



Legt drei rote X, sowie den Markierungsring und die Figur „Garz“ aus der Erweiterung „Die Reise in den Norden bereit.

Rauchschwaden stiegen den Himmel hinauf. Überall drang dem Helden der beißende Geruch von verbranntem Holz und anderen Materialien entgegen. Ihm bot sich ein Anblick beispielloser Verwüstung. Weit und breit war kein Mensch oder Zwerg zu sehen. Auch die Händler hatten anscheinend die Flucht ergriffen. In diesem Moment erreichte den Held ein Falke mit der Nachricht, dass Kreaturen alle Handelsposten verwüstet hatten. Wie sollten sich die Helden nun versorgen? blieb nur noch einer: Garz, der Handelszwerg. Doch wer weiß, wo der sich wieder herumtrieb...

Stülpt den Markierungsring über die Erzählerfigur und deckt die Händlersymbole auf dem Spielplan mit einem roten X ab. Dort kann nicht mehr gehandelt werden. Die Helden müssen sich beim Handelszwerg Garz versorgen. Erwürfelt jetzt und **bei jeder Erzählerbewegung** die aktuelle Position von Garz.

- Im Grundspiel und dem Sternenschild nehmt ihr dafür je einen roten (Zehner) und einen Heldenwürfel (Einer).
 - Im Norden wird mit zwei weißen Würfeln geworfen und 100 hinzu addiert. Wird das Nebelplättchen Garz aktiviert, wird wie üblich Garz' Geschenk erwürfelt und die Figur Garz auf dieses Feld gestellt. Bei der nächsten Erzählerbewegung wird dann erneut die aktuelle Position von Garz erwürfelt.
 - In Hadria wird der Winterwürfel genutzt.
- Stellt die Figur „Garz“ auf das entsprechende Feld.

Hinweis: Bei Garz können nur die Gegenstände gekauft werden, wie es auch bei den Händlern möglich gewesen wäre. Kram/Bait kann bei Garz seine/ihre Sonderfähigkeit einsetzen.