



Die Legende spielt im **Grauen Gebirge** auf der Vorderseite des Spielplans aus „**Die letzte Hoffnung**“ und handelt nach Legende 17.

Legt aus „**Die Reise in den Norden**“ die **Schneeplättchen** und die „**Ewigen Feuer**“ sowie den **Winterwürfel** bereit.

Stellt die Figuren „**Brut und Hella**“, „**Der Hraak**“, „**Der Greim**“ und „**Eiserner König**“ bereit

Führt zunächst die **Checkliste** „**Graues Gebirge**“ aus.

Legt die **Bauern**, die **Holzstämme** und die **Bewegungsplättchen** bereit.

Verschiebt die **Nebelplättchen** von den **Feldern 259** und **266** auf die **Felder 207** und **208**.

Legt die Brücke mit der Holzseite nach oben zwischen **Feld 208** und **Feld 209**.

Legt **Schneeplättchen** auf die **Felder 206-211, 238, 239, 241-244, 250-255, 257-259, 261-267** und **269**.

Schneeplättchen werden immer **zuerst** ausgeführt. Befindet sich die Heldin dann immer noch auf dem Feld, wird das **Nebelplättchen** aktiviert.

Ist jetzt weiter auf a2->



Eis auf der **Zwergenstrasse** bringt die Heldin stets zurück auf das Feld, von dem sie gekommen ist.

Für die **Schneeplättchen** „**1x Gold**“ sowie „**1x Ruhm**“ erhaltet ihr in dieser Legende **1x Sternkraut**, solange dieses noch vorrätig ist. Bei **Portalplättchen** geschieht nichts.

Forr kann in dieser Legende **Sternkraut** nur in der **Burg** oder auf einem Feld mit ewigem Feuer einpflanzen.

Die **Sprungfelder** zwischen **228** und **242**, **223** und **254** sind in dieser Legende durch **Schneebrücken** direkt verbunden. Deckt die **Willenspunktanzeigen** mit roten Kreuzen ab, sie sind bei dieser Legende **ohne Bedeutung**.

Kreaturen bewegen sich auf der **Zwergenstrasse** **Richtung Feld 209** und von dort in die **Winterburg**. Sie springen dabei von **205** nach **207**.

Sortiert die **Ereigniskarten** **215, 229, 235** und **236** aus.

Erwürfelt mit einem **roten Würfel** die Positionen der **4 Holzstämme** und legt sie auf die Felder mit den entsprechenden **Würfelsymbolen**. Je **Würfelsymbol** darf nur ein Holz gelegt werden. Würfelt gegebenenfalls erneut.

Ist jetzt weiter auf a3->



Stellt je nach Gesamtwert des Holzes eine entsprechende Kreatur auf das Feld:

- Wert 2 einen **Wargor**,
- Wert 4 einen **Bergskral**
- Wert 6 oder 8 einen **Troll**.

Die Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang entlang der Pfeile.

Stellt einen **Bergskral** auf **Feld 215**.

Erwürfelt mit **einem roten** und einem **Heldenwürfel** die Position der **alten Waffen**.

Legt **Sternchen** auf **b, c, e, h, j** und **n**

Würde bei **Sonnenaufgang** das **Skelettsymbol** ausgeführt, wird stattdessen der **Winterwürfel** gewürfelt. Jede Heldin, die nicht auf der **Winterburg**, einem **Ewigen Feuer** oder in einer **Höhle** steht, verliert die entsprechende Anzahl an **Willenspunkten**. Legt zur Erinnerung den Winterwürfel auf das Skelettsymbol. Nur an einem **Ewigen Feuer** erhält eine Heldin den gewürfelten Wert des Winterwürfels an **Willenspunkten hinzu**.

Wenn bei Sonnenaufgang das Symbol „**Apfelnuss/Sternkraut abgeben**“ auszuführen ist, gilt dies **nicht** für die **Heldinnen**.

lest jetzt weiter auf der a4->



Beim **Auffrischen der Brunnen** werden beginnend mit der kleinsten Feldzahl die verbliebenen **Schneepflättchen** ausgelegt. Felder, auf denen eine Heldin steht, bleiben frei.

Stellt nun alle Heldinnen auf **Feld 212**. Legt die Bauernplättchen dazu.

Als die Heldinnen und die geretteten Bauern das graue Gebirge erreichten, nahm sie ein garstiger Schneesturm in Empfang. Außer Schnee war nichts zu sehen und der eiskalte Wind ließ sie schnell bis auf die Knochen frieren. Mühsam kämpften sie sich voran, als plötzlich Jorn, ihr Freund von den Agren, vor ihnen stand. „Endlich, ihr seid zurück. Ihr habt alle überlebt. Und ich sehe, ihr habt die Sklaven befreit.“ „Jorn, was ist hier los?“ unterbrach ihn eine der Heldinnen. „Als wir vor wenigen Tagen das graue Gebirge gen Krahd verließen, begann gerade der Sommer – und jetzt...“ Nun war es Jorn der sie unterbrach „Seit einigen Nächten ziehen dunkle Schatten durch das graue Gebirge. Sie kommen wie ihr aus Krahd und haben den Schneesturm mitgebracht. Wir dachten uns schon, dass ihr die Krahder besiegt habt. Durch ihren Untergang sind uralte, dunkle Mächte aus ihren tiefsten Kerkern hervorgekrochen. Wir glauben, dass auch der Eiserne König unter ihnen ist und mit ihnen um die Herrschaft über das graue Gebirge ringt. Ihr müsst uns helfen, sonst sind wir Agren verloren.“

lest jetzt weiter auf a5->



Die Heldinnen blickten sich kurz an und eine von ihnen sprach: „Selbstverständlich helfen wir euch, aber zuerst müssen wir unsere geretteten Freunde versorgen. Sie sind noch völlig geschwächt...“ „Wir bringen sie in die Winterburg“, schlug Jorn vor, „dort wird sich ein trockener Platz finden und wir können ein Feuer für sie entzünden.“

Legendenziel

Bringt alle Bauern zunächst auf die Winterburg. Verteidigt anschließend die Winterburg und bringt die Bauern gesund ans Ende der Legende.

Die Bauern können nur über **Feld 209** in die Winterburg gebracht werden. Das kann eine Heldin allein. Legt dann so viele Bauern auf die Karte goldene Schilde, wie für die Spielerzahl Schilde vorgesehen sind.

Die Bauern, die nicht auf den Schilden liegen, müssen von den Heldinnen mit Feuerholz und Nahrung versorgt werden. Reichen Brennholz oder Nahrung nicht, erkranken die Bauern. Dreht sie dann auf die Rückseite. Zuerst erkranken die Bauern in der Burg. Erkrankt ein Bauer auf einem Schild, erfüllt dieser Schild nicht mehr seine Funktion. Steht zu diesem Zeitpunkt eine Kreatur auf diesem Schild, ist die **Legende verloren**. Erreicht der Erzähler den Buchstaben **n** und ein Bauer ist erkrankt, ist die **Legende verloren**.

Für jeden kranken Bauern **verliert** die Heldengruppe einen **Stärkepunkt**.

lest jetzt weiter auf a6->



Ein kranker Bauer wird durch ein auf der Burg abgelegtes Sternkraut sofort geheilt. Das Sternkraut kommt dann aus dem Spiel und die Gruppe erhält einen Stärkepunkt.

Wenn bei **Sonnenaufgang** Apfelnüsse/Sternkraut abzugeben sind, muss eine **Apfelnuss/Sternkraut** und

- bei 2 Heldinnen **1 Reisig**
- bei 3 Heldinnen **2 Reisig**
- bei 4 Heldinnen **3 Reisig**

auf der Winterburg sein. Reisig und Sternkraut kommen dann aus dem Spiel, Apfelnüsse zurück in den Vorrat.

Für **jedes Plättchen** (Nahrung oder Reisig), das nicht abgegeben werden kann, **erkrankt ein Bauer**.

In dieser Legende kann der Falke das Reisig, die Apfelnüsse und das Sternkraut auch zur Burg bringen, wenn dort keine Heldin steht. Holen kann er dann jedoch nichts.

Legt ihr bei

- 2 Heldinnen **Holz** im Wert von 2
- 3 Heldinnen **Holz** im Wert von 4
- 4 Heldinnen **Holz** im Wert von 6

auf der Winterburg ab, braucht ihr bis zum Ende der Legende kein Reisig mehr abzugeben.

lest jetzt weiter auf a7->



Solange noch nicht genug Brennholz auf der Burg ist, ersetzt **Holz** im Wert von **2** dabei **ein Reisig**. Das Reisig hat in dieser Legende **keine** andere Funktion.

Jede Heldin startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Die Gruppe erhält jetzt **3 Stärkepunkte**, den **Sturmschild** und von Jorn **eine Apfelnuss**.

Bei zwei Heldinnen erhaltet ihr zusätzlich den Falken.

Die Heldin, die jetzt die **niedrigste ungerade** Zahl würfelt, beginnt.



„Tjüüüüüüüüüü“ schallte es von oben auf die Heldinnen herab. Ein Falke war über ihnen aufgetaucht. Knapp über ihren Köpfen ließ er ein Stück Baumrinde fallen. Eine der Heldinnen hob es auf und las die Botschaft, die Grone, der Älteste der Agren, ihnen geschickt hatte: „Nahe Nehals Stein hat sich wieder ein Drachen niedergelassen. Er taucht bald hier und bald da auf Und wenn er wieder fort ist, bleiben nur Asche und Flammen.“

Der Greim

Der Greim war zwar ein Drachen, aber noch sehr jung. Nach dem Untergang Krahds genoss er seine Freiheit. Er übte im grauen Gebirge erstmals das Feuerspeien und richtete damit große Schäden an.

Stellt den Greim auf **Feld 254**.

Stülpt den Ring über den Erzähler – ab jetzt würfelt der Greim bei jeder Erzählerbewegung mit **einem roten Würfel**. Zieht den Würfelwert von seiner aktuellen Feldzahl ab. Der Greim fliegt auf das so ermittelte Feld. Steht auf dem Feld eine Kreatur, würfelt der Greim erneut und fliegt weiter. Endet sein Zug auf einem Schneepüttchen, kommt dieses aus dem Spiel.

Ist jetzt die Karte b2 vor->



Erreicht der Greim **Feld 238** oder niedriger, endet sein Flug auf **Feld 238** und fortan wird sein Würfelwert zur aktuellen Feldzahl hinzugerechnet.

Erreicht der Greim **Feld 258** oder höher, endet sein Flug auf **Feld 258** und fortan wird sein Würfelwert von der aktuellen Feldzahl abgezogen.

Landet der Greim auf dem Feld einer Heldin oder betritt eine Heldin das Feld des Greims, muss sie gegen den Greim kämpfen. Der Kampf kostet **keine** Stunde auf der Tagesleiste.

Der Greim hat den Stärkewert der **Zehnerstelle** des Feldes und einen **grauen Würfel**.

Die Heldin hat den Stärkewert der **Einerstelle** des Feldes und einen **grauen Würfel**.

Stehen mehrere Heldinnen auf dem Feld, würfelt jede Heldin mit einem **Heldenwürfel** und diese werden zur Einerstelle des Feldes addiert.

Gewinnt der Greim, fliegt er den gerade gewürfelten Wert **einmalig entgegengesetzt** seiner aktuellen Flugrichtung.

Gewinnt die Heldin, lest die Karte „**Der Greim ist besiegt**“ vor.

Endet der Kampf unentschieden, gibt es eine weitere Kampfrunde.



Zwei Gestalten tauchten aus der weißen Wand auf. Und dann erkannten die Heldinnen auch schon Jörn und seinen besten Freund Joss. Völlig außer Atem berichteten die beiden, dass eine lila schimmernde Kreatur am Sonnenfleck gesichtet worden war. "Sie sieht aus wie eine Mischung aus Troll und Wargor."

Der Hraak

Die Krahder hatten den Hraak erschaffen, aber selbst sie fanden ihn zu gefährlich und hatten ihn eingekerkert. Seit dem Ende der Krahder zog der Hraak nun ziellos durch das graue Gebirge und verbreitete Furcht und Schrecken.

Stellt den Hraak auf **Feld 236**.

Legt die **Bewegungsplättchen** auf die **4. Stunde**. Deckt ein Bewegungsplättchen auf, sobald ein Zeitstein die 4. Stunde verlässt. Der Hraak bewegt sich entlang der Totenkopfsymbole, wie es für ein einzelnes Skelett angegeben ist. Endet der Zug des Hraak auf dem Feld einer Kreatur, wird die **Kreatur** entlang des Pfeils **versetzt**. Erreicht der Hraak die **Winterburg**, ist die Legende **verloren**.

Der Hraak lässt sich mit Edelsteinen ablenken. Danach läuft er wieder zu dem Feld, von dem er abgelenkt wurde.

lest jetzt weiter auf Karte c2->