



Diese Legende spielt auf dem Plan, der das graue Gebirge zeigt.

Nach einer kurzen Rastpause, als alle mit dem nötigsten versorgt waren, beschloss Brandur aufzubrechen. Ein Lager, was sie kurzfristig aufgebaut hatten wurde aufgebaut und alles in einem kleinen Wäge verstaute. Zunächst sollten sie eine Brücke bauen, um die Schlucht vor sich zu überqueren.

Sortiert aus den Höhlenplättchen die mit einem Höhlenwicht aus. Sie werden separat neben dem Plan bereitgelegt.
Führt die Anweisungen auf der Checkliste aus und lasst bei den Höhlenplättchen die Felder 260 und 270 frei.
Legt je einen Holzstamm mit dem Wert 4 auf die Felder 260 und 270. Legt einen Holzstamm mit dem Wert 2 auf 270.
Legt auf jedes dieser Felder ein verdecktes Höhlenplättchen mit einem Höhlenwicht. Die Regeln dafür bleiben unverändert.

Aufgabe:

Die Helden müssen alle Holzstämme zu Feld 209 bevor der Erzähler **e** erreicht. Wenn das geschehen ist dürft ihr die Brücke zwischen 208 und 209 legen.

Stellt alle Helden und den Trosswagen auf Feld 212.

Lest weiter auf Legendenkarte A2.



In der Ferne ragte eine große Festung auf. Die meisten von Brandurs Schar meinte, dass es eine Zwergenfestung war. Sollte man deren Bewohner besuchen?

Aufgabe:

Die Helden müssen Feld 268 betreten bevor der Erzähler **B** erreicht. Wenn das geschehen ist dürft ihr die Karte **Die Winterburg** lesen.

Legt die Karte **Die goldenen Schilde** offen neben dem Plan bereit.
Legt den Makierungsring über den Erzähler. Immer wenn der Erzähler bewegt wird wird auch der Trosswagen ein Feld weit auf der Zwergenstraße bewegt. Nämlich immer richtung Feld 201. Wenn der Wagen auf 201 steht wird er bei der nächsten Bewegung vom Plan genommen. Kann sich der Wagen nicht mehr bewegen (Er steht vor einer Schlucht über die keine Brücke führt) ist die Legende sofort verloren. Sollte ein Kraher den Tross erreichen ist die Legende ebenfalls verloren. Skellette und Geister ignorieren den Tross. Kreaturen werden auf einen freien goldenen Schild gestellt. Wenn für eine Kreatur kein Platz mehr ist, ist die Legende verloren.

Einer der Menschen aus Brandurs Schar erzählte den Helden von einem verletzten Wolf der in einem Wald lag. Sollte man ihm helfen? Da kam plötzlich eine alte Frau die in einen grauen Mantel eingewickelt war auf

****Lest weiter auf Legendenkarte a3**



Brandur zu und sagte: "Was steht ihr den noch so herum? Helft dem armen Wolf! Bringt mich zu ihm und ich werde ihn heilen." Brandur wusste, dass er der Frau trauen konnte und beschloss sie zu dem Wolf zu bringen.

Stellt die Figur Reka auf Feld 212. Legt den schwarzen Wolf auf Feld 220.

Aufgabe:

Brandur muss Reka zu Feld 220 bringen, bevor der Erzähler Feld **n** der Legendenleiste erreicht. Wenn Reka dort steht dürft ihr die Karte **Rekas Heilkunst** lesen. Nur Brandur kann Reka mit seiner Figur mitbewegen. Betritt eine Kreatur Rekas Feld oder andersrum ist die Legende sofort verloren.

In der Ferne hörten die Helden Schreie. Die Kreaturen der Berge krochen aus ihren Löchern!

Stellt je einen Bergskral auf die Felder 240 und 249. Legt je ein Bauernplättchen auf 243 und 253.

Aufgabe:

Die Helden müssen dafür sorgen, dass nicht zu viele Kreaturen in den Tross kommen.

Lest weiter auf Legendenkarte a4.



Bauern:

Wenn ein Held auf dem Feld eines Bauern steht kann er diesen ausbilden. Das kostet eine Stunde auf der Tagesleiste. Wenn ein Bauer ausgebildet wurde wird er auf die Schildseite gedreht. Ab dann kann der Held den Bauern bewegen. Liegt der Bauer auf dem Feld mit dem Trosswagen wird er zu den goldenen Schilden gelegt. Hinweis: Kreaturen schlagen Bauern auch auf ihrer Schildseite.

Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Position von 1 Sternkraut und dem Bruderschild.

Legt Sternchen auf die Buchstaben b,e,h,k und n der Legendenleiste.

Legt das Fernrohr auf Fed 247.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärkekpunkte und 8 Willenspunkten. Zusätzlich erhält die Gruppe 3 bStärkekpunkte, 3 Willenspunkte, den Sturmschild, den Feuerschild und den Sternenschild.

Brandur rief: "Lasst unss aufbrechen, denn die Krahder sind uns noch auf den Fersen!" Das fanden auch die anderen Helden. Und dann brachen sie auf, nicht ahnend, was unter den Bergen auf sie wartete...

Brandur beginnt jetzt das Spiel.



Kmpfeshörner wurden in der Ferne geblasen. Die Krahder waren im grauen Gebirge angekommen und die Hoffnung der Menschen schwand.

Stellt die Krahder Tuavar und Undavar auf 212. Stellt 3 Geister auf 211. Stellt ein Skelett auf 211. Sie haben die gleichen Werte und für sie gelten die selben Regeln wie in der vorherigen Legende "Die Flucht aus Krahd".

Stellt je ein Skelett auf die Buchstaben c,d,e,f und h. Wenn der Erzähler eines dieser Felder erreicht wird das Skelett mit einem roten Würfel eingewürfelt.



Eine Brücke spannte sich über die ganze Schlucht und der Tross fuhr nun darauf. Bald würden die Helden eine neue Brücke bauen müssen. Sollten sie die alte Brücke abreißen, um die Krahder abzuhalten und neues Holz zu bekommen.?

Nehmt alle Holzstämmen vom Plan.

Aufgabe:

Die Helden müssen Holz im Wert von 6 auf Feld 207 ablegen bevor der Erzähler **h** erreicht, damit der Tross nicht anhält. Wenn alle Holzstämmen dort liegen wird die Brücke über die Schlucht zwischen 207 und 205 gelegt.

Wenn der Tross die Brücke verlassen hat und ein Held auf 208 steht kann er für eine Stunde die Brücke abreißen. Dann nimmt er die Brücke und alles was sich darauf befindet vom Plan. Dann legt er außerdem einen 2er und einen 4er Holzstamm auf Feld 20.

Stellt einen Wargor auf 201 und 202 und einen Bergskral auf 249 und 218.



Der Trosswagen fuhr auf der nächsten Brücke. Doch die Gefahr war immer noch nicht gebannt, denn weitere Kreaturen krochen auf ihren Löchern.

Stellt je einen Wargor auf 246 und 256, einen Bergskral auf 240 und 249, einen Troll auf 219 und 230. Die Gruppe erhält einen Stärkepunkt.

Erneut trat Reka zu einem der Helden und sagte: "Das hier wird euch sicher nützlich sein." Und reichte dem Helden einen ihrer magischen Tränke.

Die Gruppe erhält einen Trank der Hexe.

Lest hier nur weiter, wenn ihr die Karte **Der Geheimgang?** noch nicht gelesen habt:

Hinweist:

Auf der Karte **Der Geheimgang?** erfahrt ihr, das alle Helden auf der letzten Höhle stehen müssen, wenn der Erzähler den Buchstaben **k** der Legendenleiste erreicht. Ihr erhaltet einen Trinkschlauch oder eine Nuss.



Die Legende ist verloren, wenn jetzt nicht alle Helden auf Hallgards Feld stehen.

Die Helden gingen zu Hallgard in die Höhle. Dieser sagte: "Leider ist auch diese Höhle, doch jetzt ist mir wieder eingefallen, wo der Geheimgang liegt. Ihr müsst so schnell wie möglich dort hin!"

Aufgabe:

Alle Helden müssen auf Feld 252 stehen, bevor der Erzähler n erreicht. Wenn alle Helden dort stehen wird der Erzähler sofort auf n versetzt. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf 252.

Plötzlich stieg aus der Schlucht eine Rauchwolke auf und ein Riesiger Schatten flog nach oben. Hallgard schrie entsetzt: "Es ist ein Drache!" Die Helden wollten aus der Höhle fliehen, doch noch ehe sie das schafften war der einzige Eingang blockiert.

Stellt den Drachen zu den Helden. Solange er dort steht können sich die Helden nicht bewegen.

Kampfwerte des Drachen:

14 Willenspunkte, 3 graue Würfel und 40 Stärkepunkte.

Wenn der Drache besiegt ist kommt er aus dem Spiel.



Die Legende nahm ein **gutes** Ende wenn...
 ...Der Tross nicht stoppte und verteidigt wurde...
 ...und alle Helden auf Feld 252 stehen...
 ...und Reka zu dem Wolf gebracht wurde.

*Endlich hatten die Helden den Geheimgang erreicht, doch sie erkannten, dass irgendetwas Orfen bedrückte. Dieser sprach nun: "Ich muss hier bleiben, um mich um den Wolf zu kümmern. Ich würde euch wirklich gerne begleiten, doch es muss sein." Die anderen verstanden ihn und sie verabschiedeten sich mit folgenden Worten: "Bald werden wir wiederkommen, um zu sehen, wie es die und dem Wolf geht." Dann ging Orfen los und die anderen gingen, angeführt von Brandur in den dunklen Gang. Plötzlich hörten sie hinter sich zwei Stimmen. Es waren Reka und Hallgard. Hallgard sprach: "Wir wollten mit euch kommen. Ich in meine Heimat, Cavern und Reka nach Andor." Das hörte Brandur gerne und dann gingen sie alle zusammen den Gang weiter in die Richtung von Cavern, **Der Mine der Schildzwerge**.*

...Der Trosswagen anhält oder nicht verteidigt wurde oder...
 ...Nicht alle Helden auf Feld 252 stehen, oder...
 ...Reka nicht zu dem Wolf gebracht wurde.



Einer der Helden betrat mit Hallgard die kühle Höhle und dieser fing direkt an die Wände der Höhle zu untersuchen. Nach einer kurzen Weile sagte er: "Diese Höhle könnte es sein, aber ich bin mir nicht ganz sicher. Gebt mir noch etwas Zeit." Also ging der Held aus der Höhle und Hallgard rief ihm noch hinterher: "Kommt alle bald hierher!"

Der Held auf Hallgards Feld erhält jetzt 1 Stärkepunkt. Sollte auf Hallgards Feld eine Kreatur stehen kommt sie aus dem Spiel.

Aufgabe:

Alle Helden müssen auf Hallgards Feld stehen, wenn der Erzähler den Buchstaben **k** erreicht. Dort erfährt ihr, ob ihr in der richtigen Höhle seid.

Ab jetzt kann Hallgard nicht mehr bewegt werden.



Ein Held klopfte an das Tor der alten Zwergenfestung und ein Zwerg gewährte ihm einlass. Der Hed wurde zu dem Herrn der Festung geführt. Es war Hallgard, der Fürst der über diesen Teil des Gebirges herrschte. Hallgard fragte den Helden, was ihn in das Gebirge führte und dieser erzählte ihm die ganze Geschichte. Dann antwortete Hallgard: "Ihr solltet fliehen. Hier in der Nähe gibt es einen Geheimgang, der in die Mine der Schildzwerge führt. Dort werden euch die Krahdler nicht finden." "Und wo ist dieser Gang?", fragte einer der Helden. Hallgard antwortete: "Nun, das weiß ich selbst nicht mehr so genau, denn ich war lange nicht mehr dort. Aber wenn ich ihn sehe, dann werde ich ihn erkennen."

Legt auf jedes Feld mit einem Höhlensymbol ein Sternchen. Stellt Hallgard auf 268 (Wenn ihr "die verschollenen Legenden "Alte Geister"" nicht habt könnt ihr auch Z.B Radan nehmen).

Ein Held kann Hallgard einfach mit seiner Figur mitbewegen.

Aufgabe:

Die Helden müssen mit Hallgard alle Felder mit einer Höhle bringen. Wenn Hallgard auf so einem Feld steht wird das Sternchen entfernt. Wenn kein Sternchen mehr auf dem Plan liegt wird die Karte **Der Geheimgang?** gelesen. Das muss geschehen, bevor der Erzähler j erreicht.

Der Held auf Feld 268 erhält 1 Stärkepunkt.



Reka ging langsam auf den Wolf zu, doch dieser jaulte böse auf. Dann rief Reka Brandur zu sich und fragte: "Warum ist der Wolf denn so böse? Ich dachte er wäre friedlich." Darauf antwortete Brandur: "Ich glaube er ist etwas aufgeregt. Versuche es einfach noch einmal." Jetzt ließ der Wolf Rekas Behandlung zu, doch kaum war Brandur gegangen knurrte er wieder böse. Da verstand Reka: Der Wolf mocht Brandur! Aus irgendeinem Grund vertraute er ihm. Sie rief Brandur zurück und jetzt endlich konnte sie den Wolf heilen. Reka sagte leise: "Danke, das ihr mich hierher gebracht habt! Ich habe ein kleines Geschenk für euch!"

Reka kommt jetzt aus dem Spiel.

Die Gruppe erhält jetzt einen Trank der Hexe.

Legt je ein Heilkraut auf die Felder 227, 246 und 256.

Stellt den Wolf hin.

Ein Held kann den Wolf für eine Stunde 4 Felder weit bewegen. Der Wolf zählt im Kampf, wenn er auf dem Feld der Kreatur steht 4 Stärkepunkte. Zusätzlich darf dann ein Held einen grauen Würfel werfen, dessen Wert zum Kampfwert der Gruppe addiert wird.