





Steckt eine nicht verwendete Figur des Zwergs/der Zwergin in den grauen Kunststoffhalter der Hexe, und stellt diese Zwergenfigur in die Waffenkammer (Feld 27). Verteilt mit Ausnahme der Falken und der Tränke der Hexe alle Gegenstände auf der Ausrüstungstafel (Falken und Hexentränke stehen euch in der Mine **nicht** zur Verfügung).

Legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 11 Edelsteine, 3 Bauernplättchen, 6 Pergamente
- die 3 Legendenkarten "Der Brunnen", "Gark, Wächter der Waffenkammer", je 2 Legendenkarten "Die Zwerge der Schatzkammer" und "Fürst Hallgard"
- verdeckt und gemischt 10 Ereigniskarten "Geheimer See"

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Skrale** auf die Felder 5 und 37 und einen **Troll** auf Feld 26. Legt das "N"-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste und legt ein Sternchen darauf.
- Legt je 1 **Edelstein** auf die Felder 13, 14, 16, 19, 22 und 23.
- Legt je 1 Brunnenplättchen auf die Felder 8, 39 und 66 und markiert jeden Brunnen mit einem Sternchen.
- Legt verdeckt und gemischt je 3 **Pergamente** auf das Ablagefeld oberhalb der alten **Brücke** (zwischen Feld 33 und 34) und in den **Geheimen See** (Feld 11).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



*Die Helden hatten den Troll vor dem Eingang zur Mine besiegt, und nach einer kurzen Rast machten sie sich auf den Weg. Fürst Hallgard zu finden, so wie Reka es ihnen aufgetragen hatte.*

Dieser Teil der Legende wird auf der **Rückseite** des Spielplans gespielt. Ihr setzt die Legende **mit denselben Helden** fort, die ihr bereits im ersten Teil ausgewählt hattet. Möchtet ihr dennoch einen anderen Helden wählen, dürft ihr keinen Fan-Helden nehmen und spielt in jedem Fall mit derselben **Anzahl** an Helden.

Vorbereitungen:

Sortiert aus den Nebelplättchen die beiden Gors und das Plättchen, das den Trank der Hexe zeigt, aus und legt sie in den Karton zurück. Die übrigen Nebelplättchen legt ihr gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereit.

Verteilt die Gegenstände, die ihr auf der Karte "In die Mine!" des ersten Teils notiert habt, auf eure Heldengruppe. Legt je **einen** der Gegenstände, die auf der Karte "In die Mine!" aufgelistet sind, von denen ihr jedoch **keinen** mit in die Mine retten konntet, in die Waffenkammer (Feld 27).

Runensteine werden **nicht** mit in die Waffenkammer gelegt. Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der fehlenden Runensteine, bis insgesamt wieder 5 Runensteine im Spiel sind.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



### Die Brunnen

Sobald ein Held seine Bewegung auf einem der markierten Brunnenfelder beendet, wird die entsprechende Karte "**Der Brunnen**" aufgedeckt und vorgelesen.

### Die Pergamente

Überquert ein Held die alte Brücke oder betritt den Geheimen See, wird das oberste Pergament auf dem Ablagefeld neben der Brücke bzw. auf Feld 11 aufgedeckt, sobald der Held seine Bewegung **beendet** hat. Stellt dann sofort 1 **Gor** auf das Feld, dessen Zahl dem Wert des Pergaments entspricht. Aufgedeckte Pergamente kommen aus dem Spiel. Wurde der erste Gor aufgestellt, wird sofort die Karte "**Der Nebel**" aufgedeckt und vorgelesen.

### Feuerstoß

Ein Feuerstoß wird ausgelöst, **immer**, wenn ein Held einen Edelstein einsammelt **und** bei **jedem** Sonnenaufgang (siehe Feuersymbol). Bei einem Feuerstoß würfelt ein Held wie gewohnt nacheinander mit den **drei roten Würfeln** und legt sie auf die Ablagefelder vor die Felder 10, 20 und 30. Der Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so vielen Feldern, wie die gewürfelte Zahl angibt. Steht ein Held auf einem der betroffenen Felder, verliert er Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Der Einsatz eines Schildes schützt ihn vor dem Schaden. Kreaturen sind von einem Feuerstoß nicht betroffen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



Deckt die Händlersymbole auf den Feldern 65 und 71 mit einem roten X ab. In diesem Teil der Legende kann **nicht** gehandelt werden.

*"Wir müssen Hallgard aufsuchen, aber wir müssen uns auch stärken," sprach einer der Helden. "Der Kampf gegen diesen Troll hat uns viel Kraft gekostet, und in der Mine gibt es finstere Kreaturen; wir müssen für einen Kampf gerüstet sein. Lasst uns zur alten Waffenkammer der Zwerge gehen. Sie wird sicher bewacht sein, aber vielleicht erhalten wir dort Hilfe bei unserer Suche nach Hallgard. Auf dem Weg zur Waffenkammer gibt es Brunnen, an denen wir uns erfrischen und stärken können."*

### Aufgabe:

Die Helden müssen die Waffenkammer (Feld 27) erreichen. Sobald ein Held seine Bewegung auf Feld 27 beendet hat, wird die Karte "Gark, Wächter der Waffenkammer" aufgedeckt und vorgelesen.

Stellt Eure Helden auf das Feld 71. Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt** und **7 Willenspunkten**. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

**Wichtig:** In diesem Teil der Legende wird ein Held, dessen Willenspunkte auf 0 sinken, vom Plan genommen, und die Legende ist **sofort verloren**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.









Die Legende **wird weitererzählt**, wenn...

... die Helden Fürst Hallgard gefunden haben und...  
... jetzt alle Helden am nördlichen Minenausgang  
(Feld 60) stehen.

*Die Helden hatten sich einen Weg durch die Mine gesucht, und Fürst Hallgard hatte sie empfangen. Doch er hatte ihnen nichts Gutes sagen können. Nun mussten die Helden zur Rietburg zurück, um Thorald vor der drohenden Gefahr zu warnen...*

Fan-Legende "Das Erbe des Drachens, Teil 2 - Das Geheimnis der Zwerge"  
Autoren: Mjölñir & Ithildin

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...  
... die Helden Fürst Hallgard nicht gefunden haben oder...  
... jetzt nicht alle Helden am nördlichen Minenausgang  
(Feld 60) stehen.  
Dunkelheit legte sich über Andor. Die Helden hatten alles  
versucht - und waren dennoch nicht siegreich gewesen.  
Nun zogen schwarze Kreaturen über die Ebenen, durch  
die Wälder und in die Mine der Schildzwerge. Sie ver-  
wüsteten das Land, und lange Zeit fanden Menschen und  
Zwerge keine Ruhe mehr...

## Der Geheime See (Feld 11)

Sobald ein Held den Geheimen See betritt, **muss** er seine Bewegung dort beenden und sofort die oberste Ereigniskarte "Geheimer See" vorlesen. Die Ereigniskarte wird **vor** dem Pergament aufgedeckt.

## Kreaturen

Die Kreaturen bewegen sich wie gewohnt entlang der Pfeile. Für jede Kreatur, die den südlichen Minenausgang (Feld 0) erreicht, wird das "N"-Plättchen sofort ein Buchstabenfeld weiter nach unten gesetzt.

Wurde eine Kreatur im Kampf besiegt, kann **kein Gold als Belohnung** gewählt werden. Die am Kampf beteiligten Helden erhalten die Willenspunkte **oder** für einen besiegten **Gor 1 Stärkepunkt**, für einen **Skräl 2 Stärkepunkte** und für einen **Troll 3 Stärkepunkte**. Eine Kombination aus Stärke- und Willenspunkten ist **nicht** möglich. Die am Kampf beteiligten Helden können die Belohnung jedoch untereinander aufteilen.

Wenn sich eine Kreatur auf einem Feld befindet, auf dem ein Edelstein liegt, kommt dieser sofort aus dem Spiel.

## Silberne Ereigniskarten

Sortiert aus den silbernen Ereigniskarten die Karten 4, 5, 7 und 8 aus. Die übrigen silbernen Karten werden gemischt und verdeckt auf das Ablagefeld neben dem Sonnenaufgang-Feld gelegt und ersetzen die goldenen Ereigniskarten.



*Ein Held hatte den Brunnen in der Nähe der alten Brücke erreicht, und das frische Wasser stärkte die Helden und gab ihnen neue Kraft.*

**Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte** und die **3 Willenspunkte** des Brunnenplättchens. Gehört der Krieger zur Helden-Gruppe, erhält die Gruppe dennoch nur 3 Willenspunkte.

Das Sternchen wird entfernt und der Brunnen auf die graue Rückseite gedreht. Beim nächsten Sonnenaufgang wird der Brunnen aufgefrischt, und ein Held kann dort wie gewohnt Willenspunkte erhalten.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.



*Der erste Held hatte den Brunnen nahe des südlichen Minenausgangs erreicht, und das frische Wasser stärkte die Helden und gab ihnen neue Kraft.*

**Die Gruppe erhält 1 Stärkepunkt** und bei **2 Spielern 2 beliebige** (vorhandene) **Gegenstände** von der Ausrüstungstafel.

**3 Spieler erhalten 1 beliebigen** (vorhandenen) **Gegenstand** von der Ausrüstungstafel.

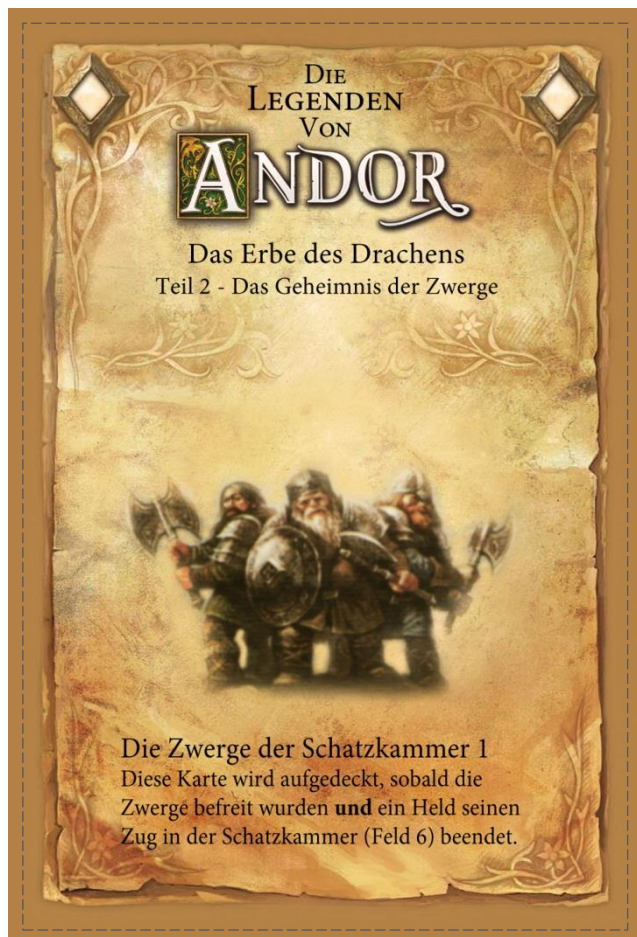
Die Gruppe erhält **nicht** die Willenspunkte des Brunnens.

Das Sternchen wird entfernt und der Brunnen auf die graue Rückseite gedreht. Beim nächsten Sonnenaufgang wird der Brunnen aufgefrischt, und ein Held kann dort wie gewohnt Willenspunkte erhalten.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.









Ein Gor war aus dem Dunkel aufgetaucht, und schwerer Nebel zog durch die Mine. Die Helden würden nun noch vorsichtiger sein müssen, um einen sicheren Weg durch die engen Gänge zu finden.

Legt die **Nebelplättchen** verdeckt auf die **Felder 12 bis 19, 34, 36, 42 und 68**. Steht auf einem dieser Felder bereits ein Held, wird das Nebelplättchen **sofort** aufgedeckt und **aktiviert**.

Betrifft ein Held ein (aufgedecktes) Nebelplättchen mit einem **Gold-Symbol**, **muss** er seinen Zug auf diesem Feld **beenden**, und ein **Feuerstoß** wird ausgelöst. Der Feuerstoß wird ebenfalls ausgelöst, wenn der Held seinen Zug auf einem Feld mit einem verdeckten Nebelplättchen beendet und dadurch ein Nebelplättchen mit einem Gold-Symbol aufgedeckt wird. Der Held, der das Plättchen aktiviert, erhält **kein** Gold. Nach dem Aktivieren werden die Nebelplättchen wie gewohnt vom Spielplan genommen.



Ein Held hatte den Brunnen in der Nähe der Waffenkammer erreicht, und das frische Wasser stärkte die Helden und gab ihnen neue Kraft.

**Die Gruppe erhält 3 Stärkepunkte.**

Die Gruppe erhält **nicht** die Willenspunkte des Brunnens.

Das Sternchen wird entfernt und der Brunnen auf die graue Rückseite gedreht. Beim nächsten Sonnenaufgang wird der Brunnen aufgefrischt, und ein Held kann dort wie gewohnt Willenspunkte bekommen.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.



Die Helden betraten die Schatzkammer der Zwerge. "Ihr habt Mut bewiesen, uns zu befreien. Habt Dank", sprachen die Zwerge, und jeder von ihnen reichte den Helden einen Edelstein. "Doch was führt Euch in unsere Mine?"

Die Helden erzählten ihre Geschichte, sprachen von Gark und von ihrer Suche nach Hallgard. "Wir werden Euch helfen. Begleitet uns zur Zwergenstatue in der großen Halle", sagte einer der Zwerge. "Dort werden wir Hallgard finden. Wenn er von unserer Befreiung hört und Ihr ihm ein Geschenk überreicht, wird er Euch anhören."

#### Aufgabe:

Die **3 Zwerge** (Bauernplättchen) und **5 Edelsteine** (Wert beliebig) müssen zur Zwergenstatue (**Feld 40**) gebracht werden. Sobald die 3 Zwerge, die Edelsteine und **alle** Helden auf Feld 40 sind, wird die Karte "Fürst Hallgard 1" aufgedeckt und vorgelesen.

Ein Held kann die Zwerge nach den üblichen Regeln für Bauernplättchen mit sich führen. Steht eine Kreatur mit einem Zwerg (Bauernplättchen) auf dem gleichen Feld, kommt das Bauernplättchen aus dem Spiel, und die Legende ist **sofort** verloren. Befindet sich ein Zwerg auf einem Feld, auf das eine **neue** Kreatur gestellt werden soll, wird diese Kreatur in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld vorgerückt; der Zwerg (Bauernplättchen) bleibt im Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Die Zwerge der Schatzkammer 2".



Die Helden hatten die alte Waffenkammer erreicht, und ein stämmiger Zwerg trat ihnen entgegen. "Ich bin Gark, und ich bin der Wächter der Waffen", sagte er. "Was führt die Kämpfer des Rietlandes in die Dunkelheit von Cavern?"

Die Helden erzählten Gark von Rekas Vorahnung und der aufziehenden Dunkelheit in Andor. "Wir müssen Hallgard finden und ihn um Hilfe bitten."

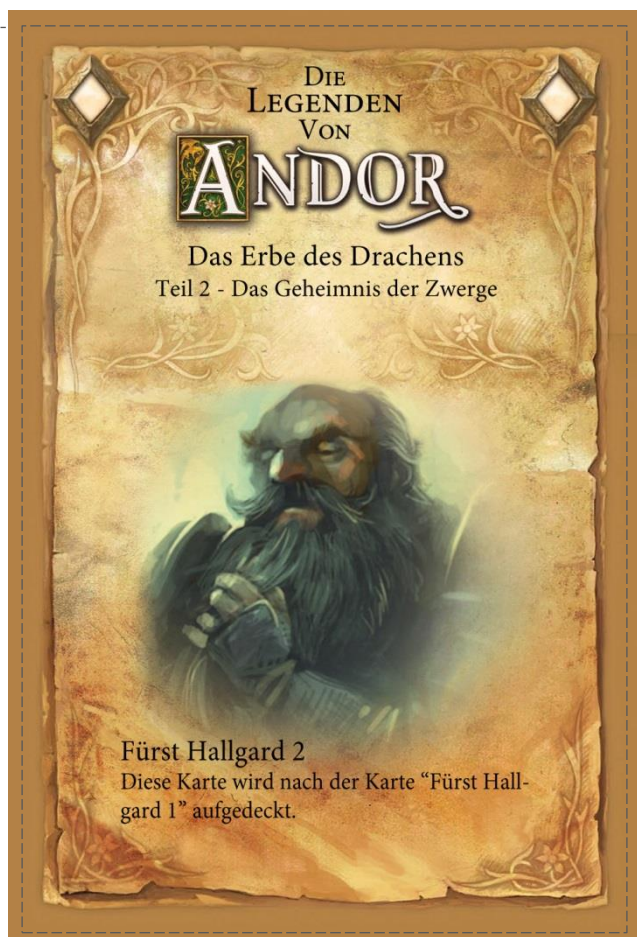
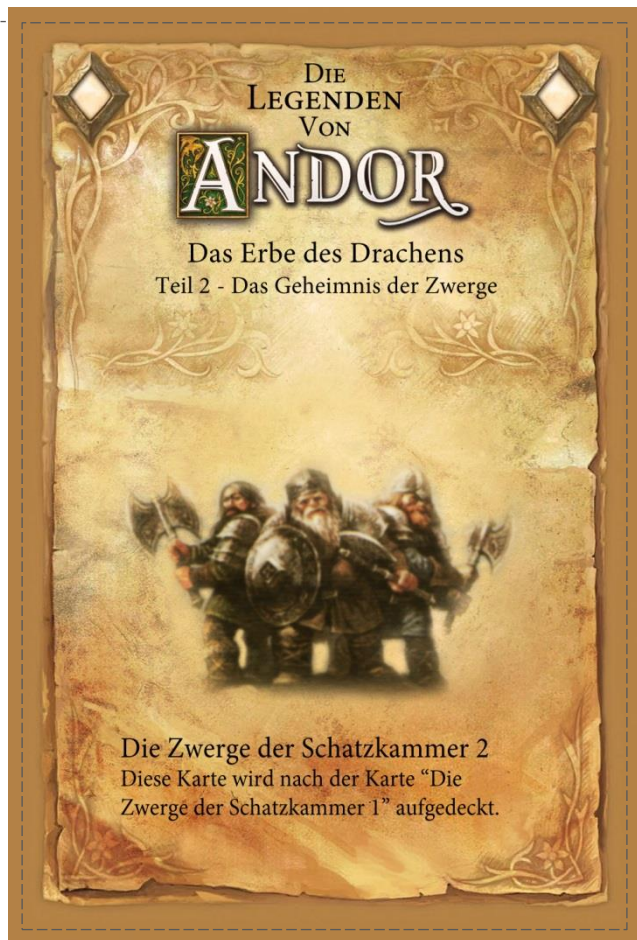
"Ich weiß nicht, wo sich Hallgard aufhält. Es sind unruhige Zeiten, und unser Fürst ist nie lange an einem Ort. Doch in der Schatzkammer werden drei Zwerge von einem Troll gefangen gehalten", sagte Gark. "Befreit sie, und sie können Euch sicher helfen. Die Zwerge der Schatzkammer wissen stets, wo Hallgard ist."

Legt die drei Bauernplättchen (die 3 Zwerge der Schatzkammer) auf Feld 6 und stellt einen **Troll** auf Feld **64**. Der Troll hat **14 Stärkepunkte** und bei **2 Spielern 12**, bei **3 Spielern 16** und bei **4 Spielern 20 Willenspunkte** und beginnt den Kampf mit 3 roten Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

#### Aufgabe:

Der Troll muss besiegt und die 3 Zwerge müssen befreit werden. Sobald der Troll besiegt wurde und mindestens 1 Held **auf Feld 6 steht**, wird die Karte "Die Zwerge der Schatzkammer 1" aufgedeckt und vorgelesen. Der besiegte Troll wird auf Feld 80 gestellt; der Erzähler bewegt sich vorwärts, und die Helden erhalten die Belohnung.







Die Helden hatten die große Halle erreicht, und aus dem Schatten der Statue trat ihnen ein Zwerg entgegen - Fürst Hallgard. Die Helden verneigten sich, legten ihre Waffen nieder und überreichten die fünf Edelsteine als Geschenk.

„Ich heiße Euch nicht willkommen, denn ich weiß, was Euch zu mir führt“, sprach Hallgard mit kraftvoller Stimme. „Der Bund zwischen Menschen und Zwergen zerbrach vor langer Zeit, und nun seid Ihr hier und erbittet meine Hilfe.“ Hallgard trat näher. „Doch Ihr kommt zu spät. Das, was Ihr hofftet zu finden, wurde gestohlen.“

Dunkles Schweigen erfüllte die Mine, ehe der Zwergenfürst weitersprach.

„Vor langer Zeit, als unser altes Bündnis mit den Drachen nur noch Legende war, gab es einen jungen Zwerg - Kreatok. Er war der letzte, dem ein Drache zur Seite stand, und gemeinsam schmiedeten sie die vier großen Schilde; Ihr kennt die Legenden?!“

Die Helden hatten davon gehört, doch sagten sie nichts, und Hallgard sprach weiter.

„Der Name des jungen Drachen war Nehal, und wir ehrten ihn über seinen Tod hinaus. In einer Phiole bewahrten wir sein letztes Feuer. Drachen und Zwergen verleiht es Mut und Kraft, doch für einen Menschen ist es Gift. Ich fürchte, Euer junger König ist nun in großer Gefahr.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte  
„Fürst Hallgard 2“.



Die Zwerge sind auch von Feuerstößen betroffen. Wird ein Held mit einem oder mehreren Zwergen von einem Feuerstoß erreicht, **muss** der Held die **doppelte Anzahl** Willenspunkte abgeben, unabhängig davon, wie viele Zwerge er mit sich führt. Kann der Held das nicht, kommt der Zwerg (Bauernplättchen) aus dem Spiel, und die Legende ist **sofort** verloren.

Ein Schild, der den Held schützt, schützt auch die Zwerge.

Von den Auswirkungen der Ereigniskarten „Geheimer See“ sind die Zwerge (Bauernplättchen) **nicht** betroffen.

**Die Gruppe erhält 3 Edelsteine.**



„Wir müssen zur Rietburg!“, rief einer der Helden.

Hallgard hob die Hand und gebot den Helden zu schweigen. „Einst bestand ein Bündnis zwischen den Zwergen und den Menschen des Rietlandes. König Brandur kam zu mir, um Frieden zu schließen, doch starb er im Kampf gegen Tarok, bevor der neue Bund besiegelt war.“ Hallgard schwieg einen Augenblick lang.

„Das Schicksal der Menschen wird auch das unsere sein. Nun geht“, sagte er und verschwand in der Dunkelheit der Mine.



Notiert jetzt, wie viele Runensteine Eure Heldengruppe besitzt.

Alle anderen Gegenstände bleiben auf Feld 40 liegen.

#### Aufgabe und Ziel dieses Teils der Legende:

Die Helden müssen die Mine durch den nördlichen Ausgang verlassen. Sobald alle Helden auf Feld 60 stehen, wird der Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste versetzt und die blaue Seite der Legendenkarte vorgelesen.

