





Eine Krankheit wütet in Cavern...



Diese Legende besteht aus den 2 Legendenkarten A und N. Überprüft bitte, dass alle Karten vorhanden sind.

...und nur Rekas magischer Trank scheint gegen sie zu helfen.

Legt die Überleger „Feld 37“ (mit zufälliger Quelle darauf) und „Feld 83“ (legt das Gift auf 83) auf den **Minen-Spielplan**. Führt die **Checkliste** aus. Legt die **Ereigniskarten „Geheimer See“** bereit und ersetzt die goldenen durch die **silbernen**. Führt 5 **Kreaturenplättchen** aus. Erwürfelt 5 weitere mit rotem Würfel an die Legendenleiste (max. 2 pro Buchstabe) und mit je einem roten und Heldenwürfel die Positionen von 2 **Heilkräutern** und 5 **Runensteinen** (verdeckt und gemischt). Legt das „**Baum der Lieder**“-Plättchen auf Feld 63. Legt das „**N**“-Plättchen mit einem **Sternchen** darauf auf „N“. Es rutscht pro Kreatur auf 0 oder 63 einen Buchstaben nach unten. Legt je 1 zufälliges **Geröllplättchen** offen auf die **Felder 1, 2, 12, 17, 22, 36, 37 und 64**. Geröll hält Helden und Falken auf, wird aber von Kreaturen und den Feuerstößen ignoriert. Angrenzende Geröllplättchen können wie üblich bekämpft werden, beim Sieg aber **nicht** entfernt, sondern nur um 1 Feld verschoben (auf ein Feld ohne Helden/Zwerge/anderes Geröll). Legt je 1 zufälligen kranken Zwerg (**Schildzwerge, Hallgard, Mart oder Kjall**) auf die Felder **10, 20**, (nur bei 3+ Helden) **30** und (nur bei 4+ Helden) **40**. Sie geben in dieser Legende **keine** Stärkeboni und werden von Kreaturen **geschlagen**. Für einen halben Trank der Hexe kann ein stehender Held alle kranken Zwerge auf seinem Feld aufstellen. Die können dann wie Bauern mitbewegt werden (keine Aktion „Schildzwerge bewegen“), bis sie bei Tagesende wieder hingelegt werden.

Legendenziel: Bringt alle kranken Zwerge zur Schatzkammer (**Feld 6**). Dann wird der Erzähler auf „N“ versetzt.

Helden starten auf **Feld 6**, der mit dem höchsten Rang beginnt. Helden scheiden bei 0 Willenspunkten wie üblich aus.





Eine Krankheit wütet in Cavern...



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
...sich jetzt alle **kranken Zwerge** auf **Feld 6** befinden.

„Bei Boords Bart, ich hatte mir schon solche Sorgen gemacht!“, rief Bort und rannte auf Mart zu, kaum hatte dieser die Schatzkammer betreten. Mart fiel seinem Gemahl in die Arme: „Sei beruhigt, diese Krankheit kriegt uns nicht klein. Die ständigen Beben schon eher. Beim Westlichen Tor herrscht schon wieder Einsturzgefahr und der Gang zum Verlassenen Turm wurde gar zu einem dünnen Spalt zugeschüttet.“ Reka ging von Zwerg zu Zwerg und verteilte mehr von ihrem magischen Trank. Fürst Hallgard bedankte sich zurückhaltend bei ihr. Der glatzköpfige Radan wurde hingegen laut: „Vertraut der Hexe nicht! Vielleicht kommt die Krankheit ja von ihr!“ Kjall aus den Tiefminen nickte zustimmend. Anders reagierte die Schildzwergerin Marun: Sie erhob sich und widersprach Radan empört. Der Blick eines bestimmten Helden blieb auf ihr, auch als sie wieder hingeworfen hatte. Reka zog Hallgard beiseite und flüsterte ihm ins Ohr:

„Der Fürst erbleichte und die Hexe zog von dannen. Die Heilung der Krankheit wurde von den Schildzwergen groß gefeiert und einige verschüttete Gänge wieder freigeräumt, doch konnten die Helden das Gefühl nicht abschütteln, dass sie ein finsternes Omen gewesen war. Düstere Zeiten standen bevor.“

Autor: BBB. Vielen Dank an Troll.

...sich **nicht** alle kranken Zwerge auf Feld 6 befinden.
Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

