



Diese Legende wird auf der Rückseite des Basisspiels gespielt. Unter den Helden muss Kram, der Zwerg, sein. Zu den Anweisungen der Checkliste kommen die folgenden Vorbereitungen:

- Das kleine N-Plättchen (mit Pfeil) wird auf das Legendenfeld N gelegt.
- Die vier Brunnen und die See-Ereigniskarten werden ausgelegt, aber keine Nebelplättchen, Ereigniskarten oder Edelsteine. Auch Gold wird nicht benötigt.
- Alle sechs Runensteine werden auf die Felder 0, 9, 16, 28, 33 und 36 gelegt.
- Heilkräuter werden auf die Felder 50 + ein Würfelwert (Felder 51 - 56) gelegt: bei zwei Helden drei, bei drei Helden zwei und bei vier Helden ein Heilkraut. Ist ein Feld schon belegt, kommt es auf die nächsthöhere Feldnummer.
- Ein Stern wird auf das Legendenfeld B gelegt.
- Die Drachenkampf-Karten der Legende 5 werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.
- Der "Feuerstoß" in der Mine wird bei Tagesbeginn wie bekannt ausgeführt.
- Benötigt werden drei Symbole für ein Fass (z.B. ein roter Ring) und eines für eine Krone (z.B. ein Helm, da Helme in dieser Legende nicht gekauft werden können).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ==>



**Haben es die Helden geschafft,
- die Krone zurückzuerobern und
- den Drachen Tarok zu besiegen,
dann ist die Legende gewonnen.**

Die Helden werden von den Zwergen mit großem Jubel empfangen. Vor allem Kram wird gefeiert, und er darf für das anstehende Jubelfest sogar die Krone aufbehalten.

Doch gibt sich Tarok so schnell geschlagen ?
Die Folgelegende zeigt es: "Die Geiseln".

Konnte auch nur eine der Aufgaben nicht erfüllt werden, ist die Legende verloren.

Der Drache schläft immer noch in den dunklen Tiefen der alten Mine. Und die Zwerge beklagen immer noch den Verlust ihrer Krone.



Lautes Wehklagen erschallt überall in Andor: Der Drache Tarok hat die Krone geraubt, die einst der letzte Zwergenkönig trug. Das Untier hat die Krone in der alten Zwergenmine versteckt und sich mit den Trollen verbündet. Er hat ihnen drei Fässer Drachenschnaps gegeben, damit sie die Krone solange für ihn bewachen, bis er Andor wieder verlässt und die Krone mitnimmt. Dann hat er sich in die Tiefen der Höhlen zurückgezogen, um sich in aller Ruhe schlafen zu legen.

Kram und seine Mitzwerge rufen die anderen Helden zur Hilfe, um die Krone zu retten. Kram startet vor der Mine auf Feld 29, die übrigen Helden unter dem Baum der Lieder auf Feld 45, letztere erhalten je eine Wasserflasche. Alle beginnen mit einem Stärkepunkt und 7 Willenspunkten. Zwei Helden können zwei zusätzliche Stärkepunkte vergeben, drei Helden einen Stärkepunkt.

Auch die Schildzwerge stehen bereit auf dem Feld 60. Sie können in einer Heldenstunde 4 Felder weit laufen, dabei Trolle überlaufen und den See durchqueren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ==>



Die Trolle haben die Schnapsfässer und die Krone in der Mine verteilt.

Das erste Fass steht neben der steinernen Statue (Feld 40), daneben liegt ein Schild.

Auf Feld 26 davor hält ein Troll Wache.

Das zweite Fass steht in der ehemaligen Waffenkammer (Feld 27). Ein Troll hat sich auf Feld 68 postiert und bewacht es. In der Kammer steht auch ein voller Hexentrank.

Die Krone liegt im alten Thronsaal der Zwerge (Feld 6), das dritte Fass steht daneben.

Davor (Feld 64) steht wieder ein Troll Wache.

Die drei Trollwachen bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ==>



Die Helden dürfen die Trolle nicht überlaufen. Kommt ein Held auf demselben Feld wie ein Troll zu stehen, kommt es sofort zum Kampf. Andere Helden dürfen noch hinzukommen und mitkämpfen, andere Aktionen, wie etwa der Tausch von Gegenständen, können vorher nicht mehr ausgeführt werden. Wird ein Troll besiegt, können sich die Helden zwischen 6 Willens- oder zwei Stärkepunkten entscheiden. Zwerg Kram bekommt für jeden (mit)besiegten Troll einen Stärkepunkt hinzu. Hat ein Held eines der beiden Schnapsfässer gefunden, kann er es zerschlagen und damit den Schnaps für die Trolle verderben. Dabei gewinnt er einen Stärkepunkt, durch den Fuseldunst aber verliert der Held drei Willenspunkte.

Die Zwergenkrone darf nur von Kram aufgenommen werden. Wenn er sie in Kampf auf dem Kopf trägt, kann er sowohl einen seiner Würfel umdrehen als auch zwei gleiche Werte addieren. Verliert er mit der Krone einen Kampf oder sinken seine Stärkepunkte auf 0, ist die Legende sofort verloren und es wird die Karte N gelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ==>



Sobald Kram in den alten Thronsaal der Zwerge eingedrungen ist, wird die Karte "Tarok 2" gelesen.

Die Legende ist gewonnen, wenn es gelungen ist:

- die Krone zurückzuholen und
- den Drachen Tarok zu besiegen,

bevor der Erzähler N erreicht hat.



Es bleibt nicht unbemerkt, dass die Helden in die Mine eingedrungen sind. Trolle treten aus den Tiefen der Mine hervor.

Es werden aufgestellt:

- bei zwei Helden ein Troll auf Feld 37,
- bei drei Helden auch ein zweiter auf Feld 42,
- bei vier Helden noch ein dritter auf Feld 26.

Diese Trolle bewegen sich wie üblich bei Sonnenaufgang entlang der Pfeile.

Betritt ein Troll ein Feld, auf dem ein Runenstein liegt, wird der Stein aus dem Spiel genommen.

Für jeden Troll, der Feld 0 erreicht, wird das N-Plättchen auf der Legendenleiste um ein Feld nach unten geschoben. Der Troll wird vom Spielfeld genommen.

Wenn der erste Troll besiegt wurde, wird die Karte "Tarok 1" gelesen.



Ein Zittern geht durch die gesamte Mine, verstärkt sich zu einem immer lauter werdenden Dröhnen, das schließlich die Felswände erbeben lässt: Tarok, der Drache, ist erwacht und hat seine Schlafstätte verlassen.

Er steht urplötzlich auf Feld 10, umgeben von wabernden Flammen, und bläst mit lautem Gebrüll eine Stichflamme heraus. Wütend und aus seinen Nüstern schnaubend, belauert er die Mine vor sich.

Jeder Held, der die Felder 0 oder 8 betritt, muss dort stehen bleiben, ebenso Helden, die schon in dem Bereich zwischen den Feldern 5 über 0 bis 8 stehen.

Alle Helden, die in diesem Bereich stehen, werden ab sofort vom Flammenstrahl des Drachen getroffen.

Reichweite und Schaden werden mit einem schwarzen Würfel ermittelt, wobei sich der Schaden mit jedem Feld zwischen Drachen und Held um einen Schadenspunkt abschwächt. Bei einer "10" etwa erleidet ein

Held auf Feld 5 noch die vollen 10 Schadenspunkte, auf Feld 8 nur noch 4. Ab Feld 64 ist er vor dem Feuer geschützt. Ein Schild wehrt nur die Hälfte des Schadens (abgerundet) ab. Nach einem Feuerstoß können die Helden den Gefahrenbereich wieder verlassen.

Der "Feuerstoß" wird hier jetzt nicht mehr ausgeführt.



Wurde die Karte "Tarok 1" noch nicht gelesen, wird diese Karte jetzt zuerst nachgeholt.

Die Trollwache ist besiegt und Kram kann den alten Thronsaal betreten. In einer Nische, auf einem Podest, da liegt sie: die Zwergenkrone.

Doch kaum hält Kram die Krone triumphierend in die Höhe und setzt sie sich auf dem Kopf, als ein marker-schütternder Schrei alle Wesen in der Mine in Angst und Schrecken versetzt:

Tarok hat seinen Beobachtungsposten verlassen und ist herangestürzt bis vor den Thronsaal.

Der Drache stürmt vor bis zum Feld 8 und verursacht bei allen Helden, die jetzt auf einem der Felder 5 bis 0 stehen, den vollen Schaden seines schwarzen Würfels.

Es kommt nun zum Kampf zwischen Tarok und allen Helden, die sich auf den Feldern 2, 7, 8 oder 64 befinden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Tarok 3". ==>



Für den Kampf werden jetzt die Drachenkampf-Karten der Basis-Legende 5 genutzt. Tarok nutzt drei schwarze Würfel, gleiche Werte werden addiert. Er besitzt 20 Stärkepunkte bei zwei Helden, 25 bei drei und 30 Stärkepunkte bei vier Helden.

Besiegen die Helden Tarok:

Der letzte Hieb, der letzte Pfeil hat dem Drachen den entscheidenden Schlag versetzt. Er steht nur noch schwankend auf den Beinen und wiegt den Kopf hin und her. Er brüllt ohrenbetäubend, rasend vor Wut und Schmerz, dann wendet er sich ab und zieht sich in sein Versteck zurück, um sich von seinen Wunden zu erholen.

Werden aber die Helden besiegt,

dann müssen sie nun Hals über Kopf aus den Minen fliehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "N". ==>