

Wichtig: Für diese Legende wird das dritte Spiel benötigt, gespielt wird es aber in Cavern (Spielplan enthalten im Grundspiel)

Die Helden waren auf dem Weg nach Cavern, denn die Zwerge behaupteten, dass sie Nomion, den Hexer aus Krahd, in den untersten Stollen der Tiefminen gesehen hatten.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus, danach legt ihr folgendes Material bereit:
Sortiert aus den Nebelplättchen das Plättchen mit der Hexe aus. Der Bogenschütze erhält den Gegenstand Kessel. Zur Erinnerung: Nachdem die Hexe gestorben ist (siehe Legende 11), kann nur noch der Bogenschütze mit 2 Sternkräutern den Trank der Hexe brauen. Stellt die Figuren Nomion, Urtroll und den Bleichen König bereit. Legt Sternkräuter auf 43, 50, 52, 47, 49, 51 und 58.

Stellt alle Helden auf Feld 44.

Aufgabe:
Die Helden müssen auf Feld 60 stehen bevor der Erzähler B erreicht.

Legt Sternchen auf B,G und N.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



Die Schildzwerge erwarteten die Helden schon.

Stellt die Figur Schildzwerge auf Feld 60. Legt 2 große graue Würfel bereit.
Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von der Karte "Das Geschenk der Schildzwerge.

Ausrüstung:
Jeder Held startet mit 4 Stärkepunkten 5 Willenspunkten, die Gruppe erhält 1 Gold, 1 Schild und einen Falken.

Der Held mit dem Falken beginnt.



Die Helden wurden in eine große Halle geführt. Doch kaum hatten die Helden die Halle betreten, hörten sie Schreie "Nomion! Nomion ist da!"

Stellt Nomion auf Feld 10. Stellt Gors auf 20, 37 und Skrale auf 27, und 43.

Nomion bewegt sich vorerst nicht.

Die Schildzwerge wollten die Helden nicht im Stich lassen.

Die Schildzwerge können ab jetzt für eine Stunde bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Im Kampf liefern sie 4 zusätzliche Stärkekpunkte.

Die Helden waren sich einig: Nomion konnte nicht alleine gekommen sein.

Markiert das Feld 6 mit einem Sternchen. Sobald einer der Helden dieses Feld betritt wird eine der beiden Karten "Nomions Verbündeter" vorgelesen. Die andere Karte kommt aus dem Spiel.

Es bestand die Gefahr das die Kreaturen in der Mine durch den Ausgang flohen.

Legt die Karte "Die Goldenen Schilde" bereit. Sobald eine Kreatur das Feld 0 betritt wird sie auf die Goldenen Schilde gestellt.

Lest jetzt Weiter auf Legendenkarte B2



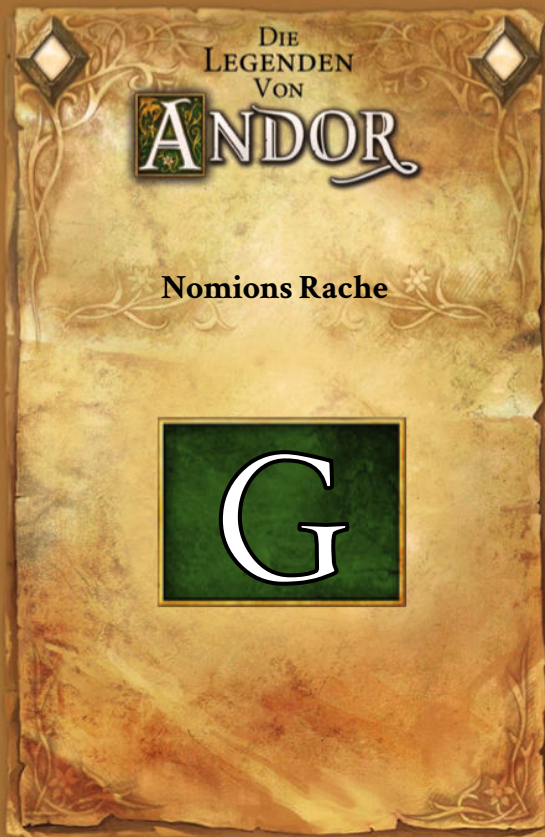
Aufgabe:

Die Kreaturen müssen daran gehindert werden, aus der Mine zu fliehen und...

Nomions Verbündeter muss besiegt werden, bevor der Erzähler N erreicht.

Plötzlich fuhr aus dem geheimen See ein glitschniger Tentakel

Legt die "Geheimer See" Karten jetzt als Verdeckten Stapel bereit. Sobald ein Held Feld 11 Betritt, muss er seine Bewegung dort beenden und die oberste Karte vorlesen.



Nomions Rache



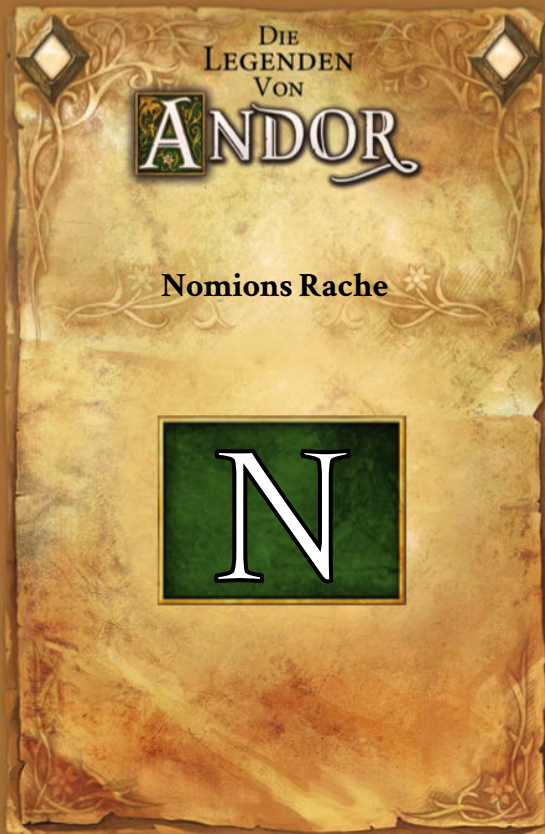
Nomions Verbündeter bewegt sich jetzt 3 Felder und Nomion 1 Feld.

Die Tage in Cavern wurden immer früher dunkel und es kostete die Helden immer mehr Willenskraft, wach zu bleiben.

Legt die 1- Scheibe jetzt auf die 5., 6. und die 7. Stunde der Tagesleiste.

Die Dunkelheit breitete sich mehr und mehr aus und die Kreaturen schöpften neue Kraft

Ab jetzt benutzt jede Kreatur einen Schwarzen und Trolle sogar zwei schwarze Würfel.



Nomions Rache



Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn...
Nomions Verbündeter besiegt wurde und...
Die Kreaturen daran gehindert wurden die Mine zu verlassen .

Die Helden hatten es geschafft! Nomion fiel zu Boden. Mit letzter Kraft richtete er sich auf und keuchte: "Mich mögt ihr besiegt haben, aber während ihr hier wart, haben die Krahder Andor angegriffen."

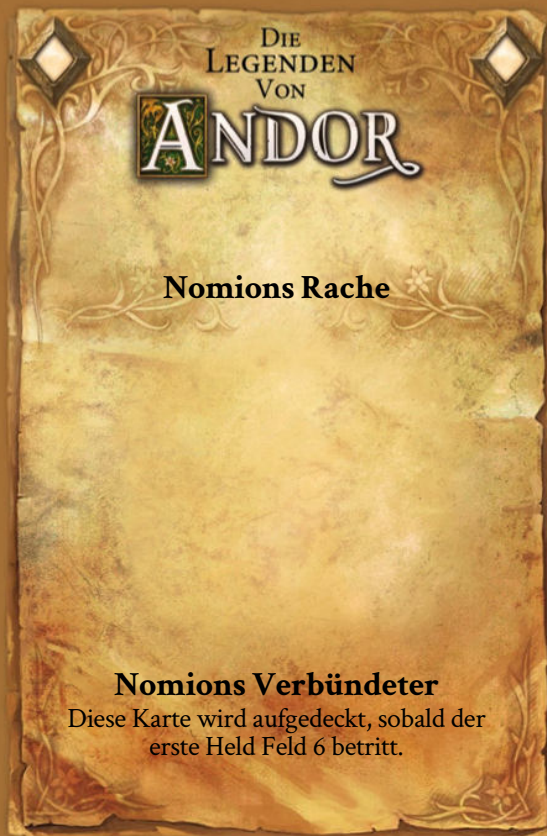
Die Legende nahm ein **böses Ende** wenn...
Nomions Verbündeter **nicht** besiegt wurde oder...
Die Kreaturen **nicht** daran gehindert wurden die Mine zu verlassen.
Nomion überschaute Cavern und rief siegessicher: "Haha, Cavern habe ich unterworfen und nun geht es mit Andor weiter."



Stellt Gors auf 67, 64, 37, Skrale auf 14 und 25 und Trolle auf 12 und 17.

Die Schildzwerge machten den Helden ein besonderes Geschenk: Den Sternenschild.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang erhält jetzt den Sternenschild. Er darf den Sternenschild zweimal einsetzen, um im Kampf den Holzstein der Kreatur um eins zurückzuschieben. Die Belohnung sinkt dann auf den Wert der nächst kleineren Kreatur. Der Sternenschild darf nur gegen normale Kreaturen eingesetzt werden, nie gegen Endgegner. Er kann auch wie ein normaler Schild eingesetzt werden. Nach der zweiten Nutzung kommt der Sternenschild aus dem Spiel.



Die Erde bebte. Nomion hatte den Urtroll gerufen.

Stellt den Urtroll jetzt auf Feld 67. Ab jetzt bewegt sich der Urtroll bei jedem Sonnenaufgang in Richtung des stärksten Helden. Ein Held, der das Feld mit dem Urtroll passieren möchte, muss dort anhalten und kann die Aktion "Laufen" nicht mehr wählen, bis der Urtroll besiegt ist.

Aufgabe:

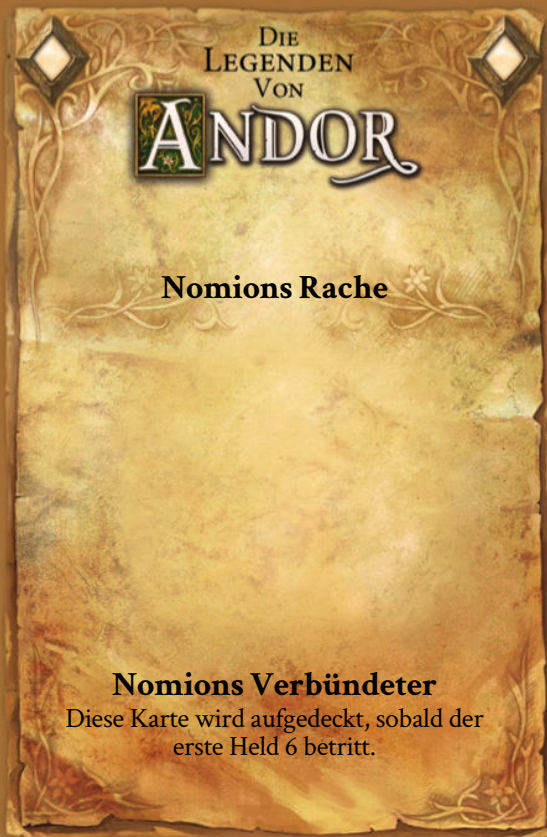
Ihr müsst den Urtroll besiegen bevor der Erzähler N erreicht. Ist das getan wird der Erzähler sofort auf N versetzt.

Die Werte des Urtrolls:

Stärkepunkte: (Je nach Spielerzahl) 2 Spieler= 30, 3 Spieler=40, 4 Spieler=44.

Willenspunkte: 7

Würfel: 2 graue Würfel (gleiche Werte werden addiert.)



Die Fackeln erloschen. Nomion rief den bleichen König zu sich.

Stellt den Bleichen König jetzt auf Feld 33.
Bei Sonnenaufgang bewegt er sich immer in Richtung Minenausgang (Feld 69), aber immer 3 Felder. Erreicht er den Minenausgang, bewegt er sich nach den Pfeilen. (Nur noch ein Feld)

Aufgabe:

Der bleiche König muss besiegt werden, bevor er Feld 45 oder der Erzähler N erreicht. Ist das getan, wird der Erzähler sofort auf N versetzt.

Die Werte des bleichen Königs:

Stärkepunkte: (Je nach Spielerzahl)

2 Spieler=14,

3 Spieler=20,

4 Spieler=30.

Willenspunkte: 20

Würfel: Der Bleiche König benutzt **immer** 3 Schwarze Würfel (gleiche Werte werden addiert)