



In dieser Legende wird Material aus dem Grundspiel und der Bonus-Box benötigt. Führt zunächst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** aus. Legt danach folgendes Material zusätzlich neben dem Spielplan bereit:

- Melkart

- Die Schildzwerge

- Die Hexe

- verdeckt und gemischt:

- Runensteine

- Heilkräuter

- Kreaturenplättchen

Die Helden saßen gerade in der Taverne zum Trunkenen Troll, als sie eine schlimme Kunde erreichte: Melkart, der oberste Priester der Bewahrer, war von den Kreaturen entführt worden!

Stellt eure Helden jetzt auf Feld 72.

Niemand wusste, wo Melkart nun war. Doch es gab auch gute Neuigkeiten: Angeblich hatten die Schildzwerge seine Entführung beobachtet!

Legt ein Sternchen auf Feld 71.

Aufgabe:

Ein Held muss Feld 71 betreten, bevor der Erzähler "C" erreicht. Dann wird die Karte **"Die Entführung"** vorgelesen.

Leset jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Legt je ein Sternchen auf die Buchstaben C und N. Legt Bauernplättchen auf die Felder 28 und 24. Erwürfelt mit einem roten Würfel den Buchstaben von fünf der fünfzehn Kreaturenplättchen. Sortiert dabei die Kreaturenplättchen, auf denen Wardraks erwähnt werden, aus.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Heldengruppe erhält **4 Gold und einen Bogen**. Ihr entscheidet gemeinsam, wer was bekommt.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt jetzt!



Wenn jetzt noch kein Held Feld 71 erreicht hat, nahm die Legende ein **böses Ende**.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 5 der 6 Runensteine und 2 Heilkräutern.

Eine dunkle Kreatur stellte sich den Helden in den Weg. Stellt einen Wardrak auf Feld 57 und markiert ihn mit einem Sternchen. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Das Feld 57 darf nicht betreten oder passiert werden, bevor er besiegt wurde.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
... Melkart jetzt auf Feld 57 gebracht wurde und...
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Melkart dankte den Helden und gab ihnen einen Auftrag: Sie sollten alte Schriftrollen aus allen Ländern beschaffen. Doch diese Legende wird ein anderes Mal erzählt.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
... Melkart jetzt nicht auf Feld 57 steht oder...
... die Burg nicht verteidigt wurde.



Der Held betrat das Reich der Schildzwerge und bat Fürst Hallgard um Hilfe. Dieser antwortete: "Ich habe in der Tat Melkarts Entführung beobachtet. Er wird auf einem Hof in der Nähe festgehalten."

Stellt einen Troll auf Feld 64, stellt Melkart dazu und markiert den Troll mit einem Sternchen. Wenn der Troll besiegt wurde, kann Melkart mitbewegt werden. Er muss auf Feld 57 gebracht werden. Wenn er dort steht, rückt der Erzähler auf N vor.

Hütet Euch vor dem Troll, den er ist von der dunklen Magie besessen!", warnte Fürst Hallgard den Helden.

Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht, würfelt mit 1 großen schwarzen Würfel und hat 9 Willenspunkte und Stärkekpunkte je nach Spieleranzahl:
2 Spieler=14; 3 Spieler=18; 4 Spieler=22

**"Doch nicht nur das,", fuhr Fürst Hallgard fort, "die Kreaturen haben Wächter postiert!"*

Stellt Gors auf die Felder 46, 38 und 56 und markiert sie mit Sternchen. Wenn einer von ihnen die Burg erreicht, ist die Legende sofort verloren. Erst wenn sie besiegt wurden, kann der Troll angegriffen werden.

Fürst Hallgard half den Helden, indem er ihnen seine Krieger schickte.

Stellt die Schildzwerge auf Feld 71. Wenn der Troll besiegt wurde, kommen sie aus dem Spiel.

Legendziel: Die Burg muss verteidigt und Melkart auf Feld 57 gebracht werden.