



Die zweite Zwergenkronen-Legende folgt auf "Der Raub" und wird auf der Rückseite des Basisspiels gespielt. Wieder muss Zwerg Kram unter den Helden 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 14, 19, 28, 33, 37 und 67 gelegt.
- Bei zwei oder drei Helden werden Heilkräuter auf die Felder 50 + ein Würfelwert (Felder 51 - 56) gelegt: bei zwei Helden zwei, bei drei Helden ein Heilkraut. Ist ein Feld belegt, kommt es auf die nächsthöhere Feldnummer.
- Die Drachenkampf-Karten der Legende 5 werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.
- Der "Feuerstoß" in der Mine wird bei Tagesbeginn wie bekannt ausgeführt.
- Benötigt wird ein Symbol für die Zwergenkrone (z.B. ein Helm, da Helme in dieser Legende nicht gekauft werden können).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ==>



Die Helden nähern sich der Zwergenmine mit einem gefährlichen Auftrag im Gepäck: Tarok, der Drache, hat Rache geschworen für den Verlust der Zwergenkrone. Er hat über Nacht die Trolle über das Land geschickt und Bauernhöfe überfallen lassen. Die Bauernleute wurden als Geiseln genommen und in die Mine verschleppt, um die Zwergenkrone zu erpressen. Die Helden aber sollen die Geiseln befreien und Tarok endgültig besiegen.

Es wurden genauso viele Geiseln genommen wie Helden mitspielen. Sie werden in verschiedenen Verliesen gefangen gehalten:

- bei 2 Helden auf den Feldern 6 und 27,
- bei 3 Helden zusätzlich auf Feld 40,
- bei 4 Helden ist die vierte Geisel auch auf dem Feld 27 eingesperrt.

Auf Feld 27 steht zusätzlich ein Hexentrunk, auf den Feldern 6 und 40 liegt je ein Schild.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ==>



Alle drei Verliese sind mit dicken Türen und schweren Schlössern versperrt. Auf den Pfeil zu den drei Feldern wird ein Stern o.ä. als Symbol dafür gelegt. Ein Verlies kann nur vom Feld davor (Felder 26, 64, 68) aus geöffnet werden in einer Kampfrunde. Das dürfen höchstens drei Beteiligte (einschließlich der Schildzwerge) versuchen. Um die erste Tür aufzubrechen, müssen mindestens 16 Kampfpunkte erreicht werden. Beim zweiten Verlies steigt der Widerstand der Tür auf 20, beim dritten auf 24 Punkte.

Für jedes geöffnete Verlies bekommen die beteiligten Helden zusammen sechs Willenspunkte. Jeder Held, der eine Geisel auf Feld 59 oder 71 bringt und dort ablegt, gewinnt einen Stärkekpunkt hinzu.

Hat ein Held die erste Geisel aufgenommen, wird die Karte "Die erste Geisel" ausgeführt.

Die Legende ist gewonnen:

- wenn alle Bauern und Bäuerinnen befreit und auf Feld 59 oder 71 abgelegt wurden und
- der Drache Tarok besiegt wurde, bevor der Erzähler das N-Plättchen erreicht hat.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ==>



Die Helden starten mit einem Stärkekpunkt und 7 Willenspunkten. Zwei Helden können zwei weitere Stärkekpunkte vergeben, drei Helden einen Stärkekpunkt.

Zwerg Kram startet am unteren Eingang zur Mine (Feld 71). Die übrigen Helden können sich frei entscheiden, ob sie auf Feld 45, beim Baum der Lieder, beginnen oder wie Kram auf Feld 71. Nur die Helden, die auf Feld 45 starten, bekommen eine Wasserflasche.

Kram trägt die Zwergenkrone, um gestärkt in den neuen Kampf gegen die Trolle und den Drachen bestehen zu können. Mit ihr kann er sowohl einen seiner Würfel umdrehen als auch zwei gleiche Werte addieren. Verliert er mit der Krone einen Kampf oder sinkt er auf 0 Stärkekpunkte, ist die Legende sofort verloren und es wird die Karte N gelesen.

Die Schildzwerge warten auf Feld 60. Sie können in einer Heldenstunde 4 Felder weit laufen, dabei Trolle überlaufen und den See durchqueren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ==>



Drei Trolle haben sich in der Mine versteckt, um die Helden daran zu hindern, die Geiseln zu befreien. Sie stehen auf den Feldern 16, 26 und 36.

Jeden Morgen laufen sie in Pfeilrichtung, 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 aus dem Spiel genommen.

Die Helden dürfen die Trolle nicht überlaufen. Stoßen ein Held und ein Troll auf einem Feld zusammen, 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.



Die Legende ist gewonnen:

- wenn alle Bauern befreit und aus der Mine gebracht wurden (auf Feld 59 oder 71)
- und der Drache Tarok besiegt wurde.

Die armen, halb verhungerten Bauern und Bäuerinnen werden erst einmal auf der Rietburg gepflegt und gestärkt, damit sie bald wieder auf ihre Höfe zurückkehren können.

Ansonsten ist die Legende verloren.

Die Bauern werden wieder in die Verliese gesperrt und die Helden müssen erneut versuchen, sie zu befreien.



Die verzweifelte Geisel saß fest angekettet in der finstersten Ecke des Raumes, doch jetzt ist sie befreit und kann von einem Helden in Sicherheit gebracht werden.

Ein Held, der einen befreiten Bauern aufnimmt, kann ihn jederzeit absetzen oder übergeben. Mit einem Bauern darf er nicht mit einem Troll auf einem Feld stehen. Auch darf ein Bauer nicht ungeschützt dem Feuerstrahl der Höhle oder des Drachen ausgesetzt sein, nur mit Schild ist das möglich. Das Schild schützt dann nur den Bauern, der Held erleidet den vollen Schaden. Wird ein Bauer in einen Kampf verwickelt oder trifft ihn ungeschützt ein Feuerstrahl, ist die Legende sofort beendet und es wird die Karte N gelesen.

Ein dumpfes Grollen ist zu hören, und die ganze Mine erzittert: Tarok steigt aus den Tiefen seines Versteckes empor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Tarok 1". ==>



Der Drache erscheint bei jedem folgenden Sonnenaufgang. Ein roter Würfel entscheidet, wo er beginnt: bei einer *1,2 - auf Feld 10, *3,4 - auf Feld 20, *5,6 - auf Feld 30. Von dort aus belauert er die vor ihm liegende Feldreihe:

- von Feld 10 aus überwacht er die Felder 5 über 0 bis 8,
- von Feld 20 aus die Felder 19 bis 35 in Pfeilrichtung,
- von Feld 30 aus die Felder 25 bis 16 in Pfeilrichtung.

Ab dem zweiten Sonnenaufgang wechselt Tarok auf eines der freien Felder: bei *1-3 auf die niedrigere, bei *4-6 zur höheren Feldnummer.

Der einfache Feuerstoß fällt dann dort aus.

Jeder Held, der eines der bewachten Felder betritt oder dort steht, wird sofort vom Flammenstrahl des Drachens getroffen. Reichweite und Schaden werden mit einem schwarzen Würfel ermittelt. Direkt vor dem Drachenmaul erleidet ein Held den vollen Schaden, mit jedem weiteren Feld Abstand wird er um einen Schadenspunkt abgeschwächt. Mit einem Schild kann der halbe Schaden (abgerundet) vermieden werden. Nach dem Feuerstoß des Drachen kann ein Held eine freie Aktion ausführen (z.B. aus dem Bereich herauslaufen).

Noch können die Helden den Drachen nicht bekämpfen, zuerst müssen alle Geiseln befreit und fortgebracht werden. Sind alle Geiseln außerhalb der Mine abgelegt:

Lest dann weiter auf Legendenkarte "Tarok 2". ==>



Wenn die letzte Geisel auf dem Feld 59 oder 71 abgelegt wurde, geschieht folgendes:

Beim nächsten Sonnenaufgang wird Tarok auf das Nachbarfeld Krams mit der niedrigsten Feldnummer gestellt. Und in der ersten Stunde des neuen Tages beginnt der letzte Kampf.

Alle weiteren Helden, wie auch die Schildzwerge, die höchstens mit einem Feld Abstand zu Kram oder dem Drachen stehen, mit Bogen auch mit zwei Feldern Abstand, können Kram im Kampf unterstützen.

Für den Kampf werden 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.

**Ist der Kampf entschieden, dann
lest weiter auf Legendenkarte "Tarok 3". ==>**



Haben die Helden Tarok besiegt:

Noch einmal konnten die Helden Tarok bezwingen, aber diesmal wurde er noch schwerer getroffen. Fast scheint ihm die Glut auszugehen, aus seinem Maul steigt nur noch eine Rauchfahne. Er schleicht langsam in Richtung des nächsten Minenausgangs und weicht dabei allen Helden aus. Draußen bleibt er einen langen Augenblick stehen, dann entfaltet seine Schwingen und erhebt sich in die Luft, um die Mine und ganz Andor zu verlassen.

Werden aber die Helden besiegt,

dann müssen sie nun Hals über Kopf aus den Minen fliehen. Und die armen Bauern und Bäuerinnen schluchzen verzweifelt in ihren Verliesen.

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