



Diese Legende spielt auf dem Spielplan im Fernen Land. Diese Legende spielt zwischen den Legenden 3 und 4 des Spiels „Das Ferne Land“.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgenden Material neben dem Spielplan bereit:

- Legt je nach Spieleranzahl 2 Holz(1 Spieler), 4 Holz(2 Spieler), 6 Holz(3Spieler), 8 Holz(4Spieler) auf Feld 523 bereit.
- Legen **Sternchen auf B, C und N** der Legendenleiste.

Den Helden war es vorerst gelungen das fremde Volk vor den gräulichen Kreaturen zu beschützen. Nun galt es einen sicheren Unterschlupf für die erschöpften und verängstigten Leute zu errichten. Mit der Hilfe einiger Mitglieder der Gruppe gelang es den Helden Holz in die großen Ruinen des einstiegen Hauptsitzes zu bringen. Dort konnten sie einige teils offene und ungeschützte Dächer flicken, um ihnen einen sicheren Schlafplatz zu bauen. Außerdem wärmten sie sich in den folgenden Wochen Tag ein Tag aus an den lodernden Flammen des nächtlichen Lagerfeuers und erfuhren mehr über Geschichte und Kultur dieser Leute.

Stellt alle Helden auf das Feld **523**.



Eines Tages jedoch wurden die Helden von einem besorgten Kind aufgesucht. Es erzählte ihnen, dass ihr Vater vor mehr als einem Tag aufgebrochen war, um Holz zu holen, jedoch nicht zurückgekommen war. Daraufhin entschlossen sich die Helden dazu ihren Vater so schnell wie möglich zu finden. Scheinbar hatte er sich zuletzt in den Wald auf der anderen Seite des Flusses aufgemacht.

Legt ein Sternchen auf Feld 556.

Aufgabe:

Ihr müsst die Spur des Mannes aufnehmen, ehe die Erzählerfigur den Buchstaben B erreicht.

Jeder Held startet mit 9 Willenspunkten und 2 Stärkepunkten. Verteilt außerdem einen verdeckt gezogenen Hoffnungstein, sowie 1 Trinkschlauch(1-2 Spieler) oder 2 Trinkschläuche(3-4 Spieler) und 1 Bogen auf die Gruppe.



Nehmt das Sternchen von Feld 556.

Der Held hatte den Ort erreicht, den das kleine Kind beschrieben hatte und tatsächlich, am Boden konnte er einige Fußabdrücke entdecken.

Nehmt jetzt ein Sternchen aus dem Spiel. Würfelt dann mit dem grauen Würfel und legt je nach Ergebnis das Sternchen auf das dementsprechende Feld. Dort befindet sich der Aufenthaltsort des Mannes.

1 & 2 auf 551

3 & 4 auf 557

5 & 6 auf 560

Aufgabe 2:

Ihr müsst den Mann finden, bevor der Erzähler den Buchstaben C erreicht.



Nehmt das Sternchen von Feld 556.

Der Wald war unruhiger, als üblich. Man hätte schwören können, dass ein Echo oder ein Raunen von den umliegenden Bäumen ausging, als sich der Held vorsichtig durch das Dickicht bewegte. Nach einigen Minuten gelangte er auf eine Lichtung und dort vor ihm sah er den Mann, kauern am Boden, wild um sich blickend. Als er denn Helden sah sprang er sogleich aufstürmte zu ihm: „Lebendig! Die Bäume, sie sind lebendig geworden. Waldtrolle! Lebende Bäume.“

Er sprach wirres Gerede, als hätte er einen Geist gesehen, ehe ihn der Held beruhigte. „Ganz ruhig mein Freund, atme tief durch. Was ist dir passiert?“

Noch immer verängstigt antwortete er: „Wir haben den Wald erzürnt. Wir hätten das Holz nicht einfach nehmen dürfen. Einige der Bäume leben und sind verärgert darüber, dass wir das Holz genommen haben!“

In diesem Augenblick dröhnte ein erboster Schrei aus dem Walde heraus, sodass ihn jeder im ganzen Land zu hören vermochte, ehe sich einer der Bäume, größer, als die anderen zu bewegen schien.

Stellt den Waldtroll auf das Feld 552.

Ein riesiger lebendig gewordener Baum mit Augen, Mund, Armen und Beinen stampfte aus dem Unterholz ins Freie. Der Mann hatte nicht gelogen. Doch das war nicht alles. Einige kleine Kreaturen wurden vom Lärm aufgeschreckt und drangen aus ihren Verstecken hervor.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
 ...das Holz rechtzeitig auf das Feld 530 gebracht wurde,
 ehe der Troll das Feld 524 erreicht und...
 ...der Azturier sicher zurück auf Feld 523 gebracht wurde
 und...
 ...das Volk der Azturier erfolgreich verteidigt wurde.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
 ...das Holz nicht rechtzeitig auf das Feld 530 gebracht
 wurde, ehe der Troll das Feld 524 erreicht oder...
 ...der Azturier nicht sicher zurück auf Feld 523 gebracht
 wurde oder...
 ...das Volk der Azturier nicht verteidigt wurde.



Gerade noch rechtzeitig schafften es die Helden das übrige Holz
 über die Brücke auf die andere Seite des Flusses zu bringen.
 Versteckt warteten sie am, als der Boden zu beben begann und
 sich der gewaltige Baumtroll näherte. Im ersten Moment schien
 es, als würde er vom Zorn gepackt über das Holz hinweg
 zielstrebig auf die Burg zulaufen, doch dann hielt er inne. Er
 entdeckte das Holz vor sich am Boden und sein Blick, zunächst
 noch zornig und erbost begann sich allmählich zu verändern.
 Beinahe fröhlich blickte er nieder auf das Holz vor sich am
 Boden. Scheinbar verstand er die Geste der Azturier, die ihn
 tatsächlich zu besänftigen schien. Er beugte sich hinab,
 sammelte jedes bisschen Holz sorgfältig auf und machte kehrt.
 Einer der Helden hätte schwören können, dass er ein Lächeln
 auf den Lippen dieses seltsamen Trolls zu sehen vermochte. Und
 sowie der Troll wieder im Wald verschwand, spürten die
 Helden, wie wieder Frieden in die umliegenden Wälder
 einkehrte.