



Diese Legende spielt auf der Spielplanseite, die den Fluss zeigt.

- Mischt die **Ereigniskarten** gut durch und legt sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt **2 Brunnenplättchen** mit ihrer grauen Seite nach oben auf die Felder **534** und **562**.
- Sortiert aus den **16 Nebelplättchen** folgende aus und legt sie neben dem Spielplan bereit: 1x „Ereigniskarte“, 1x „Willenspunkte +2“, 1x „Kräuter“ und 2x „Sporne“. Legt die restlichen 11 Nebelplättchen auf die Ruinenfelder westlich des großen Flusses (530, 531, 536, 539, 542, 550, 551, 553, 563, 565 und 599). Nur Feld 532 bleibt frei.
- Sortiert aus den **4 Turmkarten** diejenige aus, die mit „Der Turm war verlassen“ beginnt. Legt 1 der 3 übrigen Turmkarten verdeckt auf Feld **532**. Die restlichen kommen zurück in die Schachtel.  
**Sehr wichtig:** Solange diese Karte dort liegt, überspringen Kreaturen dieses Feld.
- Legt je **1 rotes X** auf das **Ereigniskarten-Symbol**, das **Sporne-Symbol** und das **Brunnen-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. Diese Symbole werden vorerst nicht ausgeführt.
- Legt **1 rotes X** auf die Brücke zwischen den Feldern **524** und **530**. Die beiden Felder gelten vorerst nicht als benachbart.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **F, G, I, K** und **N** der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**.



- Mischt die **9 Sporneplättchen** und legt sie verdeckt neben dem Spielplan bereit.
- Legt die **3 Felsenplättchen** und **4 Hoffungssteine** verdeckt neben dem Spielplan bereit, außerdem **2 Kräuterplättchen**, **2 Ruinengeister** und die **5 Holzstämmen**.
- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte auf die Kreaturenanzeige.
- Verteilt die Gegenstände auf der Ausrüstungstafel.
- Stellt den **Erzähler** auf den Buchstaben **A** der Legendenleiste.

*Erschöpft und entmutigt blickten die Yetohe, Iquar und auch der eine oder andere Grehon in die fremde Welt, in die sie so überstürzt hatten fliehen müssen. Zuvor hatten Skrale die Pfahlbausiedlung der Iquar verwüstet und Tranuk, der Häuptling der Yetohe, hatte sich in ein wildes Büffelmonster verwandelt und sein eigenes Volk angegriffen. Allein dem Geist des zwielichtigen Zauberers Orweyn hatten sie es zu verdanken, ihrem vorzeitigen Ende entgangen zu sein. Aber ob man hier wirklich sicher war? Nicht nur Menschen und ihre tierischen Begleiter waren durch das blaue Portal gelangt. Ein Gor hatte soeben für Aufruhr im Tross der Barbaren gesorgt.*

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**.



Stellt alle **Helden**, die **Fahrende Händlerin** und den **Flederfuchs** auf Feld 558.

Legt je nach Spielerzahl **Iquar-Plättchen** dazu:  
 2 Helden: 2 Iquar-Plättchen  
 3 Helden: 1 Iquar-Plättchen  
 4 Helden: **kein** Iquar-Plättchen

#### **Iquar**

Ein Held kann mit seiner Figur bis zu zwei Iquar mitbewegen. Das geht auch im Vorbeigehen. Läuft ein Held mit einem Iquar auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Iquar, ist dieser sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel. Die Helden können die Iquar jederzeit auf einem Feld zurücklassen.

Stellt einen **Gor** auf Feld 533 und **Skrale** auf die Felder 562 und 599.

*Die Helden erhoben ihre Waffen, aber da war der Gor bereits im Gebüsch verschwunden. Dass hinter dem Tross noch weitere Gestalten durch das Portal gekommen waren, hatte niemand bemerkt.*

Nehmt den Gor und die Skrale wieder vom Spielplan.

#### **Nebelplättchen**

Wenn ein Held ein Feld mit einem Nebelplättchen nur passiert, geschieht nichts. Beendet er aber seine Bewegung auf einem Feld mit einem Nebelplättchen, muss er es aufdecken und aktivieren. Welche Nebelplättchen es gibt, seht ihr im Begleitheft.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.**



#### **Fahrende Händlerin**

Bei der Fahrenden Händlerin könnt ihr für 2 Gold 1 Stärkepunkt kaufen oder die Gegenstände, die auf der Ausrüstungstafel liegen. Wenn der Erzähler den Buchstaben G erreicht, wird die Fahrende Händlerin auf Feld 539 versetzt. Erreicht der Erzähler den Buchstaben H, wird sie auf Feld 533 versetzt, bei K auf 540.

#### **Flaps, der Flederfuchs**

Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „Flaps bewegen“ wählen. Dann darf er Flaps auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan versetzen. Das kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Flaps hat 2 Fähigkeiten:

1. Flaps kann das Plättchen auf seinem Feld aufdecken (außer Sporne, Felsen, Aztura). Aktiviert wird es dadurch aber nicht.
2. Steht er mit einem Helden auf dem Feld eines Gegners, stiehlt er dem Gegner in der ersten Kampfrunde 1 Würfel, sodass dieser mit einem Würfel weniger würfelt. **Wichtig:** Der Gegner hat aber immer mindestens 1 Würfel.

#### **Sumpffelder**

Wenn ein Held eines der beiden Sumpffelder (548 oder 549) betritt, endet seine Bewegung. Erst wenn er wieder am Zug ist, darf er weiterlaufen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.**



#### Turmkarte

Wenn ein Held auf Feld 532 steht, wird die Turmkarte aufgedeckt und vorgelesen. Von da an überspringen Kreaturen das Feld nicht mehr.

*Als der Tross schließlich zum Stehen gekommen war, breitete sich eine beklemmende Stille aus. Die Landschaft war von unzähligen Ruinen gesäumt, doch von den Erbauern fehlte jede Spur. Da sie bei ihrer Flucht nur wenig hatten mitnehmen können, wollten die Helden als Erstes die Ruinen nach Brauchbarem durchsuchen.*

#### Aufgabe 1:

Die Helden müssen alle Ruinenfelder erkunden.

**Wichtig:** Wenn ein Held ein Nebelplättchen „Ereigniskarte“ aktiviert, wird statt einer Ereigniskarte eine der Karten „Ereignis“ vorgelesen.

Legt außerdem die Karten „Die Kräuter“, „Die Ruingeister“ und „Die Sporne“ bereit. Diese Karten werden vorgelesen, sobald das erste Mal Kräuter, Ruingeister oder Sporne ins Spiel kommen (auch wenn dies nicht durch ein Nebelplättchen geschieht).

*Nur das Rauschen eines großen Flusses war in der Ferne zu hören. Die Helden würden eine günstige Stelle finden müssen, um ihn zu überqueren.*

Legt **Sternchen** auf die Felder 524 und 547.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.**



Legt einen **4er Holzstamm** auf Feld 545 und einen **6er Holzstamm** auf Feld 533.

#### Holzstämme

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Stamm steht, kann er den Stamm einsammeln. Die Stämme werden auf die Stärkepunkteleiste der Heldentafel gelegt und zwar so, dass sie links neben den Holzstein passen, der die Stärkepunkte anzeigt.

*Beispiel: Um einen 4er-Stamm tragen zu können, benötigt der Held mindestens 5 Stärkepunkte. Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn alle diese Stämme links neben den Holzstein auf seiner Stärkepunkteleiste passen.*

#### Steiler Felsen

Ein Held, der sich auf Feld 555 befindet und 12 oder mehr Willenspunkte besitzt, kann für eine Stunde auf der Tagesleiste auf den steilen Felsen (Feld 547) springen. Von dort darf er sich für eine weitere Stunde auf Feld 513 versetzen.

*Hinweis 1: Er braucht die 12 Willenspunkte nur zu besitzen, nicht abzugeben.*

*Hinweis 2: Das funktioniert natürlich auch andersherum, von Feld 513 zu 547 und weiter zu 555.*

*Hinweis 3: Wenn der Held „Steppenreiter“ einen anderen Helden mitnimmt, braucht nur der Held „Steppenreiter“ die Willenspunkte zu besitzen.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.**



#### Aufgabe 2:

Die Helden müssen einen Weg über den Fluss finden. Das ist entweder über den steilen Felsen (Feld 547) oder die Brücke (Feld 524/530) möglich. Die Helden können die Brücke reparieren, indem sie Holzstämme im Wert von 6 auf den Feldern 524 und/oder 530 ablegen. Sobald dies geschehen ist, wird das rote X von der Brücke entfernt und die beiden Felder sind wieder benachbart.

Beide Aufgaben müssen erfüllt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben **F** erreicht. Lest die Karte „Über den Fluss 1“ vor, sobald alle Nebelplättchen aktiviert wurden und ein Held auf einem der Felder mit einem Sternchen steht.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **2 (!) Willenspunkten**. Die Heldengruppe erhält **2 Gold**, **1 Fernrohr**, **1 Trinkschlauch** und **1 beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel. Ihr entscheidet selbst, wer was bekommt.

**Wichtig:** Ein Held, der Feld 599 betritt, sinkt auf 1 Stärkepunkt.

Ausnahme (gilt nur in dieser Legende): Der Held, der das Nebelplättchen auf Feld 599 aktiviert, verliert keine Stärkepunkte.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Wenn die Karte „Über den Fluss 1“ noch nicht aufgedeckt wurde, ist die Legende jetzt verloren.

*Wie aus dem Nichts tauchten Skrale auf und griffen das Lager an. Diese Skrale waren jedoch größer und bleicher als die Skrale, denen die Helden bisher begegnet waren.*

Erwürfelt die Positionen von **2 Kreideskralen**, indem ihr mit dem grauen Würfel würfelt und jeweils 500 addiert.

*Zudem waren die Helden so fasziniert von den Ruinen gewesen, dass sie den dicht stehenden Bäumen keinerlei Beachtung geschenkt hatten. Erst jetzt bemerkten sie die achtbeinigen, vom Hunger getriebenen Schemen, die sich im Unterholz bewegten.*

Legt **verdeckte Sporneplättchen** auf folgende Felder:

2 Helden: **535** und **557**

3 Helden: **535**, **557** und **560**

4 Helden: **535**, **541**, **557** und **560**

Entfernt das rote X vom Sporne-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Von nun an wird bei Sonnenaufgang auf jedes Feld, auf dem sich eine oder mehrere Sporne befinden, eine weitere dazugelegt.

#### Muttersporne

Wenn eine weitere Sporne auf dem Spielplan platziert werden soll und keine mehr im Vorrat vorhanden ist, wird stattdessen die Muttersporne auf das Sporne-Nest gestellt, das am nächsten zum Steppenvolk liegt. Ihr solltet diesen Fall möglichst vermeiden. Sollte es dazu kommen, lest im Begleitheft unter der Überschrift „Die Muttersporne“ nach, was dann geschieht.



Seit einigen Tagen ging es einem der Helden schlecht. Die Ödnis setzte ihm zu und er hatte immer häufiger das Gefühl, neben sich zu stehen.

Stellt einen **Geist** auf das Feld des **stärksten Helden** bei **4 Helden**, des **zweitstärksten Helden** bei **3 Helden** oder der **Fahrenden Händlerin** bei **2 Helden** und markiert beide Figuren mit **Sternchen**.

*Sonderfall: Sollten mehrere Helden gleichviele Stärkepunkte besitzen, gilt der Held mit dem höheren Rang als der „stärkere“.*  
**Wichtig:** Bei **2 Helden** wird die Fahrende Händlerin auf dieser und späteren Legendenkarten als „markierter Held“ bezeichnet, obwohl sie strenggenommen natürlich keine Heldin ist.

Sollten jetzt zwei Geister auf einem Feld stehen, verschiebt den Geist ohne Sternchen auf das angrenzende Feld mit der höchsten Feldzahl.

Legt ein weiteres **Sternchen** über das **Brunnen-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. Jedes Mal, wenn bei Sonnenaufgang die Brunnen aufgefrischt werden, wird der markierte Geist auf das Feld des markierten Helden versetzt.

Ausnahme: Nur wenn auf dem Feld des markierten Helden bereits ein Geist steht, wird der markierte Geist nicht versetzt.



Neben dem Platz, auf dem das Steppenvolk seine Zelte aufgeschlagen hatte, stürzte ein kleiner Turm ein und ein buckeliger, Keule schwingender Troll kam zum Vorschein.

Stellt einen **Gor** auf Feld **506**, einen **Gorlot** auf Feld **533**, einen **Kreideskral** auf Feld **508** und einen **Wachtroll** auf Feld **512**.

*Nur ein Held nahm kaum Notiz von dem Geschehen. Er hatte geträumt, dass er mit einem schweren Schild in der Hand durch die Ruinenlandschaft gehastet war. Und tatsächlich fühlte sich sein Arm so schwer an, dass er ihn nicht benutzen konnte.*

Bei **3 oder 4 Helden** erhält der markierte Held jetzt ein **Felsenplättchen**. Der Held muss das Felsenplättchen aufdecken und verliert den abgebildeten Wert an Willenspunkten. Anschließend muss der Held das Felsenplättchen auf das große Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen. Solange das Plättchen dort liegt, kann er das Ablagefeld nicht nutzen.

*Sonderfall: Sollte der Held aktuell einen großen Gegenstand tragen, wird dieser einfach auf das Feld gelegt, auf dem sich der Held aktuell befindet.*

Bei **2 Helden** wird ein **Felsenplättchen** aufgedeckt und auf ein großes Ablagefeld auf der Ausrüstungstafel gelegt:

Wert 3: Falke

Wert 4: Schattenklinge

Wert 6: Bogen

Falls noch Gegenstände auf diesem Ablagefeld liegen, kommen diese aus dem Spiel und sind nicht mehr erhältlich.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I2.**



*Unterdessen hatten die Helden, die sich auf Spornejagd begeben hatten, festgestellt, dass im Schutz der Bäume viele Tiere und Pflanzen gediehen. Im Wald gab es Nahrung und Wasser und Orte, an denen man sich vor den Kreaturen verstecken konnte.*

Legt ein **Sporneplättchen** auf Feld 559 und ein weiteres auf Feld 519. Legt **Pilze** auf die Felder 517, 540 und 556.

#### **Pilze**

Wenn ein Held auf dem Feld eines Pilzplättchens steht, kann er es, ohne es aufzudecken (!), auf seine Heldentafel legen. Erst, wenn er es aufdeckt, erhält oder verliert er den darauf abgebildeten Wert an Willenspunkten. Er darf ein nicht aufgedecktes Pilzplättchen auch einem anderen Helden, der mit ihm auf demselben Feld steht, übergeben oder mit dem Falken verschicken.

**Achtung:** Sollte Flaps das Pilzplättchen „-3“ aufdecken, kommt er für diese Legende aus dem Spiel.

---

#### **Legendenziel:**

Der markierte Held muss Pilze aktivieren, deren Gesamtwert mindestens so hoch ist wie der Wert des Felsenplättchens. Ist das geschehen, wird der Erzähler **sofort** auf den Buchstaben N versetzt. Alle anderen Aufgaben (Nebelplättchen aktivieren, Lager bewaffnen) müsst ihr vorher erledigt haben!

---

**Tipp:** Die Pilze haben die Werte -3, +2 und +4. Ihr könnt euch also nur beim 3er Felsenplättchen erlauben, dass der markierte Held die giftigen Pilze aktiviert.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I3.**



Bei **2 Helden** gilt (nur in dieser Legende): Wenn die Fahrende Händlerin auf einem Feld mit Pilzen steht, werden die Pilze sofort von ihr „aktiviert“.

Lest hier nur weiter, wenn die Brücke noch nicht repariert wurde.

*Die Kreaturen hatten die kleine Brücke wiederaufgebaut.*

Entfernt das rote X von der Brücke. Die Felder 524 und 530 sind von nun an wieder benachbart.



Wenn diese Karte nicht bei Sonnenaufgang aufgedeckt wurde, legt jetzt ein Sternchen auf das Erzähler-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld und lest diese Karte erst vor, wenn sich der Erzähler das nächste Mal bei Sonnenaufgang bewegt hat.

*Das ferne Land schien manche Kreaturen zu verändern. Gors wurden wilder, Skrale bleicher und Trolle einfältiger. War dies eine bizarre Form der Magie, die auch an manchen Orten des Steppenlands wirkte? Ob sie auch einen Menschen veränderte?*

Entfernt die Sternchen von dem Sonnenaufgang-Feld und dem Geist. Der Geist bewegt sich nun nicht mehr.

Bei **2 Helden** bewegt sich die Fahrende Händlerin ab jetzt exakt so wie ein Schwarzer Ritter.

Bei **3 oder 4 Helden** wird der markierte Held ab jetzt von dem Schwarzen Ritter ignoriert (als ob der Held gar nicht im Spiel wäre). Der markierte Held kann in seinem Zug nur noch die Aktion „Laufen“ wählen.

Ausnahme: Nur wenn der markierte Held von einer Sporne festgehalten wird, muss er die Aktion „Kämpfen“ wählen, um sich zu befreien.

Während der Aktion „Laufen“ **muss** der markierte Held sich bis zu 3 Felder auf dem kürzesten Weg auf den Helden zubewegen, auf den sich aktuell auch der Schwarze Ritter zubewegen würde. Sollten auf dem Weg zu dem gesuchten Helden mehrere Felder gleich weit entfernt sein, darf der markierte Held selbst entscheiden, auf welches Feld er sich bewegt. Der markierte Held muss seinen Tag auf der 7. Stunde beenden.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte K2.**



**Wichtig:** Sollte der markierte Held sich bis auf das Feld des gesuchten Helden bewegen, wird der Erzähler **sofort** auf den Buchstaben N versetzt und die Legende ist verloren!

Der aktuell gesuchte Held legt jetzt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes zum Zeichen, dass er den nächsten Tag beginnt.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
 ... das Steppenvolk auf Feld 514 verteidigt wurde, ...  
 ... die geforderten Gegenstände auf Feld 514 liegen,  
 ...  
 ... alle Nebelplättchen aktiviert wurden und ...  
 ... der markierte Held genug Pilze aktiviert hat, um  
 den Wert des Felsenplättchens auszugleichen.

*Allen widrigen Umständen zum Trotz hatten es die Helden geschafft, ein sicheres Lager für die Neuankömmlinge zu errichten. Der Fluss versorgte sie mit Wasser und der Wald mit Nahrung und Bauholz. Die Yetohe und Iquar hatten bereits begonnen, die angrenzende kleine Burg bewohnbar zu machen. Derweil setzte eine Händlerin die Erkundung des unbekanntes Landes fort und als sie nach vielen Wochen wiederkehrte, berichtete sie, in die Gemeinschaft eines scheuen Menschenvolks aufgenommen worden zu sein, das im Schutz der Bäume lebte und seine neuen Nachbarn aufmerksam beobachtete...*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
 ... das Steppenvolk auf Feld 514 nicht verteidigt  
 wurde, ...  
 ... nicht die geforderten Gegenstände auf Feld 514  
 liegen, ...  
 ... nicht alle Nebelplättchen aktiviert wurden oder ...  
 ... der markierte Held nicht genug Pilze aktiviert hat,  
 um den Wert des Felsenplättchens auszugleichen.



*Die Helden stellten die beiden Ruinengeister einander vor und kurz darauf spukten sie freudig miteinander davon. Zum Dank verrieten sie den Helden, wo man besondere Steine von großer Kraft finden konnte.*

Entfernt die beiden Ruinengeister jetzt von den Ablagefeldern. Dort können ab sofort wieder kleine Gegenstände getragen werden.

Erwürfelt die Positionen der **4 Hoffnungssteine**, indem ihr mit einem Heldenwürfel würfelt und beim ersten 530, beim zweiten 540, beim dritten 550 und beim vierten 560 addiert.

#### **Hoffnungssteine**

Jeder Hoffnungsstein hat eine andere Fähigkeit, die ein Held 1x einsetzen kann. Danach geht der Stein aus dem Spiel.

- **1 Stärkepunkt:** Der Held erhält 1 Stärkepunkt.
- **Stärkepunktemarker** einer **normalen (!)** Kreatur auf das Feld links davon **verschieben**. Das gilt für die Dauer des gesamten Kampfes. Die Belohnung passt sich entsprechend an.
- **3 Willenspunkte:** Der Held erhält 3 Willenspunkte. Setzt ein Held diesen Stein ein, wenn weitere Helden auf seinem Feld stehen, erhalten auch sie die 3 Willenspunkte.
- **Böses Ereignis** abwehren.

**Die Hoffnungssteine**  
 Diese Karte wird aufgedeckt, wenn sich zwei Ruinengeister auf einem Feld befinden.



*Zwischen den Mauersteinen wuchs so manches heilsame Kraut.*

#### **Kräuter**

Ein Held, der ein „Kräuterplättchen“ erhält, legt es auf den Bereich seiner Heldentafel, auf dem er auch Gold sammelt. Wenn er es benutzt, erhält er 1 Willenspunkt. Benutzt er 2 Kräuterplättchen gleichzeitig, erhält er 5 Willenspunkte.



*Manche Ruinen wurden von einsamen Seelen bewohnt, die sich nach Gesellschaft sehnten.*

#### **Ruinengeist**

Ein Held, der ein Plättchen „Ruinengeist“ erhält, muss es auf eines seiner kleinen Ablagefelder legen. Bis zum Ende dieser Legende kann er dort keinen anderen Gegenstand ablegen.

*Der Held überlegte, ob er vielleicht einen Freund für den kleinen Plagegeist finden könnte, um ihn loszuwerden.*

Lest die Karte „Die Hoffnungssteine“ vor, sobald ein oder mehrere Helden mit insgesamt zwei Ruinengeistern auf einem Feld stehen.



*Im fernen Land hausten die Sporne. Grässliche Spinnenwesen, gepanzert und gerissen.*

#### **Sporne**

Sporne gelten nicht als Kreaturen. Das bedeutet: Kreaturen ignorieren Sporne und umgekehrt. Sie dürfen zusammen auf einem Feld stehen.

Wenn ein Held das Feld einer Sporne betritt, muss er anhalten und kann die Aktion „Laufen“ nicht mehr nutzen, bis die Sporne besiegt wurde. Eine Kampfrunde kostet eine Stunde auf der Tagesleiste. Jede Sporne hat **5 Stärkepunkte** und würfelt mit dem **grauen Würfel**. Beides zusammen ergibt ihren Kampfwert. Um sie zu besiegen, muss ein Held diesen Wert einmal übertreffen. Bei Gleichstand oder wenn der Held unterliegt, geschieht nichts.

Die Belohnung findet ihr auf der Rückseite des Plättchens (entweder 1 Gold, 1 Stärkepunkt oder 4 Willenspunkte). Für besiegte Sporne geht der Erzähler nicht weiter. Sie kommen aus dem Spiel, nicht zurück in den Vorrat! Sollten sich weitere Sporne auf diesem Feld befinden, darf der Held direkt die nächste angreifen.



*Der Wind pfiff durch das Gemäuer und dem Helden war, als hörte er darin eine leise singende Stimme.*

Stellt einen **Geist** auf das Feld.

#### **Geist**

Auf dem Feld, auf dem ein Geist steht, oder auf einem der angrenzenden Felder kann ein Held seine Sonderfähigkeit nicht nutzen.

*Hinweis: Beim Helden „Steppenreiter“ wird nur die Fähigkeit blockiert, mit der er andere Helden mitbewegen kann. Er kann nach wie vor mit dem Bogen kämpfen.*



*Plötzlich sprang eine keifende Kreatur hinter einer Ecke hervor. Im ersten Augenblick hielt der Held sie für den Gor, der mit ihnen durch das Portal geschlüpft war. Doch dieses Wesen war gehört, stärker und vor allem wilder.*

Stellt einen **Gorlot** auf das Feld.

**Gorlots**

Wenn ein Gorlot **nicht** in der **ersten Kampfrunde besiegt** wurde, endet der Kampf und er bewegt sich **sofort** 1 Feld weiter in Pfeilrichtung. Sollte er erneut angegriffen werden, beginnt er wieder mit vollen Willenspunkten.

*Hinweis 1: Sobald sich der Gorlot auf dem „Pfad“ (Feldzahlen mit Unterstrich) befindet, bewegt er sich in die Richtung von Feld 515.*

*Hinweis 2: Solange die Brücke nicht repariert wurde, kann sich der Gorlot nicht von Feld 530 weiter bewegen.*

*Hinweis 3: Solange keine Ereigniskarten im Spiel sind, bewegt sich der Gorlot bei Sonnenaufgang nicht.*



*Der Held betrat einen Saal, in dem neben einer großen Tafel auch eine stolze Ritterrüstung aufgestellt war. Etwas Unheimliches ging von diesem Ritter aus.*

Stellt den **Schwarzen Ritter** mit dem Hammer-Symbol auf das Feld.

*Hinweis: Ihr werdet erst später erfahren, was es mit dem Ritter auf sich hat.*



*Einer der Helden hatte es über den Fluss geschafft und sah sich um.*

Entfernt die Sternchen von den Feldern 524 und 547. Jeder Held erhält jetzt **1 Stärkepunkt!**

Mischt alle **16 Nebelplättchen** und legt sie auf die Ruinenfelder östlich des großen Flusses (501, 502, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 515, 518, 521, 522 und 523). Das überzählige Nebelplättchen kommt aus dem Spiel.

Legt **2 Brunnenplättchen** mit ihrer grauen Seite nach oben auf die Felder **504** und **525**.

Legt einen **2er Holzstamm** auf Feld **508** und einen **4er Holzstamm** auf Feld **504**.

**Aufgabe 1:**

Die Helden müssen auch östlich des großen Flusses alle Ruinenfelder erkunden.

*Am Flussufer entdeckte der Held ein Stellwerk, mit dem er eine Reihe von Schotten öffnen konnte, die in die Felswände gearbeitet waren. Kurz darauf spürte er unter seinen Füßen die Wassermassen entlangströmen.*

Entfernt das rote X vom Brunnen-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Ab dem nächsten Sonnenaufgang werden die Brunnen wieder aufgefrischt.

**Lest weiter auf der Karte „Über den Fluss 2“.**



*Inmitten der Ruinen erspähte der Held einen freien Platz, auf dem man ein Lager errichten könnte. Sogleich machte er sich auf den Weg. Doch nicht nur die Brunnen waren aus ihrem tiefen Schlummer erwacht.*

Legt das **Plättchen „Steppenvolk“** auf Feld **514** und zwar so, dass **der Schild** zu sehen ist.

Legt die **Ereigniskarten** auf das Ablagefeld neben dem Sonnenaufgang-Feld und entfernt das rote X vom Ereigniskarten-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Von nun an wird bei Sonnenaufgang und durch die Nebelplättchen „Ereigniskarte“ die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel ausgeführt.

**Kreaturen auf Rückseite der Ereigniskarten**

Auch hier im fernen Land bewegen sich Kreaturen bei Sonnenaufgang entlang des Pfeils auf das angrenzende Feld. Sollte dort bereits eine Kreatur stehen, wird die neue Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste angrenzende Feld versetzt. Es geht immer die Kreatur einer Art als Erstes, die auf der kleinsten Feldzahl steht. Hier im fernen Land gilt außerdem:

Sobald sich eine Kreatur auf dem „Pfad“ befindet, bewegt sie sich fortan immer in Richtung des Steppenvolks. Die Reihenfolge und evtl. auch Häufigkeit, in der sich die Kreaturenarten bei Sonnenaufgang bewegen, wird durch die Rückseite der aktuellen Ereigniskarte bestimmt. Diese ändert sich natürlich, sobald ein Ereignis ausgelöst und die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel ausgeführt wurde.

**Lest weiter auf der Karte „Über den Fluss 3“.**



**Schwarzer Ritter**

Stülpt den **Markierungsring** über den Erzähler. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, bewegt sich auch der Schwarze Ritter. Er bewegt sich bis zu 3 Felder in Richtung des Helden, dessen Farbe auf der Perle der aktuellen Ereigniskartenrückseite am weitesten oben steht. (Sollte der Held dieser Farbe nicht im Spiel sein, gilt die Farbe, die als nächstes darunter abgebildet ist). Andere Helden ignoriert der Schwarze Ritter.

*Hinweis 1: Wenn der Weg kürzer ist, wählt der Schwarze Ritter den Weg über den steilen Felsen (Feld 547).*

*Hinweis 2: Der Schwarze Ritter muss auf den Sumpffeldern (548 und 549) nicht anhalten.*

*Hinweis 3: Sollten auf dem Weg zu dem gesuchten Helden mehrere Felder gleich weit entfernt sein, wählt der Schwarze Ritter immer dasjenige mit der höheren Feldzahl.*

Der gesuchte Held kann gefahrlos das Feld des Schwarzen Ritters betreten und passieren. Nur wenn der Schwarze Ritter durch den Erzähler aktiviert wird und sich jetzt auf dem Feld des gesuchten Helden befindet, verliert der Held **1 Stärkepunkt**.

**Achtung:** Wenn der Schwarze Ritter einen Helden angreift, der nur 1 Stärkepunkt hat, wird dieser Held für eine Weile aus dem Spiel genommen. Ihr solltet diesen Fall möglichst vermeiden. Sollte es dazu kommen, lest im Begleitheft unter der Überschrift „Vom Schwarzen Ritter überwältigt“ nach, was dann geschieht.

*Sonderfall: Sollte ein Held einen Holzstamm tragen und durch den Stärkepunktverlust nicht mehr stark genug sein, wird der Stamm einfach auf das Feld gelegt, auf dem sich der Held aktuell befindet.*

**Lest weiter auf der Karte „Über den Fluss 4“.**



Weitere Kreaturen waren in der Nähe des Portals gesichtet worden.

Stellt einen **Gor** auf Feld 552, einen **Gorlot** auf Feld 544 und einen **Troll** auf Feld 563.

**Aufgabe 2:**

Die Helden müssen das Lager bewaffnen. Je nach Anzahl der Helden müssen am Ende der Legende mehr oder weniger Gegenstände auf Feld 514 liegen:

2 Helden: 1 Wurfmesser

3 Helden: 1 Wurfmesser und 1 Bogen

4 Helden: 1 Wurfmesser, 1 Bogen und 1 Schattenklinge

**Aufgabe 3:**

Die Helden müssen das Lager verteidigen. Wenn ein Held ein Iquar-Plättchen auf Feld 514 bringt, wird es auf die Rückseite gedreht und zu einem zusätzlichen Schild. Erst wenn es für eine Kreatur, die Feld 514 betritt, keinen freien Schild mehr gibt, habt ihr verloren.

**Info:**

In einigen Legenden liegt das Plättchen „Steppenvolk“ auf der anderen Seite. Dann kann ein Held es mit seiner Figur mitbewegen, allerdings nur auf dem „Pfad“. Je nach Anzahl der Helden kostet dies 2, 3 oder 4 Stunden pro Feld. In dieser Legende kann das Plättchen jedoch nicht bewegt werden!

