



Der König schickte die Helden fort um den Elfen Lothgardirs eine Nachricht zu überbringen. Nach einer Weile erreichten sie die verlassene Passage Ungarth. Es schwante ihnen böses, denn sie hatten schon viele Geschichten über diesen Ort gehört. Jedoch ist es der kürzeste Weg zu den Elfen und der König meinte es sei Eile geboten. So machte sich die Gruppe startklar um aufzubrechen. Führt nun die Anweisungen der Checkliste aus. (Nebel, ereignis, brunnen etc.)

Die Helden starten auf dem Eingang zum Pass (Feld 71).

Stellt Gors auf Feld 38 und 22. Die Gors können durch Fernkampf besiegt werden, müssen aber in der ersten Runde sterben sonst lest die Karte Die Unruhen der Tiefe vor. Die Felder der Gors können nicht betreten werden sonst lest die Karte ebenfalls vor.

Würfelt nun die Position 2 der 3 Kräuter aus. Legt nun das N-Plättchen auf den Buchstaben N.

Sobald Gegner das Feld 0 betreten wird dies eins nach unten gerückt.



A) Als die Helden in die Höhle gingen hörten sie eine Stimme: Wartet Helden! Dies ist ein Verfluchter Ort. Sprach ein alter Einsiedler aus einer Nische des Torbogens. Ich habe hier früher gelebt und gearbeitet. Dies war einst der Stolz der Verbündeten Länder. Aber zu Zeiten des großen Zwiespalts verließen die Menschen diesen Pass und die Kreaturen hausten in den Gängen. Wenn ihr wirklich diesen Weg nehmen wollt müsst ihr wissen das ein Komplizierter Mechanismus das Tor zu den Elfen öffnet. Legt nun Kreuze auf die Felder 10,20 und 30.

Ihr müsst mit einem Mannsgewicht all diese Schalter gleichzeitig betreten oder ein ebenbürtiges Gewicht drauf stellen. Nur dann öffnet sich das Tor. Markiert Feld 69 mit einem Stern, dieser stellt das Tor dar und wird entfernt sobald alle Felder betreten sind. Legt nun auf Feld 0 bei 2 Spielern : 2

Geröllplättchen (bei 3:1 , bei 4:0) verdeckt hin. Diese können nur auf einem Gegenstand platz transportiert werden und ersetzen einen



Spieler auf einem Mechanismus wenn sie dort abgelegt werden. Aber es gibt noch einen Geheimgang von dem nur wenige wissen. Dazu müsst ihr die Insignien des Königs zur Felswand (Feld 37) bringen. Dann öffnet sich der Gang zu Lothgardir (dann sind 37 und 53 verbunden). Legt nun ein Schild in den Thronsaal (Feld 6), einen Bogen in die Rüstkammer (Feld 27) und einen Helm auf die Statue (Feld 40). Dies sind die Insignien und öffnen den Zugang (37<->53). Sie stellen ebenso normale Gegenstände dar müssen aber auf Feld 37 vom Spielbrett genommen werden um den Zugang zu öffnen (Beim Schild geht auch das angebrochene). Aber gebt acht in der Nähe der Mechanismen für das Tor sind Lavaströme die immer zur selben Zeit ansteigen. Bei Tagesanbruch würfelt ihr für den Feuerstoß (Funktion wie im normalen Spiel)

Aufgabe: erreicht Feld 61 bevor der Erzähler den Buchstaben F erreicht. Alle Helden müssen dort stehen. Sollten alle vor F dort stehen wird der Erzähler auf F vorgerückt.



D) Eine Stimme halte durch die Gänge und machte die Helden auf sich aufmerksam. Wo bin ich hier und wo ging es zurück.

Stellt nun ein Bauernplättchen auf Feld 42

Wenn ihr dieses Feld betretet lest ihr der verirrt Händler vor.



F) Wenn jetzt nicht alle Helden auf Feld 61 stehen ist die Legende verloren und ihr erfahrt nicht weshalb der König euch hierher geschickt hat.

Falls doch lest hier weiter:

Der Weg war geschafft der Baum der Ahnen, das Haus der Elfen. Die Gefährten wurden zum Rat der Ältesten gebracht. Was ersucht ihr Menschen in unseren Landen fragte einer der Elfen. Wir bringen euch diese Botschaft unseres Königs erwiderte einer der Helden. Nachdem einer des Rates die Nachricht las begann eine laute Diskussion. Nach kurzer Zeit: Der König sucht unsere Hilfe im bevorstehenden Kampf gegen die Mächte Ufundirs. Leider müssen wir euch sagen das ihr zu Spät seid. Unsere Truppen würden es nie rechtzeitig schaffen da der Pass versperrt ist und die Kreaturen Greims dem Drachen dort ihr Unwesen treiben. Daraufhin einer der Gruppe aber wir haben doch den Pass genommen um euch aufzusuchen.



Verwunderte Gesichter blickten die Helden an. Wenn dies so sein sollte hattet ihr Glück das euch der Drache nicht bemerkte. Das tuscheln begann erneut. Wir haben uns geeinigt, da die Wege scheinbar offen sind helfen wir euch, jedoch müsst ihr uns ein Zeichen geben das der Pass sicher ist. Dann schicken wir euch Hilfe.

Der Zugang zum Signalfeuer ist gleichzeitig der Hort Greims. Ihr müsst ihn also besiegen damit wir aufbrechen können.

Aufgabe: Tötet den Drachen Greim und entzündet das Signalfeuer bei 28

Stellt Nun den Drachen auf Feld 28. Er besitzt bei 2 Spieler 6 Stärkekpunkte (bei 3:10, bei 4:14) und 13 Willenspunkte. Er Würfelt mit 3 roten Würfeln (gleiche Werte addiert) (ab 6 mit 2 Würfeln).

Der Drache bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Sobald der Drache besiegt wurde lest ihr die Karte das Signalfeuer.



Ein starkes Beben erschüttert den Boden. In der Ferne erblicken die Helden das der Weg in die Höhle verschüttet wurde. Legt nun bei 2 Spielern 2 Geröllplättchen (bei 3:3, bei 4:4) auf Feld 69 sie können mit einem Wurf weggeräumt werden (wie im normalen Spiel) Der geheime Durchgang (53<->37) bleibt offen.

Die Elfen erzählten von einem anderen Eingang zur Mine die aber einen großen Umweg mit sich bringt. Das Feld 43 ist nun mit 67 verbunden.

Die Erschütterung löst gleichzeitig die Karte Die Unruhen der Tiefe aus (falls sie nicht vorher aktiviert wurde).



H) Die schrecklichen Geschichten über die Passage jagten den Helden doch angst ein. Würden sie die Kreaturen bewältigen können. Welche Ungetüme lauern in den Tiefen. Wie paralysiert könnten einige nun nicht mehr alle Wege benutzen. Halluzinationen versperrten ihnen den Weg

Ab jetzt ist der Sumpf auf Feld 11 nur noch mit 13 oder mehr Willenspunkten passierbar. Helden die auf Feld 11 sich befinden verlieren 2 Willenspunkte und müssen in ein anliegendes Feld ihrer Wahl egal ob sie 13 oder mehr Wp besitzen.



N) Wenn nun die Nachricht überboten wurde, der Drache getötet, das Signalfeuer entzündet und alle Helden den Ausgang (Feld 71) erreicht haben ist die Aufgabe gewonnen, anderenfalls müsst ihr die Legende erneut spielen um zu erfahren ob die Helden rechtzeitig zur Burg zurück kamen.

Die Helden eilten durch die Mine zum Ausgang Richtung Heimat. Ihr Ziel war klar, den bevorstehenden Angriff abzuwehren und ihr Land zu verteidigen. Hilfe war unterwegs denn sie hatten die Elfen überzeugt, ihre Truppen waren im Anmarsch. Als sie jedoch das Tageslicht erblickten trauten sie ihren Augen nicht. Der Wehrturm der den Zugang zu den Bergen bewachte, liegt in Schutt und Asche. Sind die Helden zu Spät? Gab es überlebende?

Ob die Gruppe ihre Familien wieder sieht und es noch eine Chance gibt erfahrt ihr in der Nächsten Legende.



Die Unruhen der Tiefe: Die Schreie der Kreaturen der Tiefe schallen durch die Gänge. Die Geräusche brachten sie aus ihren Löchern hervor, bereit den Helden ihr Leben schwer zu machen.

Stellt nun Gors auf die Felder: 17,23,33 und 36
und einen Skral auf Feld 22.



Das Signalfeuer: Nachdem die Gefährten den Drachen besiegt hatten, nahmen sie eine Fackel und entfachten hoch oben auf dem Turm die Pfanne des Signalfeuers. Sie wussten das die Elfen ihr Wort nun einlösen würden, ihre Truppen bald den Pass durchqueren und ihnen zur Hilfe eilen würden. Jetzt müssten die Helden nur noch selber den Weg zurück finden, damit sie ihr Land verteidigen können.

Aufgabe: alle Helden müssen nun den Ausgang nach Hause (Feld 71) betreten bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht.

Schlagartig brachen die Helden auf mit nur einem Ziel: Heimat.



der verirrte Händler: Hallo junger Mann, haben sie sich auch hier verirrt? Ich bin bereits alle Gänge abgegangen aber kein Weg führte mich raus zu meinem Verkaufsstand. Kennt ihr den Weg? Wenn ich mir zurückbringt kann ich euch eventuell Belohnen oder einen guten Deal machen. Meine Familie wartet schon auf mich. Mein Bruder hat bestimmt schon die Kasse geplündert. Also bitte es ist Eile geboten!

Bringt das Bauernplättchen zu dem Verkaufsstand (Feld 65).
Wenn es dort liegt erhaltet ihr 4 Gold und eine beliebige Ausrüstung vom Tableau (außer den Trank der Hexe).