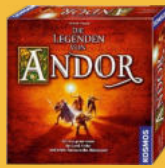


Das Reich der ZWERGE

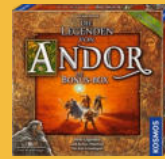
Für diese Legende benötigt ihr das **Grundspiel**, die **Bonusbox**, den **Sternenschild** und die **Letzte Hoffnung**.



+



+



+



Werkzeuge



„Tretet ein Brogg der Abenteuerliche.“
Mit zitternden Knien trat Brogg in den Thronsaal des Fürsten Grimbart des II. Der Saal war mit Schnitzereien und Edelsteinen bedeckt, riesige Säulen trugen die Decke und die 80 Ältesten standen neben dem Thron.

„Die Entscheidung der Ältesten ist gefallen, du wirst morgen deine Reise zu dem entfernten Hallgard, Fürst der Schildzwerge und Grud, Fürst der Silberzwerge beginnen, um ihnen eine Nachricht von mir zu überbringen.“

Brogg war verwirrt, sein Fürst hatte schon seit Jahrzehnten nicht mehr von Grud als Fürst gesprochen. Die Silberzwerge waren schließlich aus ihrer Mine geflohen um auf Schiffen zu fahren und sie lebten auf einer Insel!!

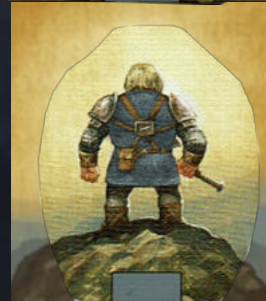
„Aber mein Fürst, warum benachrichtigt ihr Grud, Fürst Hallgard reicht doch?“
Grimbart lächelte: „Für meinen Plan brauch ich viele Zwerge, und wenn sie abtrünnig sind dann bekommen sie keine hohe Stellung in meinem Reich.“

„Sollen sie zu dem Drachenberg kommen?“

„Nein, ich habe etwas viel besseres vor, ich werde das alte Reich der Zwerge in grauen Gebirge wieder aufbauen Und dafür wirst du die anderen Fürsten benachrichtigen.“

In aller frühe brach Brogg auf und lief mehrere Tage lang durch das graue Gebirge und schließlich kam er nach vielen Tagen im Drachenland an. Dort in Andor, trugen die Kreaturen andere Waffen, bessere, von Zwergenhand gemachte. Schon bald konnte Brogg die erbeuteten Waffen so bearbeiten dass sie stabiler, schärfer und besser waren. Brogg begegnete den Helden und reisten mit ihnen nach Cavern um Fürst Hallgard zu helfen, später kämpfte Brogg auch gegen den Drachen. Er war viel mit Kram unterwegs und sie wurden gute Freunde. Er reiste mit den Helden nach Silberhall um seine Botschaft abzugeben. Und dann zog er wieder zu seinem Fürsten um ihm Bericht zu erstatten. Fürst Grimbart der II sandte Brogg jedoch ins graue Gebirge um es zu erkunden und herauszufinden was die Helden dort machen.

Grodan



von Brogg





Teil I

Das Reich der Zwerge

a1

Diese Legende besteht aus 16 Karten:
A1, A2, A3, e1, e2, h, i, j, n, Abschied der Barbaren, der Königsturm, Tiefanfall, die Winterburg, der alte Bron, der Sporturm, die „drei Wasser“

Das graue Gebirge war einst das Reich der Zwerge gewesen, die Wälder waren riesig und die Bauwerke der Zwerge waren noch nicht zerstört. Damals gab es noch den König der Zwerge und viele Fürsten. Doch die Drachen und die Riesen zerstörten das Reich und die Zwerge wurden in die ganze Welt zerstreut.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste „Graues Gebirge“** aus. Anschließend legt ihr folgendes Material bereit:

- Grodan, 4 Werkzeuge, den eisernen König
- aus der Bonusbox: 1 Häuptlinge und 2 Krieger und die Axt, 2 Messer
- aus dem Sternenschild: 3 Waldpilze, die Fackel von Cavern
- aus dem Grundspiel: 8 Geröllplättchen, drei 1er Goldmünzen, 2 Wardraks, 3 Heilkräuter, 1 Pergament und 3 verschiedenfarbige Runensteine.
- aus der letzten Hoffnung: alles Holz, alle Edelsteine, der Sternenschild, der Bruderschild, den Tross, das Lager, eventuell die Mini-Erweiterung *Garz der Handelszwerge*.

Als Fürst Kram und Brogg wieder aus dem grauen Gebirge zurückkehrte, stellten die Zwergenfürsten ein Tross auf und zogen los.

Unter anderem war, Grom, Fürst der Silberzwerge, Kram, Fürst der Schildzwerge, Dunak, Fürst der Runenzwerge und Grimbart, Fürst der Königszwerge da. Alle hatten viele Gefolgsleute dabei und viele reisende Handelszwerge, Garz und andere Zwerge waren dabei.

Lest weiter auf der Legendenkarte a2.





Teil I

Das Reich der Zwerge

a2

Weitere Vorbereitungen:

- legt **Sternchen** auf **e, h, i, j** und **n** der Legendenleiste.
- legt die **Brücke** (Feld 206) zwischen die Felder 205 und 207.
- erwürfelt die Position der **alten Waffen** indem ihr mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt und 200 addiert.
- stellt das Lager auf Feld 201.
- erwürfelt, mit einem **roten Würfel** die Position von **3 Skeletten**.
- legt die **Bewegungsplättchen** auf die 4. Stunde der Stundenleiste.
- erwürfelt die Position von einem **Sternkraut** indem ihr **3 graue Würfel** würfelt und **200** zu addiert.
- erwürfelt die Position von **einem Wagor** und **zwei Bergskrällen**, indem ihr einen **grauen Würfel** zu **220** addiert.
- stellt alle **Helden**, **2 Krieger** (Barbaren) und Grodan ins **Lager**.

Der König der Barbaren hatte denn Tross der Zwerge ausgenutzt um einen seiner Häuptlinge mitzuschicken, der die verlassenen Lager der Barbaren auszukundschaften sollte.

Krieger können für eine Stunde 4 Felder weit bewegt werden. Sie unterstützen die Helden im Kampf, wenn sie auf dem Feld der Kreatur stehen mit **3 Stärkepunkten**.

Lest weiter auf der Legendenkarte a3.



Krieger werden von Kreaturen ignoriert.

Die Zwergefürsten wollten einen Überblick über das alte Reich haben und schickten die Helden mit Grodan einem Baumeister los.

Aufgabe:

die Helden müssen **bis e** folgende Ruinen erkunden: Tiefenfall (228), den Königsturm (248), den alten Bron(245), die drei Wasser (249) und den Spornsturm (247).

Ruinen gilt als erkundet wenn ein Held mit Grodan dem Zwerg **angrenzend** zu der Ruinen steht. Lest dann die entsprechende Karte vor. Sprungfelder gelten als angrenzend.

Die Helden müssen die Ruine **nicht** betreten (eventuell wird dann ein Teil der Legendenkarte nicht vorgelesen, aber die Legende kann trotzdem gewonnen werden).

Die Helden starten mit jeweils **2 Stärkepunkten**.

Zusätzliche Ausrüstung:

1 Stärkepunkte, 1 Apfelnuss und das Fernrohr, **zwei** der Schilde Feuer-/Bruder-/Sturmschild ODER den Sternenschild.

Der Spieler, der weiß wo Schlachtengrund ist, fängt an (weiß es keiner oder mehrere fängt der älteste **Held** an).



Wenn jetzt nicht alle Ruinen erkundet wurden ist die Legende verloren.

- erwürfelt die Position von **einem Bergskrall** indem ihr den Würfelwert eines **roten Würfels** zu **240 addiert**.
- erwürfelt die Position von **einem Wagor und einem Bergskrall** indem ihr den **Würfelwert** eines **roten Würfels** zu **220 addiert**.
- legt ein **Sternchen** auf beide **Wagor-Symbole** auf dem Sonnenaufgangsfeld.

Plötzlich begann die Erde zu beben, Steine lösten sich und fielen in die Tiefe.

- legt je **2 offene Geröllplättchen** auf die Felder 203, 205, und **1 offenes Geröllplättchen** auf Feld 249.

Steht auf einem dieser Felder:

- eine **Kreatur**/ein **Skelett**/ein **Höhlenwicht** kommt sie/es in den Vorrat.
 - ein **Held**, verliert er 2 Willenspunkte und wird auf ein beliebiges angrenzendes Feld versetzt,
 - der **Knochengolem/Grodan**/..., wird er 1 Feld entlang der Pfeile/der Zwergestraße versetzt.
- Die Regeln für Geröll sind gleich wie im Grundspiel.
- tauscht das Lager gegen den Trosswagen (die Kreaturen bleiben auf den Schilden und die Schilde gelten nun für den Trosswagen).

Aufgabe: Die Helden müssen das Lager verteidigen und den Tross, **bis h** auf Feld 207 bringen.

Lest weiter auf der Legendenkarte e2.





Teil I

Das Reich der Zwerge

e2

Ein Held der mit dem Trosswagen **auf dem selben Feld** steht kann ihn mit sich **mitbewegen**. Je nach Anzahl der Helden kostet es unterschiedlich viele Stunden:

bei **2 Helden** = **1 Stunde** pro Feld

bei **3 Helden** = **2 Stunden** pro Feld

bei **4 Helden** = **3 Stunden** pro Feld

Der Tross kann nur auf Feldern der Zwergenstraße bewegt werden (Feldzahlen mit Unterstrich).

Kreaturen die "überfahren" werden, werden auf die goldene Schilde gestellt.

Die Zwerge waren nun bereit weiter in Richtung der Winterburg zu ziehen, doch, ein Zwerg erzählte von einer Gefährlichen schwarzen Kreatur die er, hinter dem Krumwald gesehen hatte.

Stellt einen **Wardrak** auf Feld **223**.

Wardraks:

Wardraks würfeln **immer** mit so vielen **grauen Würfeln** wie **Helden am Spiel** teilnehmen.

Sie haben **8 Willenspunkte** und **8 Stärkepunkte** und laufen immer direkt, nachdem die Wargors laufen, d.h. sie laufen jeden **Sonnenaufgang 2 Felder**.

Wardraks laufen entlang der **der Pfeile/ Zwergen - straße** und gelten als Kreaturen.

Als Belohnung erhalten die Helden **2 Stärkepunkte** oder **10 Willenspunkte**.





Teil I

Das Reich der Zwerge

h

Wenn der **Tross** jetzt nicht auf Feld **207** steht oder nicht genug **Materialien** auf Feld **228** liegen, ist die **Legende verloren**.

- nimmt die Materialien (Werkzeuge, Steine) von Spielplan.

- tauscht jetzt den **Tross** gegen das **Lager** (die Kreaturen bleiben auf den Schilden und die Schilde gelten nun für das Lager).

- erwürfelt die Position von **einem Bergtrolle** indem ihr den Würfelwert eines **roten Würfels** zu **250 addiert**.

- erwürfelt die Position von **einem Wargor, einem Bergskroll** und **2 Skeletten** indem ihr den **Würfelwert** eines **roten Würfels** zu **230 addiert**.

- stellt einen **Wardrak** auf Feld **258**.

- stellt den **Häuptling** ins Lager.

Eine Nachricht erreichte die Helden, der Häuptling der Barbaren wollte nach Osten, in Richtung des Barbarenlandes ziehen. Er brauchte etwas Proviant und würde ein Begleitschutz nicht zurückweisen.

Ihr dürft jetzt entscheiden:

1) ihr begleitet den Häuptling nicht, dann passiert nichts, ODER

2) ihr begleitet den Häuptling, **bis k** auf Feld **234** und legt dort für **jeden Held auf Feld 234 1 Proviant** ab. Lest, sobald das geschehen ist die Karte *Abschied der Barbaren*.

Der **Häuptling** kann von einem Helden (Drukil als **Bär** braucht mindestens 14 Willenspunkte) **mit bewegt werden**, der Held darf nicht über das Feld **einer Kreatur laufen** oder **darauf stehen**.

Hinweis: es ist sinnvoll das alle Helden auf Feld 234 stehen.





Teil I

Das Reich der Zwerge



Die Helden waren in der Winterburg gewesen und niemand gefunden, doch nun war dort der eiserne König, er hatte die Wardraks auf die Helden gehetzt, und ein Teil der Burg wiederaufgebaut um sich dort zu verschanzen.

„WAS!! Ihr habt den eisernen König in die Winterburg gelassen?? Habt ihr nicht aufgepasst! Der eiserne König muss ziemlich dumm sein, wenn er glaubt er könnte uns aufhalten! In der Burg Karulzar auch noch.“ Grodan schüttelte den Kopf.

Legendenziel:

Die Helden müssen den **eisernen König besiegen** und **Materialien** auf die **Winterburg** (Feld 268) legen.

Die Helden müssen bevor sie den eisernen König besiegen, **zuerst seine Festung zerstören**.

Die Festung ist zerstört sobald, die Helden den Kampfwert von:

20 bei 2 Helden,

25 bei 3 Helden,

30 bei 4 Helden, **einmal erreichen** oder **übertreffen**.

Dann können sie den eisernen König angreifen, er hat, immer **2 graue Würfel**, **16 Willenspunkte** und,

18 Stärkekpunkte, bei 2 Helden,

25 Stärkekpunkte, bei 3 Helden,

30 Stärkekpunkte, bei 4 Helden.

Der Erzähler wird erst auf n versetzt wenn **beide** Aufgaben erledigt wurden.





Teil I

Das Reich der Zwerge



- erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von **allem Holz** und legt es auf das entsprechende Feld mit dem **roten Würfelsymbol**.

- legt 1 Werkzeug auf Feld 245 und auf Feld 248.

- legt 1 Werkzeug und 1 Apfelnuss auf Feld 205.

- stellt 1 Bergtroll auf Feld 242

Grimbart und Grodan traten zu einem der Helden und zeigten ihm einen Plan, der für den Held wie wirre Striche und Linien, mit vielen Zahlen aussah.

„Das ist die Skizze von der fertigen Burg Karulzar: Hier ist ein Tor, diese Mauer wird wieder aufgebaut, in den großen Saal passen 3000 Zwerge, aus dem Geröll wird die Brücke gebaut, das wird der höchste Turm und...“

„Jaaa, und wieso zeigt ihr mir das?“

„Wir brauchen gutes Holz aus den Wälder und Werkzeuge aus Cavern. Steine und Geröll gibt es in der Winterburg.“

„Aus Cavern? Man bracht mindestens vier Tage bis nach Andor!“

„Es kommt ein Transport mit ein paar Werkzeugen und Proviant die Zwergenstraße entlang bis zur Brücke, die anderen Werkzeuge gibt's vielleicht noch irgendwo im Gebirge.“

„Und wir müssens wie immer suchen.“ seufzte der Held. Grodan grinst, „vielleicht sagen wir wo sie sind.“

Die Helden müssen **bis n** je nach Spieleranzahl folgende Materialien auf Feld **268** legen.

2 Spieler: **1 Werkzeuge** und **Holz** im Wert von **4**.

3 Spieler: **2 Werkzeuge** und **Holz** im Wert von **6**.

4 Spieler: **3 Werkzeuge** und **Holz** im Wert von **8**.





Teil I

Das Reich der Zwerge



Abschied der Barbaren

Der Häuptling bedankte sich für die Begleitung und überreichte jedem Held ein Geschenk. „Wir sind mit den Zwergen ins Gebirge gekommen um dem König der Barbaren den Weg in sein altes Reich zu bannen. Vielleicht werden wir uns in Fagrskinna wiedersehen.“

- nimmt den **Häuptling**, **1 Krieger** und das Proviant auf Feld 234 aus dem Spiel.
- **jeder Held** auf Feld 234 erhält jetzt **1 Heilkraut** und **3 Willenspunkte** ODER **1 Waldpilze**

Heilkräuter können eingesetzt werden:

- 1) um den angegebenen Wert in **Willenspunkten** zu erhalten, oder
- 2) um bei der Aktion laufen den angegebenen Wert an **Felder** zu **laufen ohne Stunden** abzugeben, ODER
- 3) um den **Kampfwert** um den angegebenen Wert zu erhöhen.

Nach der Nutzung kommt das Heilkraut **aus dem Spiel**.

Waldpilze können morgens als **Nahrung** abgegeben werden und der Held erhält **zusätzlich** den **angegebenen Wert** als **Stärkepunkte**.

Kram erhält wenn er Morgens einen Waldpilz abgibt 1 Stärkepunkt/6 Willenspunkte + Stärkepunkte in der Höhe des Wertes des Waldpilzes.





Teil I

Das Reich der Zwerge



*Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... das **Lager verteidigt** wurde und ...
... der **eiserne König besiegt** wurde und ...
... genug **Materialien** auf Feld 228 und 268 liegen.*

Nach dem Sieg über dem eisernen König, begannen die arbeiten an der Winterburg. Außerdem wollte Grimbart sich zum König der Zwerge krönen lassen doch nicht alle waren damit einverstanden und es wurde ein Zwergenrat gegründet bis sie sich auf einen König einigen konnten, doch das wird in der nächsten Legende erzählt.

Autor: Brogg.

*Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... das **Lager nicht verteidigt** wurde oder ...
... der **eiserne König nicht besiegt** wurde oder ...
... nicht genug **Materialien** auf Feld 228 und 268 liegen.
Der Versuch der Helden den Zwergen zu helfen war misslungen und die Fürsten waren schwer enttäuscht von ihnen. Außerdem verschanzte der eiserne König sich in seiner Festung und als wenige Zeit später ein mächtiger Troll die Zwerge angriff wurden sie auch vom eisernen König angegriffen und vernichtet.*





Teil I

Das Reich der Zwerge



der Königsturm

Feld 248

„Der du einst warst des Königs Sitz
was man weiß an deinem Namen,
manche glauben es sei nur ein Witz
doch du birgst noch viel teure Waren.“
„Dann war der Königsturm wirklich mal der Sitz
eines Zwergekönigs? Und welche wertvolle Waren
oder Schätze sind dort verborgen?“
„Der zweite Zwergekönig, dessen Namen man
schon vergessen hat (und das soll nichts heißen)
wurde dort gekrönt, und er regierte von dort. Und
Schätze gibt es in fast allen Zwergebauten“

Wenn der Held mit dem Zwerg (Grodan) auf den
Königsturm läuft braucht er 4 Willenspunkte
weniger. Das gilt auch für den Rückweg, danach
aber nicht mehr.

Lest sobald ein Held auf Feld 248 steht weiter.

Der Held auf dem Königsturm erhält die Axt ODER
die Runensteine.

Runensteine: die Runensteine müssen **gemeinsam**
eingesetzt werden, der Held, der sie einsetzt erhält
dann, für **eine Kampfrunde** einen **grauen Würfel**
statt seinen eigenen Würfeln. Danach kommen die
Runensteine aus dem Spiel.

Axt: kann einmal eingesetzt werden um den
Kampfwert um 4 zu erhöhen, danach kommt die Axt
aus dem Spiel.





Teil I

Das Reich der Zwerge



Tiefenfall

Feld 228

„Hier ist die erste Brückenfestung und die erste
Festung die wiederaufgebaut wird! Und dieses mal
wird sie nicht vom Urtroll zerstört. Sobald ihr alles
angeschleht habt können wir mit den arbeiten
beginnen, doch wundert euch nicht wenn es eine
Weile dauert.“

- legt **1 Werkzeug** ins Lager
- legt **1 Stein** (umgedrehte Geröllplättchen) auf die
Felder 224, 233 und 246.

Werkzeuge gelten als **kleine Gegenstände** und
können wie z.B. ein **Trinkschlauch** getragen
werden.

Steine müssen für **1 Stunde abgebaut** werden und
können dann als **kleiner Gegenstand** getragen
werden, das kostet den Held **pro Feld 1 Stunden** und
1 Willenspunkte, für jeden halben Trinkschlauch
brauch er eine Stunde weniger.

Die Helden müssen, **bis h** je nach Spieleranzahl
folgende Materialien auf Feld 228 legen.

2 Spieler: **1 Werkzeuge**.

3 Spieler: **1 Werkzeuge** und **1 Steine**.

4 Spieler: **1 Werkzeuge** und **2 Steine**.







Teil I

Das Reich der Zwerge

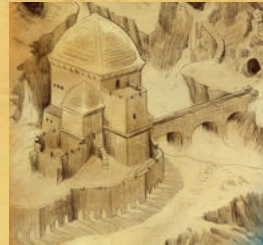


die Winterburg

Feld 268

Vor dem Helden die Winterburg, von den Zwerge Burg Karulzar genannt eine verlassene Ruine, mit einer verfallenen Brücke, zerstörten Türmen und einem Haufen Geröll. Es war ein Trostloser Anblick.

Der Held mit Grodan verliert **2 Willenspunkte**.





Teil I

Das Reich der Zwerge



der alte Bron

Feld 245

Der Held blickte auf den alten Bron ein massiger Turm der in mitten des Bronwaldes lag.

„Dieser Turm, Grodan wies auf den alten Bron, wurde erbaut als es noch riesige Wälder im grauen Gebirge gab, jetzt weisen nur noch umgefallene Baumriesen auf diese Zeiten hin (Feld 215).“

„Und der alte Bron“ sagte der Held.

„Ja auch der. Er wurde erbaut als Wachturm am nördlichen Wall, um das Reich der Zwerge von Süden her zu schützen.“

„Aber warum heißt der nördliche Wall denn nördlicher Wall? Er ist doch im Süden“

„Die Zwerge nannten ihn den ersten Wall, doch die Krahder und ihre Verbündete benannten ihn, nachdem sie ihn zu einem Schutthaufen verwandelt hatten den nördlichen Wall.“

Lest sobald ein Held auf Feld 245 steht weiter.

Der Held auf Feld 245 erhält jetzt die 2 Messer ODER die Fackel von Cavern.

Messer: jedes Messer kann, **einmal pro Legende** eingesetzt werden um vor einer Kampfrunde den Kampfwert um **2** zu **erhöhen**. Danach kommt das Messer aus dem Spiel.

Fackel von Cavern: wenn ein Held mit der Fackel auf einem Höhlenplättchen **steht**, darf er es anschauen und aktivieren oder wieder verdeckt hinlegen. In beiden Fällen wird die Fackel auf die Rückseite gedreht und der Held erhält **2 Willenspunkte**. Die Fackel wird jeden Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite gedreht.





Teil I

Das Reich der Zwerge



der Spornurm

Feld 247

Grodan blickte denn Held erwartungsvoll an. „Auf was wartest du? In dem Spornurm ist ein Schatz, eine Karte und eine Kiste randvoll mit Goldmünzen. Wenn du sie ins Lager bringst können wir dich Stärken. Gehst du jetzt? Oder traust du dich nicht?“

Wenn der Held mit dem Zwerg (Grodan) auf den Spornurm läuft braucht er 4 Willenspunkte weniger. Das gilt auch für den Rückweg, danach aber nicht mehr.

Lest sobald ein Held auf Feld 247 steht weiter.

Der Held auf dem Spornurm erhält das Pergament und drei 1er Goldmünzen.

Das **Pergament** kann **einmal** eingesetzt werden um, wenn man durch die alte Mine läuft zu entscheiden wohin man läuft, d.h. man muss **nicht würfeln** sondern stellt seine Heldenfigur auf ein **beliebiges anderes Höhlenfeld** (dass geht erst nachdem ihr die komplette Karte *die drei Wasser* aufgedeckt habt.).

Jede Goldmünzen kann im Lager/Tross gegen 1 **Stärkepunkte** eingetauscht werden, sie wird wie ein Edelstein getragen.





Teil I

Das Reich der Zwerge



die „drei Wasser“

Feld 249

Vor den Held lag die Zwergenfestung „die drei Wasser“. sie war einst eine prächtige Burg gewesen, doch nun erinnerte nur noch eine Zwergenstatue, eine Treppe und ein Torbogen an die einstige Größe der Festung. Der Held stieß Grodan neben sich an, „Was kannst du dazu sagen?“ „Das waren einst die drei Wasser, diese Zwergenburg ist gemeinsam mit Schlachtengrund ein Zeichen der Verwüstung durch die Drachen, Trolle und Riesen.“

Lest sobald ein Held mit Grodan auf Feld 249 steht weiter.

Der Held betrat die Höhle und Grodan zeigt aufgeregt in den hinterste Ecke. „Da!! Ein Zugang zu der alten Mine!“

Ab jetzt kann ein beliebiger Held der **auf einer Höhle** steht, durch die alte Mine zu einer anderen **Höhle** laufen. Das kostet ihn **2 Stunden**, für jeden halben Trinkschlauch braucht er eine Stunde weniger. Der Held würfelt mit einem Würfel, er **darf** den Würfel auf die **gegenüberliegende Seite** drehen. Dann stellt er sich auf das erwürfelte Feld.

1=Feld 219	2=Feld 230	3=Feld 240
4=Feld 249	5=Feld 260	6=Feld 270

Der Held muss die **Höhle** auf dem **Anfangs- und Endfeld aufdecken**, wenn dort eine ist, dann kann er weiterlaufen. Ist ein **Höhlenwicht** auf einem dieser Felder muss der **Held stehenbleiben**. Er muss nur so viele Stunden abgeben wie er bis dahin verbraucht hat.

Thorn kann einen anderen **Held mitnehmen**. Figuren die mit bewegt werden können auch durch die Höhle, andere Figuren nicht.