



Nachdem der Magier besiegt wurde, hörten die Helden ein Grollen. Tharos hatte es geschafft den Ur troll zu befreien.

Die Legende spielt nach der „letzten Hoffnung“ auf der Vorderseite des Grundspielplans und benötigt außer dem Grundspiel, die Erweiterung „die letzte Hoffnung“.

Die **Nebelplättchen** werden vorerst nicht verteilt.

Führt die Anweisungen auf der **Chekliste** aus und legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

Aus dem Grundspiel:

6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 2 Bauernplättchen, 15 Kreaturenplättchen, 1 Pergament

Aus „Die letzte Hoffnung“:

1 Markierungsring

Die Heldengruppe erhält **6 Gold** und **1 Fernrohr**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔



Stellt den Turm und die Figuren Nomion und Ur troll neben dem Spielplan bereit.

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

Erwürfelt die Position von 5 Kreaturenplättchen mit einem Heldenwürfel. Gibt es auf einem erwürfelten Buchstaben schon 2 Kreaturenplättchen, so wird für das Plättchen erneut gewürfelt.

Legt Sternchen auf die Buchstaben **B** und **N**.

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

Die **Heldengruppe** erhält **4 Gold** und ein **Fernrohr**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Es gibt zwei Möglichkeiten das Spiel zu beginnen:

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

Alle Helden starten mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Legt je ein **Bauernplättchen** auf die **Felder 24** und **40**.

oder

Zieht **10 Kreaturenplättchen** und führt die Anweisungen darauf aus.

Alle Helden starten mit **4 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Legt ein **Bauernplättchen** auf **Feld 40**.

Der **Held** mit dem **niedrigsten Rang** beginnt.



Ein Erdbeben erschütterte das Land. Der Ur troll hatte das Gebirge passiert.

Stellt den **Ur troll** auf **Feld 65** und stülpt den **Markierungsring** über den **Erzähler**.


Jedes mal wenn der **Erzähler** sich bewegt, geht der **Ur troll** auf das **kleinste angrenzende Feld**.

Sogar die Kreaturen hatten Angst vor dem Ur troll.

Sollte sich eine **Kreatur** mit dem **Ur troll** auf dem gleichen **Feld** befinden, wird sie entfernt.

Die **Helden** können das **Feld** mit dem **Ur troll** gefahrlos betreten.

Plötzlich hörten die Helden eine Stimme: „Sucht mich am Ufer der Narne wenn ihr wissen wollt wie ihr den Ur troll für immer besiegen könnt.“ Die Helden wussten nicht wem die Stimme gehörte aber sie wollte ihnen helfen oder sie möglicherweise in eine Falle locken.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte B2**. 



Verteilt jetzt die Nebelplättchen. Sollte ein Held auf einem Nebelfeld stehen, dann wird das Nebelplättchen am Anfang seines Zuges aufgedeckt und ausgeführt.

Wenn die Helden das Plättchen mit der Hexe aktivieren, dann wird die Karte „**die mysteriöse Stimme**“ aufgedeckt und vorgelesen.

Sollte das Nebelplättchen mit dem Trinkschlauch aktiviert werden bevor die Legendenkarte „die mysteriöse Stimme“ vorgelesen wurde, dann bleibt das Nebelplättchen offen liegen und darf nicht aktiviert werden.

Aufgabe: findet das Nebelplättchen mit der Hexe.

Legendenziel: Der Ur troll muss besiegt werden, bevor der Erzähler **Feld N** auf der Legendenleiste erreicht.



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

... der Ur troll besiegt ist und ...

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Nach dem Sieg, wollten die Helden herausfinden woher der Ur troll gekommen war. Als sie das Graue Gebirge erreichten, sahen sie ein Portal das bläulich schimmerte. „Was würde passieren wenn noch mehr solcher Kreaturen durch das Portal kommen würden.“ dachten die Helden. „Dies musste verhindert werden.“ Die Helden nahmen ihren ganzen Mut zusammen und gingen durch das Portal.

Dieses Abenteuer wird mit der Legende „Die Rückkehr aus der Geisterwelt 3-Die Geisterwelt“ fortgesetzt.

Der Ur troll zerstörte das Land und die Andori mussten nach Hadria fliehen.

... die Burg nicht verteidigt wurde.

... der Ur troll nicht besiegt wurde oder ...

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




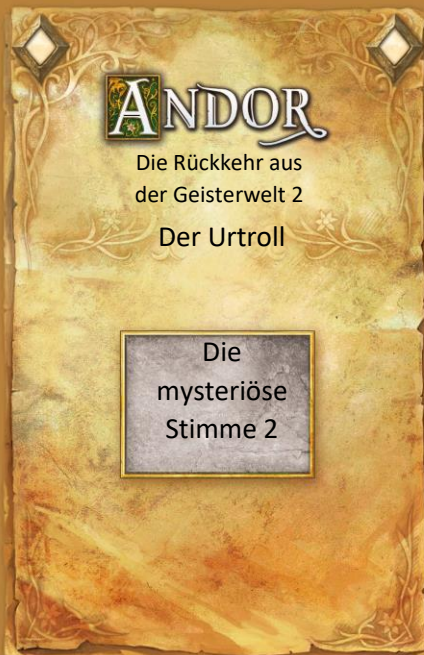
Als der Held schon wieder eine dunkle Gestalt sah, erinnerte er sich an das letzte mal. „Schön dich wieder zu sehen.“ sagte die Stimme, „ich habe dich schon erwartet.“ fuhr sie fort, „Um den Ur troll zu besiegen braucht ihr einen Trank, der es euch möglich macht den Ur troll zu besiegen. Um den Trank zu brauen müsst ihr ein Kraut, einen Runenstein und eine Zauberformel zu einer Höhle im Südlichen Wald bringen. Die Zauberformel befindet sich im geheimen Altar in den Bergen. Außerdem wird der Altar von einem Geist bewacht. Zudem gibt es etwas vor dem die Geister Angst haben. Es ist das Geisterwasser. Es kann einen schwachen Geist für immer vernichten oder einen mächtigen Geist schwächen. Mit diesen Worten verschwand die Gestalt wieder.

Stellt den **Turm** auf **Feld 83** und **Nomion** darauf. Legt ein **Pergament** dazu.

Der Turm ist mit **Feld 61** verbunden.

Wenn ein Held auf **Feld 83** steht, dann wird die Karte „der geheime Altar“ vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Die mysteriöse Stimme 2“ 



Es müssen folgende Gegenstände zu **Feld 22** gebracht werden:

1 Heilkraut, 1 Runenstein und 1 Pergament

Wichtig: Sollte es keine Heilkräuter auf dem **Feld** oder in der Ausrüstung der Helden geben, dann wird ein benutztes Heilkraut auf **Feld 37** gelegt.

Wenn der Trinkschlauch gefunden wird, wird die Legendenkarte „das Geisterwasser“ vorgelesen.

Wichtig: sollte das Nebelplättchen mit dem Trinkschlauch aufgedeckt sein, dann darf es ab jetzt wieder aktiviert werden.

Hinweis: das finden vom Trinkschlauch ist nicht notwendig aber hilfreich im Kampf gegen den Ur troll.



Der Held darf das Nebelplättchen auf eines seiner Ablagefelder ablegen.

Wenn das Nebelplättchen im Kampf gegen den Ur troll benutzt wird, dann nutzt diese Kampfwerte.

Wichtig: lest nur weiter wenn die Karte „Der Ur troll“ vorgelesen wurde.

6 Spieler: 50 Stärkepunkte

5 Spieler: 40 Stärkepunkte

4 Spieler: 30 Stärkepunkte

3 Spieler: 20 Stärkepunkte

2 Spieler: 10 Stärkepunkte

Stärkepunkte:

Willenspunkte: 13

Würfeln: 2 Schwarzer Würfel (dauerhaft)



Es war kühl in dem Altar. Kein Wind wehte durch den Turm. Als der Held einen Schritt in den Raum machte, bildete sich ein Nebel auf dem Boden, der sich an einer Stelle im Raum sammelte. Der Nebel verformte sich zu einer Gestalt. Der Held musste seinen Mut beweisen, erst dann wird der Geist ihn vorbeilassen.

Ein Held, der auf Feld 83 steht, würfelt mit einem Heldenwürfel. Lest anschließend die Auswirkung vor.

Der Würfelwert ist kleiner als der Stärkepunktewert:

Der Held erhält **1 Runenstein** vom Vorrat und das Pergament. Außerdem darf er seine Figur auf **Feld 22** versetzen.

Der Würfelwert ist größer als der Stärkepunktewert:

Der Held verliert 4 Willenspunkte und erhält das Pergament.



Entfernt das Heilkräut und das Pergament von Feld 22.

Der See hatte ein geheimnisvolles Leuchten als die Helden eintraten. „Legt eure Waffen in den See und das Kraut dazu.“ sagte die Stimme. „Nun lest die Zauberformel und hält den Runenstein über das Wasser.“ Nachdem der Held die Formel gesprochen hatte, leuchtete der See noch heller als vorher und die Stimme sprach: „Trinkt von dem Wasser und ihr werdet stark genug sein um den Ur troll zu besiegen.“ Die Helden tranken von dem Wasser und spürten wie die Kraft in ihnen wuchs.

Jeder Held erhält **1 Stärkepunkte**.

Die Waffen schwebten aus dem Wasser und kehrten zu ihren Besitzern zurück. „Geht und besiegt den Ur troll.“ sagte die Stimme.“

Der Runenstein kann eingesammelt und wieder genutzt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Der Ur troll“.



Der Ur troll hat folgende Kampfwerte:

Würfel: 3 schwarze Würfel (dauerhaft)

Willenspunkte: 20

Stärkepunkte:

2 Spieler: 20 Stärkepunkte

3 Spieler: 30 Stärkepunkte

4 Spieler: 40 Stärkepunkte

5 Spieler: 50 Stärkepunkte

6 Spieler: 60 Stärkepunkte

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