



Diese Legende spielt auf dem Minen-Plan.
Lest vor dieser Karte die Einleitung.

Führ die Anweisungen auf der Checkliste aus.
Verwendet die silbernen Ereigniskarten und legt die Geheimer See Karten an die entsprechende Stelle.
Stellt Hallgard und alle Helden auf Feld 6.
Wichtig: Orfen spielt in dieser Legende nicht mit.
Stattdessen spielt ein Spieler Melkart. Lest die Karte "Sonderfähigkeiten".
Legt 8 verdeckte Geröllplättchen auf Feld 60. Sie können vorerst nicht entfernt werden.
Legt auf jedes Feld mit einem Edelsteinsymbol einen verdeckten Edelstein.
Deckt das N-Symbol auf Feld 0 mit einem roten X ab und legt ein Pfeilplättchen von Feld 0 zu Feld 71.
Legt einen goldenen Schild auf Feld 71.
Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Position von 2 Heilkräutern, 3 Runensteinen, 2 Gold und 2 Trinkschläuchen. Dabei können keine Gegenstände außerhalb der Mine landen!
Ihr könnt Hallgard ein fach mit eurer Figur mitbewegen.
Wenn er in einer Kampfrunde auf dem Feld einer Kreatur steht zählt er 2 zusätzliche Stärkekpunkte für die Helden.

Aufgabe:

Die Helden müssen Feld 71 vor den Kreaturen verteidigen. Wenn eine Kreatur diese Feld erreicht und nicht auf einen goldenen Schild gestellt werden kann ist die Legende verloren.

Lest weiter auf Legendenkarte A2.



Aufgabe:

Die Helden müssen Gold und Edelsteine im Wert von 40 auf Feld 6 ablegen, bevor der Erzähler H erreicht. Wenn das geschehen ist wird die Karte **Die Bezahlung** gelesen.

Stellt Gors auf die Felder 10,20,30,67 und 37, Skrale auf 42,27, 35 und 39 und Trolle auf 48 und 11.

Hallwort erzählte den Helden, dass das Wasser des geheimen Sees für die Kreaturen giftig war.

Legt das Gift auf Feld 11. Legt das N-Plättchen auf den Buchstaben N der Legendenleiste.
Legt Sternchen auf die Buchstaben B,D,F,H,K und N.
Tauscht die Brunnen auf den Feldern 8,39 und 66 gegen eine Quelle (alte Geister) aus. Sie werden wie gewohnt aufgefrischt, wenn die Brunnen aufgefrischt werden.

Fürst Hallwort erzählte den Helden, dass es seinen Casamatuk verloren hatte und bat diese, ihn wiederzufinden.

Legt den Casamatuk auf Feld 40.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Casamatuk zu Hallwort (Feld 6) bringen, bevor der Erzähler N erreicht.

Lest weiter auf Legendenkarte A3.



Der Fürst erzählte, dass man in den Tiefminen wertvolle Roteisensteine finden konnte, für die die Schildzwerge einen großen Preis zahlen würden.

Legt je 2 verdeckte Roteisensteine übereinander auf die Felder 10, 20 und 30.

Roteisensteine bergen:

Ein Held der auf einem der Felder 10, 20 oder 30 steht darf er mit seiner **maximalen** Würfelzahl würfeln und zu dem höchsten Wert seine Stärkekpunkte addieren. Dazu darf kein Helm oder ein Trank der Hexe benutzt werden. Dann deckt der Held den obersten der Roteisensteine auf und vergleicht den darauf abgebildeten Wert mit dem Ergebnis aus Stärkekpunkten und Würfeln. Hat der Held einen höheren oder den gleichen Wert wird der Roteisenstein auf seine Heldentafel gelegt. Sonst werden die zwei Steine aus dem Vorrat und die Steine auf dem jeweiligen Feld gemischt und so viele gezogen, wie davor auf dem Feld lagen und wieder verdeckt und übereinander auf das Feld gelegt. Roteisensteine werden nicht nachgefüllt, daher sind immer 2 im Vorrat. Nachdem ein Held einen Roteisenstein erfolgreich geborgen hat, würfelt ihr mit einem schwarzen Würfel und lest die entsprechende Auswirkung vor:

6: Ein riesiger Lavastrom brach durch die Wand. Führt sofort einen Feuerstoß aus.

Letzt weiter auf Legendenkarte A4.



8: Die Wand gab nach und ein kleiner Bach quoll daraus. Der Held erhält 3 Willenspunkte.

10: Unter dem Stein war eine kleine Einkerbung, in dem ein nützlicher Gegenstand lag. Der Held erhält einen Trinkschlauch.

12: Der Stein war härter als gedacht. Der Held verliert einen Stärkekpunkt.

Roteisensteine einsetzen:

Ein Held der auf Feld 71 steht kann einen Roteisenstein entweder gegen 2 Stärkekpunkte tauschen **oder** sich den darauf abgebildeten Wert an Willenspunkten nehmen.

Legt ein Pfeilplättchen von Feld 21 nach 15.
Legt einen Trank der Hexe und 2 beliebige andere Gegenstände von der Ausrüstungstafel auf Feld 27.
Legt das Axt-Plättchen auf Feld 71. Sobald ein Held dort steht wird die Karte **Die Hilfe der Zwerge** gelesen.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Karte **Die Hilfe der Zwerge** gelesen haben, bevor der Erzähler B erreicht.

Letzt weiter auf Karte A5.



Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Zusätzlich erhält die Gruppe 2 beliebige Gaben der Schildzwerge, den Sternenschild, 2 Stärkepunkte und 3 beliebige Gegenstände von der Ausrüstungstafel.

Hinweist:

Mit der Spitzhacke können keine Roteisensteine geborgen werden!

Der Spieler, der Melkart spielt, beginnt.



Wenn ihr jetzt noch nicht die Karte **Die Hilfe der Zwerge** gelesen habt, ist die Legende verloren.

Nicht nur in Cavern, sondern auch außerhalb dieses tiefen Reichs schlugen die merkwürdigen, plötzlich aufgetauchten Kreaturen zu. Auch der Baum der Lieder war in ständiger Gefahr.

Stellt Gors auf 43, 47, 50 und 53, einen Skral auf 59 und einen Wardrack auf 29. Er überspringt das Geröll. Kreaturen auf Feld 63 bewegen sich nicht mehr und können nicht angegriffen werden. Dort können ausnahmsweise mehrere Kreaturen stehen.

Die Kreaturen raubten den Helden jeglichen Willen, denn diese hatten viel Mitleid mit den Bewahrern.

Legt den Makierungsring auf das Brunnen-Symbol im Sonnenaufgangsfeld.

Jedes mal, wenn die Brunnen aufgefrischt werden, verliert die Heldengruppe so viele Willenspunkte, wie Kreaturen und Schattenplättchen (die werden später erklärt) auf Feld 63 stehen. Das kann nicht abgewehrt werden.



Weitere schlechte Nachrichten erreichten die Helden. In der Mine waren plötzlich viele schattenhafte Wesen aufgetaucht, die sich sehr schnell fortbewegten.

Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Position von 4 Schattenplättchen. Würfelt danach 4 mal mit einem roten Würfel und legt je ein weiteres Schattenplättchen so viele Felder vor den Erzähler, wie der Würfel zeigt. Erreicht der Erzähler so ein Feld, wird das Schattenplättchen mit einem roten und einem Heldenwürfel eingewürfelt.

Schattenplättchen bewegen sich immer direkt nach den Kreaturen 2 Felder entlang der Pfeile. Sie können nicht mit Edelsteinen abgelenkt werden und lassen auch keine verschwinden. Erreicht ein Schatten Feld 71, wird es auf einen freien goldenen Schild gelegt. Sollte keiner mehr frei sein, ist die Legende verloren. Erreicht eines den Baum der Lieder, wird wie für Kreaturen an jedem Tag WP dafür abgezogen. Schattenplättchen verstärken Kreaturen, Endgegner und andere Schatten auf ihrem Feld mit einem zusätzlichen Stärkekpunkt. Betritt ein Held ein Feld eines Schattens, muss er seinen Zug sofort beenden und verliert einen WP. Das geschieht nicht, wenn der Schatten das Feld des Helden betritt. Helden können Schatten wie Kreaturen angreifen. Sie haben 4 Stärkekpunkte und 1 schwarzen Würfel. Ihr Kampfwert muss nur 1 mal übertroffen werden. Dann kommt der Schatten aus dem Spiel, aber der Erzähler geht **nicht** weiter. Die Helden erhalten dann eine der folgenden Belohnungen:

1 SP, 2 WP, 1 TS oder 1 Gold



Hallwort bat die Helden darum, ihm einige wertvolle Edelsteine für seine Schatzkammer zu bringen. Er sagte, dass er den Helden im Gegenzug eine angemessene Belohnung geben würde.

Legt die 4 Edelsteine aus Teil 3 auf Feld 71. Ein Held kann einen Edelstein aufnehmen, wenn er 2 Gold bezahlt und mindestens so viele Stärkekpunkte hat, wie der Edelstein anzeigt. Diese Besonderen Edelsteine werden auf ein kleines Ablagefeld eines Helden gelegt.

Aufgabe:

Bringt alle besonderen Edelsteine zu Hallwort (Feld 6), bevor der Erzähler N erreicht. Wenn das geschehen ist, lest unten auf der Karte weiter.

Lest hier erst weiter, wenn alle besonderen Edelsteine auf Feld 6 liegen.

Entfernt alle besonderen Edelsteine vom Plan.

Hallwort gab dem Helden zum Dank ein Pergament, mit geheimen Aufzeichnungen über die Mine.

Auf der Karte **Geheime Aufzeichnungen** seht ihr die Funktionen der einzelnen Pergamente. Entscheidet, nachdem ihr sie gelesen habt welche beiden Pergamente ihr haben wollt. Pergamente können nicht übergeben werden!



Wenn ihr bis jetzt noch nicht die Karte **Die Bezahlung** gelesen habt, ist die Legende sofort verloren.

Ein riesiger Schatten entstieg dem geheimen See und machte sich auf den Weg zu den Zwergen.

Stellt die Figur **Schatten** auf Feld 11. Sie bewegt sich zusammen mit den Schattenplättchen, 2 Felder weit. Wenn der Schatten Feld 71 erreicht, ist die Legende sofort verloren. Wenn ein Hel das Feld des Schattens betritt, muss er seinen Zug **sofort** unterbrechen und verliert einen Willenspunkt.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Schatten besiegen, bevor dieser Feld 71 oder der Erzähler N erreicht. Wenn das Geschehen ist, kommt der Schatten aus dem Spiel, der Erzähler geht weiter, aber es gibt keine Belohnung.

Weitere Kreaturen krochen, angezogen von dem riesigen Schatten aus ihren Löchern. Es schien so, als hätten sie nur darauf gewartet.

Stellt Gors auf die Felder 10, 20, 30, 36, 48 und 67 und Trolle auf 5, 19 und 25.

Lest weiter auf der Karte "Der Schatten".



Wenn ihr noch nicht die Karte **An der frischen Luft** gelesen habt, ist die Legende sofort verloren!

Ein fauliger Geruch machte sich in der Mine breit und ein Gor stürzte aus der Waffenkammer.

Stellt einen Gor auf Fel 68.



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

- ...Feld 71 verteidigt wurde und...
- ... Alle Karten bis zu ihrem jeweiligen Buchstaben gelesen wurden und...
- ...Der Casamatuc und die besonderen Edelsteine auf Feld 6 liegen und...
- ...Der Schatten besiegt wurde und...
- ...Alle Helden auf Feld 44 stehen.

Endlich waren sie Helden sicher im freien angelangt. Den Sternenschild hatten sie, gegen den Willen des Fürsten behalten und sie wollten so schnell wie möglich nach Andor. Doch da hörten sie erneut das schaurige Lachen und beschlossen, einen Späher loszuschicken.

Lest weiter auf Legendenkarte N2.

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

- ... Feld 71 nicht verteidigt wurde, oder...
- ...Ihr eine Karte nicht bis zu dem jeweiligen Buchstaben gelesen habt, oder...
- ...Der Casamatuc oder die besonderen Edelsteine nicht auf Feld 6 abgelegt wurden...
- ...Der Schatten nicht besiegt wurde, oder...
- ...Nicht alle Helden auf Feld 44 stehen.



Nach einigen Tagen kam der Späher endlich zurück und Brandur befahl: "Erzähle uns, was in Andor vor sich geht, Rudnar!" Rudnar antwortete: "Die Leute im Land sind verängstigt und trauen anscheinend niemandem. Ich fragte sie, was los sei und sie antworteten: "Vor einigen Tagen kam ein Mann, ganz in schwarz gehüllt, in unser Land und durchbrach unsere eh nicht sonderlich gute Verteidigung, mit einer Armee von den übelsten Monstern. Wir sammeln uns in einem kleinen Lager, für einen Gegenangriff, der allerdings hoffnungslos scheint." Dieser in schwarz gehüllte Mann nannte sich "Der dunkle König" und hüllte das ganze Land in Angst und Schrecken. Brandur war sich sicher, dass das schaurige Lachen von ihm kam und machte sich, zusammen mit seinen Gefährten auf den Weg nach Andor.

In den tiefsten Tiefen des grauen Gebirges, dort, wo niemals ein Lichtstrahl hin gelangte, öffnete sich ein blutrotes Auge. Mit zufriedener Stimme brüllte Tarok: "Zeit hat dein Volk, doch Ruhe mit nichten, denn wenn du stirbst, werde ich sie richten." Bald schon würde seine Rache kommen. Es hatte sogar schon befohlen...

Die Fortsetzung folgt bald schon! Sie heißt:

KÖNIG BRANDUR 4: DER KAMPF UM ANDOR



Endlich hatten die Helden den Ausgang ins freie freigelegt und einer von ihnen betrat nun den wachsam Wald. Die Luft war angenehm frisch und überall zwitscherten die Vögel. Doch plötzlich donnerte hinter ihm, begleitet von einem schaurigen und geisterhaftem Lachen, das so klang, als ob es sowohl weit entfernt, als auch in der Nähe war, ein riesiger Felsbrocken den Berg hinunter, der nun den Weg versperrte. "Was hat das ausgelöst und von wo stammt dieses Lachen?", fragten sie sich. Doch jetzt mussten sie einen Ausgang finden.

Aufgabe:

Findet für die restlichen Helden einen Ausgang aus der Mine! Befragt dazu Hallwort (Feld 6) oder macht euch selbst auf die Suche nach einem Ausgang (Felder 37, 42 und 67). Aber Achtung: Nur eine Möglichkeit ist richtig und solltet ihr die falsche Entscheidung treffen, könnte dies schlimme Konsequenzen haben! Legt zu Erinnerung je ein Sternchen auf diese Felder. Wenn ein Held auf einem dieser Felder steht, lest den entsprechenden Abschnitt auf der Karte **Ausgang?**.

Legt jetzt ein rotes X auf Feld 69, es kann weder von Helden, noch von Kreaturen passiert werden. Sollte dort jetzt ein Held, eine Kreatur oder ein Gegenstand befinden, wird er/sie/es auf Feld 29 gestellt.



Hallwort (Feld 6):

Der Held fragte Hallwort, ob es noch einen weiteren Ausgang aus der Mine gäbe und dieser antwortete: "Ja, es gibt einen Ausgang, einen Geheimgang. Doch den werde ich dir nur zeigen, wenn du mir, wie versprochen, den Sternenschild gibst." Der Held erwiderte wie verzaubert und mit einer bösen Stimme: "Wir haben den Sternenschild in Krahd gefunden! Er ist zu uns gekommen, in größter Not! Der Schild der Hoffnung gehört UNS, UNS ALLEIN!" Hallwort wollte dem Helden noch nachrufen, dass dieser den Zwergen ein Versprechen gegeben hatte, doch dieser war bereits verschwunden.

Stellt den Helden auf Feld 64. Tauscht das Sternchen auf Feld 6 gegen ein rotes X. Feld 6 kann nun nicht mehr betreten werden. Ein beliebiger Held verliert 3 Willenspunkte.

Geheimgang 37:

*Der Held ging langsam in den Gang und erblickte plötzlich helles Tageslicht. Endlich hatten sie einen Ausgang gefunden!

Entfernt das Sternchen von Feld 37. Ab jetzt sind die Felder 37 und 53 benachbart. Wenn ihr die AG habt, könnt ihr auch den Spielplanüberleger nehmen.

Legendenziel:

Alle Helden müssen auf Feld 44 stehen, bevor der Erzähler N erreicht. Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler sofort auf N versetzt.



Geheimgang 42:

Der Held schritt langsam urdh den Geheimgang, der in die Waffenkammer führte.

Stellt den Helden auf Feld 27. Entfernt das Sternchen von Feld 42.

Geheimgang 67:

Der Held stand vor dem Gang, hatte aber irgendwie das Gefühl, dass er dort nicht hinein gehen sollte. Und wie zu Beweis stand plötzlich ein Wardrack vor ihm...

Tauscht das Sternchen auf Feld 67 gegen einen Wardrack aus.



Der Schatten war ein furchterregendes Geschöpf, was nur mit der Hilfe von Gold besiegt werden konnte. Jedenfalls behauptete der Fürst das.

Der Schatten hat folgende Kampfwerte:

Stärkepunkte: 50

Willenspunkte: 20

Würfel: Schwarze Würfel

Wenn ein Held auf Feld 6 steht und 6 Gold in den Vorrat legt, lest hier den nächsten Abschnitt. Das ist keine Pflicht.

Bedeckt den unteren Teil dieser Karte mit einem Stück Papier! Ihr dürft ihn euch noch nicht anschauen!

Das Gold würde den Schatten sehr schwächen.

Der Schatten hat im Kampf nur 44 Stärke und 14 Willenspunkte. Wenn ein Held 4 Gold abgibt, dürft ihr den nächsten Abschnitt lesen.

Der Schatten wurde weiter geschwächt. Auch seine Geschwindigkeit nahm ab.

Ab jetzt bewegt der Schatten sich bei Sonnenaufgang nur noch 1 Feld weit. Er hat nur noch 40 Stärkepunkte. Wenn ihr 2 Gold auf 6 abgibt, dürft ihr weiterlesen.

Nun Gesdahn nichts mehr. Das Gold wahr allerdings verloren.



Gleich, als die Helden Hallwort das Gold brachten, machte dieser sich daran, Arbeiter aufzutreiben.

Entfernt alles Gold und alle Edelsteine von Feld 6. Legt diese Karte neben den Buchstaben **G** der Legendenleiste. Lest hier erst weiter, wenn der Erzähler auf **G** steht.

Ednlich waren die Arbeiter an ihrem Platz angekommen und machten sich gleich daran, das Geröll zu beseitigen. Doch ohne die Hilfe der Helden würden sie ewig brauchen. Hallwort sagte zu einem der Helden: "Ihr könnt nun aus der Mine heraus gehen, doch lasst uns den Sternenschild da." Der Held antwortete: "Ihr kriegt ihn, wenn wir die Mine sicher verlassen haben." Damit war der Fürst einverstanden.

Dreht das Geröll auf Feld 60 um. Ab jetzt kann es bekämpft werden.

Aufgabe:

Ein Held muss auf Feld 60 stehen, bevor der Erzähler **K** erreicht. Dieser Held darf **nicht den Sternenschild tragen**. Wenn das geschehen ist, lest die Karte "An der frischen Luft".



Eine Gruppe von Zwerg stand vor dem riesigen Tor, als der Held dorthin kam. Die Zwerge begrüßten den Helden freundlich und boten ihm ihre Hilfe an. Allerdings wollten sie dafür, wenn die Helden die Mine verlassen hatten den mächtigen Sternenschild von ihnen haben. Da der Held jede Hilfe gebrauchen konnte willigte er ohne nachzudenken ein.

Der Held der Feld 71 betreten hat erhält 2 Stärkepunkte und legt das Axtplättchen auf das Feld rechts, neben seinem Stärkepunktholzstein. Das Axtplättchen wird nicht mitgeschoben, wenn der Held Stärkepunkte kauft und kann nicht übergeben werden.

Stellt die Figur Schildzwerge auf Feld 71. Sie kann für eine Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Stehen die Schildzwerge im Kampf auf dem Feld einer Kreatur, zählt sie so viele Stärkepunkte zusätzlich für die Helden, wie das Axtplättchen zeigt.

Beispiel:

Brandur Legt den Holzstein, da er 4 Stärkepunkte hat auf die 5 Stärkepunkte. Er kämpft nun gegen einen Gor und die Schildzwerge stehen auf dessen Feld. Also 4 Stärkepunkte + 5 Punkte der Schildzwerge + Würfelwert.



Lange folgten die Helden dem Geheimgang und nach einiger Zeit gelangten sie in eine große Halle, an deren Ende zwei Wachen standen. Die Wachen suchten die Helden nach gefährlichen Gegenständen ab und ließen sie dann los. Sie kamen in eine weitere Halle, in der einige Zwerge standen und sich unterhielten. Brandur fragte: "Würdet ihr uns zu eurem Fürsten bringen?" Da die Zwerge und Menschen in dieser Zeit noch in Freundschaft miteinander lebten antwortete einer der Zwerge unerwartet freundlich: "Ja, wir bringen euch gerne zu ihm. Er wird euch sicherlich anhören, denn er ist ein neugierig Mensch (äh...Zwerg)." Der Zwerg brachte die Helden zu dem Fürst. Dieser war noch sehr jung zu sein und blickte die Helden durch seine dunklen Augen neugierig an. Der Fürst wollte sich vorstellen, doch Hallgard nahm ihm diese Arbeit ab: "Das ist Hallwort, mein Vater." Beide Zwerge umarmten sich nun, als hätten sie sich lange nicht mehr gesehen und dann sprach Hallgard weiter: "Meine Freunde sind aus Krahd geflohen und bis hierher gekommen. Sie würden gerne nach Andor gehen. Kennst du einen Weg dorthin?" Hallwort antwortete: "Ja, es gibt einen Weg. Doch dieser wurde leider vor kurzer Zeit bei einem Erdbeben verschüttet. Wenn ihr mir etwas Gold und Edelsteine bringt könnte ich mehr Arbeiter bezahlen, um den Wiederaufbau schneller voranzutreiben." Nach einer kurzen Pause sprach er nachdenklich weiter: "Doch seid vorsichtig. Dunkle Zeiten sind angebrochen und die Kreaturen der Finsternis haben einen Weg in die Mine gefunden."

Lest weiter auf Legendenkarte Einleitung 2.



Da kam ein junger Mann der wie die Bewahrer vom Baum der Lieder gekleidet war in die Halle und sagte: "Braucht ihr meine Unterstützung? Auch ich will nach Andor und kann gut mit Pfeil und Bogen umgehen." Brandur antwortete: "Wir können jede Unterstützung gebrauchen. Doch sage uns zuerst, wie du heißt." Und der Bewahrer antwortete: "Mein Name ist Melkart." Und auch Hallgard wollte mitkommen, um den Helden zu helfen. Doch zuvor löcherte Hallwort die Helden erst einmal mit vielen, vielen Fragen.

Lest weiter auf Legendenkarte A1.



Pergament 7:

Der Held der dieses Pergament trägt, hat im Kampf dauerhaft 1 Würfel mehr. Seine maximale Würfelfanzahl bleibt aber die Grenze.

Pergament 8:

Der Held der dieses Pergament trägt kann in einer beliebigen Kampfrunde 8 zu seinem Kampfwert addieren. Das geht nicht bei Roteisensteinen.

Pergament 10:

Der Held kann dieses Pergament einsetzen, um sich einmalig auf eines der Felder 10, 20 oder 30 zu versetzen.

Pergament 11:

Der Held der dieses Pergament trägt, muss dauerhaft keine Ereigniskarte "Geheimer See" auslösen, wenn er Feld 11 passiert. Er darf es aber trotzdem.

Pergament 14:

Der Held der dieses Pergament einsetzt, rückt seinen Willenspunkte- Anzeiger sofort auf 14.

Pergament 17:

Der Held, der dieses Pergament einsetzt kann sofort 2 beliebige Gegenstände von der Aufrüstungstafel (nicht Trank der Hexe) auf Feld 27 legen.



Bart:

Bart kann auf Feld 71 SP für nur 1 Gold kaufen.

Brandur:

Erhält nach einem erfolgreichen Kampf einen WP.

Zorf:

Verdoppelt seinen Kampfwert gegen Schattenplättchen.

Melkart:(Heldentafel Pasco)

Melkart kann eine Kreatur ganz normal angreifen. Dann hat er allerdings einen Würfel weniger. Wenn er einen Fernkampf macht, hat er so viele Würfel, wie seine Heldentafel zeigt.