

*An einem frühen Morgen kam Melkart in die Burg. Er berichtete über einen Zauberer am Ufer der Narne. Er hieß Tharos und er wollte den Ur troll aus der Geisterwelt befreien.*

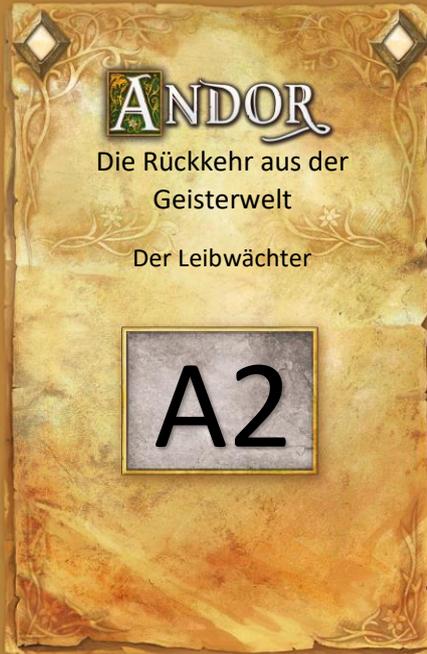
Die Legende spielt nach der „letzten Hoffnung“ auf der Vorderseite des Grundspielplans und benötigt die Erweiterungen: „Die Reise in den Norden“ und „Der Sternenschild“ Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit: **6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 4 Bauernplättchen, 15 Kreaturenplättchen, 8 Feuerplättchen, 1 Markierungsring**

Stellt die Figuren **Dunkler Magier** und **Unbekannter Krieger** bereit.

Ermittelt die Position von **2 Heilkräutern** und **5 Runensteinen**, indem ihr mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**



Legt je ein **Bauernplättchen** auf Feld **24** und **40**.

Zieht 5 **Kreaturenplättchen** und führt die Anweisungen darauf aus.

Ermittelt die Positionen von 5 weiteren **Kreaturenplättchen** mit einem Heldenwürfel. Gibt es auf einem erwürfelten Buchstaben schon 2 **Kreaturenplättchen**, so wird für das Plättchen erneut gewürfelt

Legt **Sternchen** an die Buchstaben **C**, und **N**

**Legendenziel:**

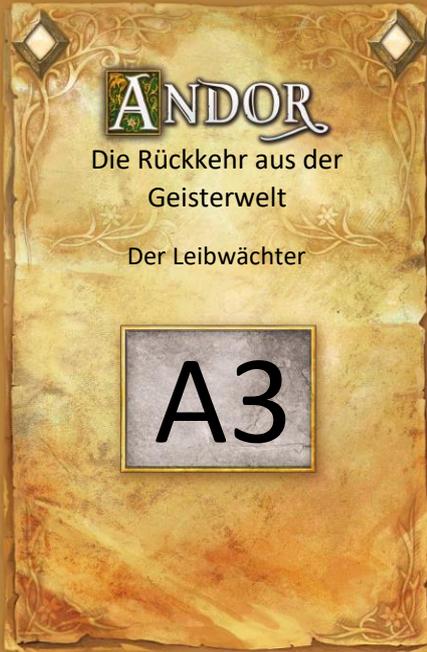
Tharos muss gefunden und besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht.

Um Tharos zu finden muss das Nebelplättchen mit der Hexe aktiviert werden. Wenn das geschehen ist, wird die Karte „**Tharos gefunden**“ vorgelesen.

Legt die Legendenkarte „**der magische Regen**“ mit dem Pfeil an den Buchstaben **G** der **Legendenleiste**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**





Alle Helden starten auf den Feldern die ihrer **Rangzahl** entsprechen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Die Gruppe erhält **6 Gold** und **4 Stärkepunkte**.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



*Plötzlich zuckte ein Blitz und traf einen Baum. Sofort begann der Baum an zu brennen.*

Legt ein **Feuerplättchen** auf **Feld 60** und den **Markierungring** auf das Symbol der Erzählerfigur auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Jedes mal wenn das Symbol ausgeführt wird, werden Feuerplättchen auf die angrenzenden Felder gelegt.

*Beispiel: Der Erzähler geht ein Feld weiter (D). Nun werden 3 Feuerplättchen auf die Felder 59, 58 und 62 gelegt.*

Sollte es im Vorrat keine Feuerplättchen mehr geben, wird die Legendenkarte „**der magische Regen**“ vorgelesen.

**Wichtig:** Feuerplättchen werden nur auf Waldfelder gelegt.

*Die Bewahrer vom Baum der Lieder mussten gerettet und das Feuer gelöscht werden.*

Legt 2 Bauernplättchen auf Feld 57.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2.** →



**Aufgabe:** Die Bauernplättchen auf Feld 57 müssen zum Freien Markt (Feld 18) gebracht und das Feuer gelöscht werden bevor der Erzähler den Buchstaben N auf der Legendenleiste erreicht.

Das Feuer kann gelöscht werden indem für jedes einzelne Feuerplättchen eine Seite des Trinkschlauchs benutzt wird. Das „-4 Willenspunkte“ Zeichen wird in dieser Legende ignoriert.

**Achtung:** Solange ein Feuerplättchen auf Feld 57 liegt kann der Händler beim Baum der Lieder nicht genutzt werden. Außerdem ist die Legende verloren wenn ein Feuerplättchen mit einem Bauernplättchen auf dem gleichen Feld ist.

*Hinweis: Die Bauernplättchen werden nach den üblichen Regeln bewegt.*

Wenn alle Bauernplättchen von Feld 57 auf Feld 18 liegen, wird die Karte „**der Freie Markt**“ vorgelesen.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... Tharos besiegt ist, ...

... die Bauernplättchen von Feld 57 zum Freien Markt (Feld 18) gebracht wurden, ...

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2**

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2**

... die Burg nicht verteidigt wurde.

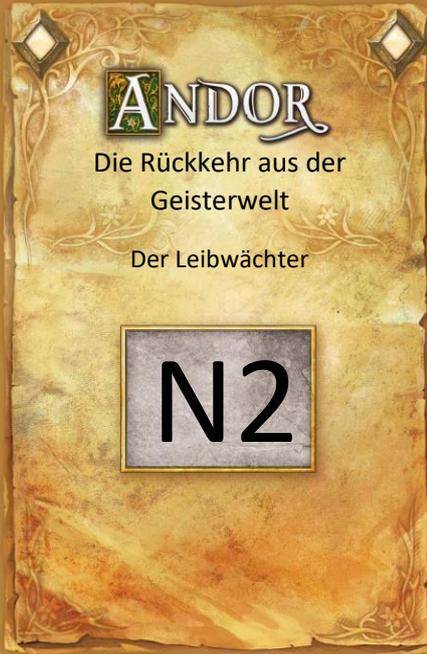
... das Feuer nicht gelöscht wurde oder ...

Markt gebracht wurden, ...

... die Bauernplättchen von Feld 57 nicht zum Freien

... Tharos nicht besiegt ist, ...

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...



Plötzlich gab es ein Erdbeben und ein lauter Schrei ging durch ganz Andor. Der Ur troll hatte es geschafft aus der Geisterwelt zu entkommen.

Dieses Abenteuer wird mit der Legende „Die Rückkehr aus der Geisterwelt-der Ur troll“ fortgesetzt.

Nachdem Tharos sein Ritual vollendet hat, vernichtete der Ur troll das Land und alle Andori mussten nach Hadria fliehen.



Randon hat **12 Willenspunkte** und würfelt immer mit **2 Schwarzen Würfeln**. Er hat folgende Stärkepunkte:

**2 Spieler: 10 Stärkepunkte**

**3 Spieler: 20 Stärkepunkte**

**4 Spieler: 30 Stärkepunkte**

**5 Spieler: 35 Stärkepunkte**

**6 Spieler: 40 Stärkepunkte**

**Hinweis: der Schwarze Herold unterstützt nur Tharos.**

**Sobald Randon besiegt ist** und alle Helden auf dem Feld mit Tharos stehen, **wird die Legendenkarte „Kampf gegen Tharos“** vorgelesen.



**Das Feuer wurde nicht gelöscht:**

*Als das Feuer sich immer weiter ausbreitete, wurde der Himmel dunkel und ein schöner prasselnder Regen löschte den Brand.*

Entfernt jetzt alle Feuerplättchen vom Spielfeld.

Jeder Held verliert jetzt **4 Willenspunkte**.

**Das Feuer wurde gelöscht:**

*Als die letzte Flamme erloschen ist, sah der Held eine gebückte Person im Nebel. Sofort dachte der Held an Reka, doch bevor er die Gestalt näher betrachten konnte, verschwand sie so schnell wie sie gekommen war.*

Jeder Held erhält jetzt **1 Stärkepunkt**.

*Plötzlich leuchtete der Trinkschlauch eines Helden und verwandelte sich in eine Flasche mit einer roten Flüssigkeit.*

Einer der Helden kann seinen **Trinkschlauch** gegen den **Trank der Hexe** tauschen. Sollte es keinen Trinkschlauch in der Ausrüstung eines Helden geben, so wird der Trank der Hexe auf den **Freien Markt** (Feld 18) gelegt.



*Wie immer war es viel los auf dem Freien Markt, bevor der Held die Bewahrer zu einem Zelt brachte, sagte Melkart: „Wir danken dir für unsere Rettung, als Geschenk haben wir für euch Bögen angefertigt. Außerdem werden die tapfersten Männer unter uns euch zur Burg begleiten und den Kreaturen Widerstand leisten.“*

Die Heldengruppe erhält jetzt alle Bögen von der Ausrüstungstafel.

Ab jetzt können die zwei Bauernplättchen zur Burg gebracht und an die goldenen Schilde gelegt werden.



*Als der Held den Dunklen Magier im Nebel sah, beschwor Tharos mithilfe eines Runensteins einen dunklen Ritter. Er hieß Randon der Leibwächter aus der Geisterwelt.*

Stellt Randon (Unbekannter Krieger oder eine andere Figur) und Tharos (Dunkler Magier) auf das Feld, auf dem das Nebelplättchen aktiviert wurde.

Bevor Tharos angegriffen werden darf, muss zuerst Randon besiegt werden.

**Wichtig:** Falls die Variante „der Schwarze Herold“ im Spiel ist, unterstützt er nur Tharos

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Randon“.



*Randon taumelte und zerfiel zu Staub. Das einzige was von ihm übrig blieb, war der Runenstein der ihn zum Leben erweckt hatte.*

Einer der Helden erhält jetzt 1 Runenstein vom Vorrat.

Tharos hat folgende Kampfwerte:

**Willenspunkte: 20**

**Würfel: 14-20 Willenspunkte= 3 Schwarze Würfel**  
**7-13 Willenspunkte= 2 Schwarze Würfel**  
**1-6 Willenspunkte= 1 Schwarzer Würfel**

**Stärkepunkte: 2 Spieler 20**

3 Spieler **30**

4 Spieler **40**

5 Spieler **45**

6 Spieler **50**

Sobald Tharos besiegt ist, wird der Erzähler auf den Buchstaben N vorgesetzt und die Legende nahm ein gutes Ende.