



A1

*Schwarzer Rauch zog über das Rietland. Die Menschen flohen vor den Kreaturen, die ihre Häuser und Felder in Brand steckten und nur noch verbrannte Erde hinterließen. Den Helden blieb wenig Zeit, bevor die Kreaturen die Rietburg erreichen würden...*

Führt mit Ausnahme der Regeln zu den Brunnen, den Nebelplättchen und den goldenen Ereigniskarten die Anweisungen der Checkliste aus.

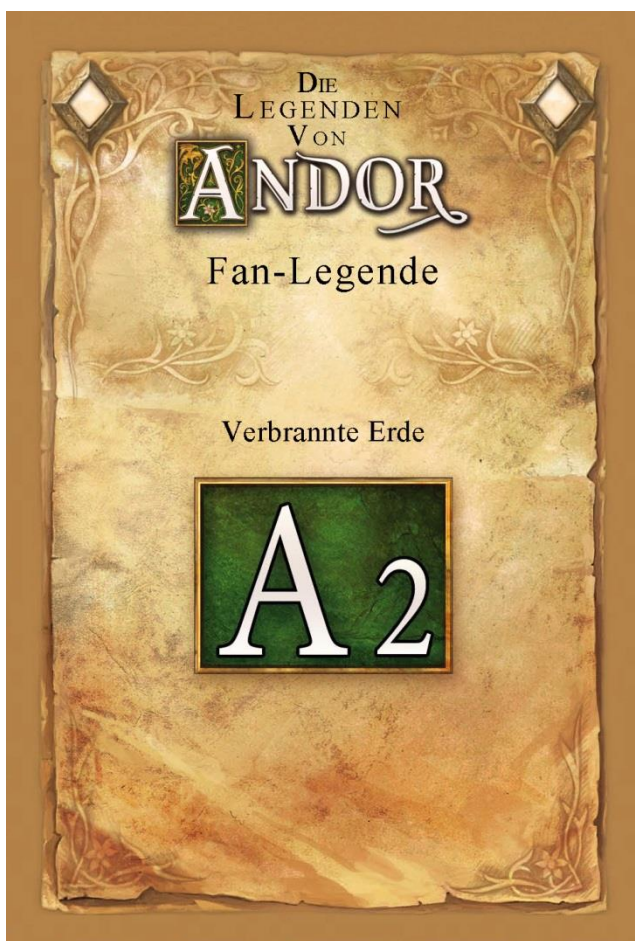
Legt Brunnen auf die Felder **5 und 55**, je 1 verdecktes Geröllplättchen auf die Felder **39, 40, 42 bis 46 und 64** und deckt die Schilde in der Rietburg, die eurer Spieleranzahl entsprechen, mit einem roten X ab.

Legt nun zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- gemischt und verdeckt 3 Heilkräuter, 6 Runensteine
- die beiden übrigen Brunnenplättchen, alle Nebelplättchen
- das "N"-Plättchen
- die Legenden-Karte "Verbrannte Erde"
- die Schildzwerge
- den Dunklen Magier Varkur

Nehmt die Tränke der Hexe von der Ausrüstungstafel; der Trank der Hexe steht euch in dieser Legende nicht zur Verfügung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



A2

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder **9, 16, 24, 29** und **Skräle** auf die Felder **35 und 38**, und legt **zu jeder Kreatur je 1 verdecktes Nebelplättchen**.
- Legt das **"N"-Plättchen** mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben **"N"** (bei 2 Spielern), bei 3 Spielern auf **"M"** und bei 4 Spielern auf **"L"**.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **H und N**.
- Sortiert aus den goldenen Ereigniskarten die Karten **15, 18, 20, 22 und 27** aus und legt sie in den Karton zurück. Diese Karten sind nicht im Spiel. Mischt die übrigen goldenen Ereigniskarten und legt sie neben das Sonnenaufgang-Feld.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 Runensteine und 2 der 3 Heilkräuter. Wird dabei die Zahl eines Feldes mit einer Kreatur oder einem Geröllplättchen gewürfelt, wird der Runenstein bzw. das Heilkraut in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld gelegt.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen die Kreaturen besiegen und das verbrannte Land (Nebel- und Geröllplättchen) von den Spuren der Verwüstung befreien, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →





A3

### Die Nebelplättchen...

...markieren Felder der verbrannten Erde. Ein Held kann ein Nebelplättchen entfernen und das Land damit wieder fruchtbar machen, **nachdem** die Kreatur das Feld verlassen hat oder besiegt wurde. Ein Nebelplättchen kann **nicht** entfernt werden, solange noch eine Kreatur auf dem Feld steht. Das Entfernen eines Nebelplättchens ist eine Aktion und kostet den Helden **1 Stunde** auf der Tagesleiste.

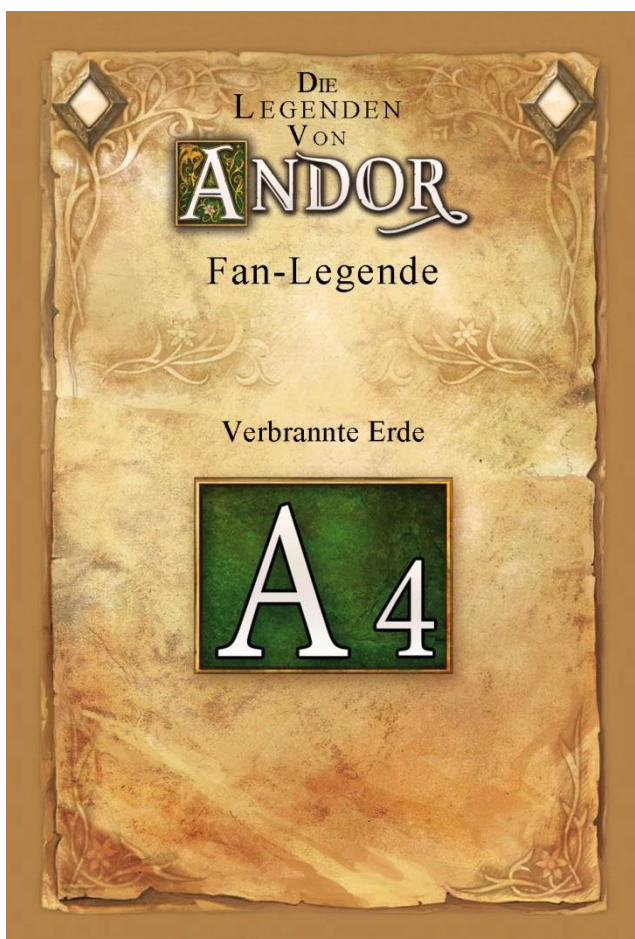
**Jedes** entfernte Nebelplättchen wird **nicht** aufgedeckt, sondern löst sofort ein Ereignis (goldene Ereigniskarten) aus und kommt danach **in den Vorrat** zurück. Wurde das Plättchen von Feld 35 entfernt, wird ein Brunnen mit der grauen Rückseite nach oben auf das Feld gelegt und kann beim nächsten Sonnenaufgang aufgefrischt werden.

### Die Kreaturen...

...bewegen sich wie gewohnt in Pfeilrichtung. Betritt eine Kreatur bei Sonnenaufgang ein Feld, wird sofort ein Nebelplättchen aus dem Vorrat verdeckt zu dieser Kreatur gelegt. Runensteine und Heilkräuter, die sich auf einem solchen Feld befinden, werden **aus dem Spiel** genommen. Erreicht eine Kreatur Feld 18, kann dort nicht mehr gehandelt werden. Hat die Kreatur das Feld 18 verlassen oder wurde besiegt **und** wurde das Nebelplättchen entfernt, kehren auch die Händler zurück.

Erreicht eine Kreatur die Rietburg (Feld 0) ist die Legende **sofort** verloren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



A4

### Die Geröllplättchen...

...markieren ebenfalls Felder der verbrannten Erde. Betritt ein Held **zum ersten Mal** ein Feld mit einem Geröllplättchen, **muss** er seinen Zug beenden, und die Legendenkarte "Verbrannte Erde" wird aufgedeckt und vorgelesen.

Geröllplättchen können **nicht** mit Hilfe eines Fernglases aufgedeckt werden.

Stellt Eure Helden zum Baum der Lieder auf Feld 57.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält **5 Gold**. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.







H1

*Die Zwerge hatten von den Verwüstungen der Kreaturen gehört und boten den Helden ihre Hilfe an.*

Stellt die Schildzwerge auf Feld 71. Ein Held kann nun anstelle der Aktionen Laufen oder Kämpfen die Zwerge bewegen.

Der Held darf die Zwerge für 1 Stunde auf der Tagesleiste 1 Feld weit bewegen. Erreichen die Zwerge ein Feld mit einem Geröllplättchen, **muss** ihre Bewegung auf diesem Feld beendet werden.

Der Held, der die Zwerge bewegt hat, kann **2 Willenspunkte abgeben**, um das Geröllplättchen von den Zwergen entfernen und das Land wieder fruchtbar machen zu lassen.

Wird das Plättchen von Feld 45 entfernt, wird ein Brunnen mit der grauen Rückseite nach oben auf das Feld gelegt und kann beim nächsten Sonnenaufgang aufgefrischt werden.

Das Entfernen von Geröllplättchen löst **kein** Ereignis aus. Die Zwerge können **nicht** im Kampf eingesetzt werden.

*Ein lautes Grollen erfüllte die Luft, und auf dem verlassenem Turm am Fuße des Gebirges erschien Varkur, in Flammen gehüllt. Er hatte die Kreaturen vorangetrieben und das Land verbrennen lassen.*

Stellt den Dunklen Magier Varkur auf Feld 83.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2.



H2

Varkur kann nur mit Bögen (oder mit Hilfe des Bogenschützen) von den Feldern **61, 64, 65 und 66** aus angegriffen werden.

Varkur hat **12 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 6**, bei **3 Spielern 10** und bei **4 Spielern 14 Stärkepunkte** und würfelt **immer** mit 2 schwarzen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

---

#### Legendenziel:

Die Helden müssen das verbrannte Land (alle Nebel- und Geröllplättchen) von den Spuren der Verwüstung befreien, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.

Die Helden müssen Varkur besiegen. Sobald der Dunkle Magier besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste vorgerückt.

---





