aus.

