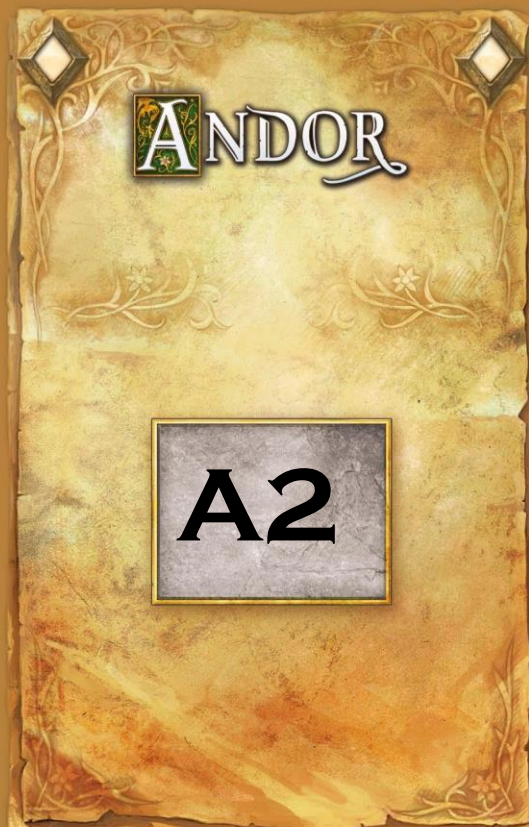


Für diese Legende wird die Spielplanvorderseite des Grundspiels benötigt. Führt zuerst alle Anweisungen auf der Checkliste aus.

*Nach dem Kampf gegen den Drachen herrschte eine bedrückte Stimmung über den Menschen von Andor. Viele Bauten waren zerstört und mussten wieder aufgebaut werden. Um den Wiederaufbau zu beschleunigen, erhob König Duncan eine Steuer. Viele Menschen waren damit unzufrieden, aber mussten sich wohl oder übel dem König beugen. Doch die Zwerge wollten diese Steuer nicht bezahlen. Nun war es die Aufgabe der Helden...*

Verteilt 3 Heilkräuter und 5 Runensteine, indem ihr mit einem Heldenwürfel die Einerstelle und mit einem roten Würfel die Zehnerstelle der Position bestimmst. Verteilt mit dem gleichen Verfahren die Edelsteine.

→ Lest nun weiter auf Legenden Karte A 2.



*Doch die Zwerge hatten sich mit mächtigen Kreaturen verbündet. Ihr Anführer war ein Troll, der den Schatz bewachen sollte.*

Legt 20 Gold in die Schatzkammer (Feld 6). Stellt dazu ein Troll, der mit einem Sternchen gekennzeichnet ist. Er bewegt sich nicht. Um an das Gold zu kommen müsst ihr ihn beseitigen.

Der Troll hat 40SP (bei vier Spielern 55SP), einen schwarzen Würfel und 12WP.

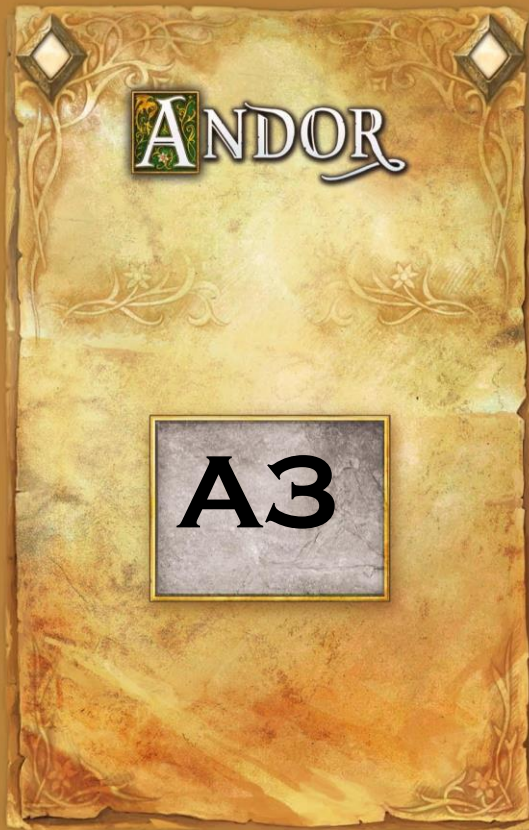
*Als die Helden den Herrn des Baumes der Lieder um Hilfe baten, erzählte er ihnen von der schweren Tür der Schatzkammer.*

### Aufgabe

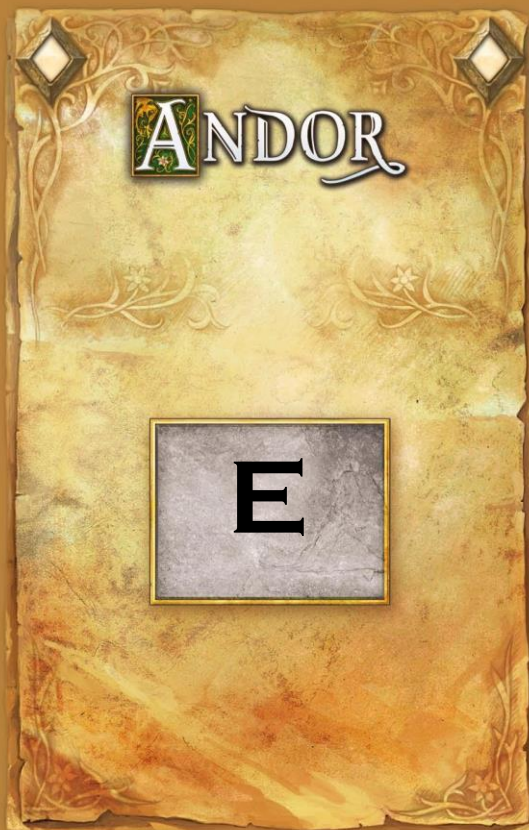
Ihr müsst euch alle an der Tür der Schatzkammer efinden. Nur mit vereinten Kräften lässt sie sich aufstemmen. Wenn ihr an der Tür seid lest Legendenkarte „Die schwere Tür“. Besiegt dann den Troll. Doch Achtung: Lasst euch nicht zu viel Zeit.

→ Lest nun weiter auf Legendenkarte A3





Deckt 5 Kreaturenplättchen auf und befolgt die dortigen Anweisungen. Legt außerdem jeweils ein Kreaturenplättchen auf B und F. Deckt auch diese auf, wenn der Erzähler diese Buchstaben erreicht. Legt Sternchen auf die Buchstaben E und N.



*Doch auch die Zwerge waren nicht machtlos: Sie warfen einen Geröllhagel auf die Helden. Um sich freizugraben brauchten die Helden einen ganzen Tag.*  
Setzt nun die Heldenscheiben zurück auf das Sonnenaufgangsfeld und führt erneut die Schritte auf dem Sonnenaufgangsfeld durch. Deckt zudem ein weiteres Kreaturenplättchen auf.



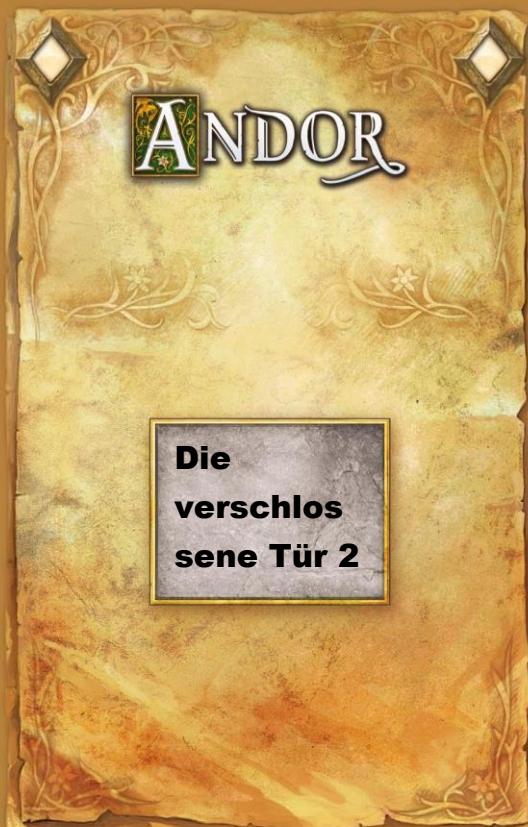


*Doch die Tür ließ sich auch mit der vereinten Kraft der Helden nicht aufstemmen. Der Bogenschütze begutachtete die Tür. Und siehe da! Die Tür hatte 3 Schlösser. Die Schlüssel mussten irgendwo in der Miene versteckt sein.*

Legt jeweils ein Pergament auf die Felder 40, 27 und 39 (bei vier Spielern kommt ein weiteres Pergament mit einem Gor auf das Feld 10) und stellt je einen Gor dazu. Wenn ein Held das Feld des Gors (oder im Falle des Bogenschützen ein angrenzendes Feld) betritt, deckt das Pergament auf. Es zeigt die Stärkepunkteanzahl des Gors. Die Gors haben wie normalerweise auch 4 Willenspunkte. Sie bewegen sich mit den Pergamenten bei Sonnenaufgang entlang der Pfeile.

Um an die Schlüssel (die Pergamente) zu gelangen, müsst ihr alle besonderen Gors mit Pergamenten besiegen. Legt die Pergamente auf euer Ablagefeld für Gold.

→ **Lest nun weiter auf Legendenkarte Die verschlossene Tür 2.**



Erst wenn ihr alle Schlüssel habt könnt ihr die Tür öffnen.

Zusätzlich erhält die Gruppe pro Spieler einen Stärkepunkt. Diese können beliebig verteilt werden.

### Aufgabe

Findet alle Schlüssel und bringt sie zur verschlossenen Tür. Besiegt dann den Troll, um an das Gold zu gelangen. Lest danach die Legendenkarte „Sieg über den Troll“. Doch abermals: Beeilt euch!



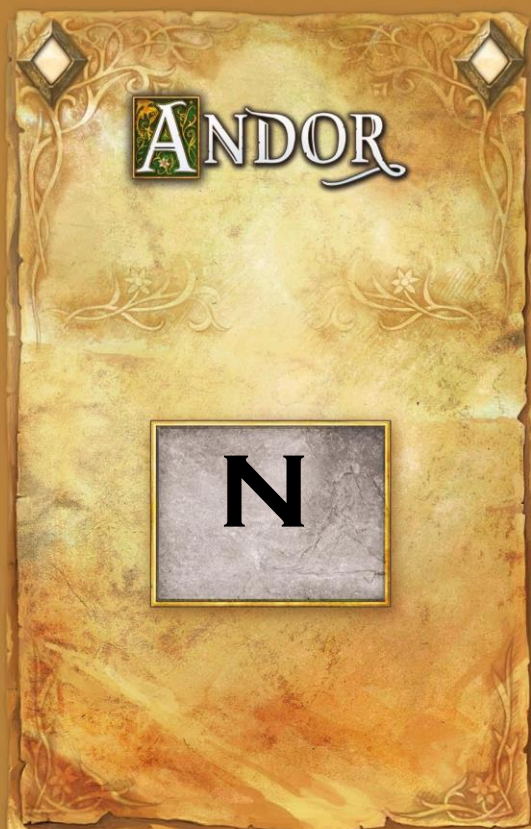


Die Helden freuten sich über ihren Sieg. Endlich konnten sie die beengenden Höhlen verlassen und zur Rietburg zurückkehren.

Doch plötzlich unterbrach ein Krachen ihre Freude. Beim Kampf gegen den Troll war ein wichtiger Stützpfiler zerbrochen und die Höhle stürzte nun ein.

### Aufgabe

Flüchtet mit dem Schatz der Zwerge zum Ausgang der Miene (Feld 71). Aufgrund der Schwere des Goldes kostet euch jeder Schritt zwei Stunden. Deckt dann die Legendenkarte N auf.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...ihr den Troll besiegt habt.

...ihr die Miene mit dem Gold der Zwerge vor N verlassen habt.

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn...

...ihr den Troll nicht besiegen konntet oder...

...ihr mit dem Gold nicht entkommen konntet.

