



- Hinweis: führt nicht die üblichen Vorbereitungen für Cavern aus!
- Führt die Anweisungen auf der Karte Checkliste aus.
- Tauscht die goldenen Ereigniskarten gegen die Silbernen aus.
- Einer der Helden muss Kram spielen.
- Stellt alle Helden auf Feld 71.
- Verteilt die Ortsplättchen auf die jeweiligen Felder.
- Jeder Held startet mit 5WP und 3SP
- Legt das N-Plättchen auf
- Bei zwei Spielern N
- Bei drei Spielern M
- Bei vier Spielern L
- Ausrüstung:
- Die Heldengruppe erhält 5Gold
- Bei zwei Spielern erhält sie einen Trinkschlauch zusätzlich.

Aufgabe:
Aktiviert alle Ortsplättchen, bevor der Erzähler Feld C erreicht.

*Endlich! Zurück in der echten Zeit! Die Helden wollten so schnell wie möglich die Mine erkunden, um das Poltern ausfindig zu machen. Außerdem wollten sie Vakur suchen und es ihm heimzahlen.
Kram beginnt.*



Wenn ihr noch nicht alle Ortsplättchen aktiviert habt, oder ihr die Karte die Entdeckung noch nicht gelesen habt ist die Legende sofort verloren.
Weitere Kreaturen griffen den Thronsaal an.
Stellt Gors auf die Felder 5, 8, 15
Und Skrale auf die Felder 14, 32 und 55
Sowie Trolle auf 16 und 27
Varkurs dunkler Wille trieb die Kreaturen an.
Ab jetzt bewegen sich alle Kreaturen bei Sonnenaufgang zusätzlich einmal direkt nach dem Feuerstoß, und zwar so, als wären sie eine einzige Rasse. *Beispiel: der Skral auf Feld 14 würde sich vor dem Gor auf Feld 15 bewegen, zwar bewegt sich sonst immer erst der Gor und dann der Skral, aber hier gelten sie ja als eine Rasse, also gilt kleine Feldzahlen vor großen Feldzahlen.*

Eine Kreatur hatte den Thronsaal bereits erreicht.
Stellt..
Bei zwei Spielern einen Skral
Bei drei Spielern einen Wardrack
Bei vier Spielern einen Troll
...auf Feld 6.



Wenn sich jetzt im Thronsaal eine Kreatur befindet, ist die Legende sofort verloren.
Plötzlich tauchte Varkur auf. „Ha ha! Ihr werdet nicht an Kreatoks Vermächtnis kommen! Bald wird einer meiner Diener hier eintreffen und sich das Vermächtnis holen. Und ich werde euch in der Zeit zerstören!“ „Das Glaubst du doch wohl selbst nicht Varkur. Wir werden dich besiegen bevor dein Diener hier eintrifft und dann wird weder er noch eine deiner Kreaturen sich hierher trauen. Ganz im Gegenteil: sie werden fliehen!“, meinte einer der Helden.

Varkur:

Stellt Varkur auf Feld 6.

- Varkur hat folgende Stärkekpunkte:

Bei zwei Spielern 14

Bei drei Spielern 20

Bei vier Spielern 30

Und 20 Willenspunkte.

Er würfelt mit schwarzen Würfeln.

Wenn er besiegt ist, wird der Erzähler auf Feld J der Legendenleiste versetzt und alle Zeitsteine wandern auf das Sonnenaufgangsfeld. (Der Sonnenaufgang wird nicht ausgeführt und ihr lest einfach J)

Aufgabe:

Besiegt Varkur bevor der Erzähler Feld J Erreicht.



Wenn Varkur noch nicht besiegt wurde kommt nun sein Diener und tötet die Helden.

Wie einer der Helden es vorausgesagt hatte, flohen die Kreaturen, nachdem Varkur besiegt wurde.

- Entfernt Alle Kreaturen.

Die Helden schoben den Thron beiseite. Dahinter kam ein verschütteter Gang zum Vorschein.

- Legt acht Geröllplättchen als Stapel (mit der Zahlenseite nach oben) auf Feld 6.

Die Helden mussten den Gang freilegen.

Das Geröll:

Die Stärkekpunkte entsprechen dem Wert auf dem Plättchen. Auch die Willenspunkte entsprechen dem Wert auf dem Plättchen. Das Geröll würfelt mit schwarzen Würfeln. Für jeden angreifenden Helden hat das Geröll einen Würfel. Das Angreifen des Gerölls kostet wie Kämpfen sonst auch Stunden. Es kann immer nur ein Geröll gleichzeitig angegriffen werden.

„Besiegt“ Geröll wird vom Stapel entfernt und auf eine der Heldentafeln der Angreifenden Helden gelegt. Dieser kann, bis er das Geröll weggeräumt hat kein Geröll mehr Angreifen. Geröll kann nicht weitergegeben werden.

Ein Held kann das Geröll auf einem Beliebigen Feld ablegen.

Ein Feld, auf dem sich Geröll befindet, kann nicht Betreten oder Passiert, aber verlassen werden.

Ausnahme: Feld 6. Feld 6 darf trotzdem betreten werden.

Aufgabe:

Die Legende ist gewonnen sobald sich kein Geröll mehr auf Feld 6 und den Heldentafeln befindet und sich alle Helden auf Feld 6 befinden.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn

- Das Geröll beseitigt wurde
- Und sich alle Helden auf Feld 6 befinden
- Und keine Kreatur Feld 6 betreten hat, seitdem die Karte H gelesen wurde.

Die Helden betraten Kreatoks Schmiede. Es war ein großer Raum. In einer Ecke stand ein Schmiedsofen, in der Mitte des Raumes befand sich ein Tisch, auf dem unzählige Werkzeuge unter anderem Kreatoks Hammer lagen und an den Wänden waren Regale. In einem dieser Regale fanden die Helden eine Schriftrolle, die den Titel Kreatoks Vermächtnis trug.

Hier ist die Auflösung zu dem Geheimschrift Rätsel:
Im Thronsaal geborgen

Hinterm Thron gut verborgen

Gut versteckt

Ein Geheimgang verdeckt

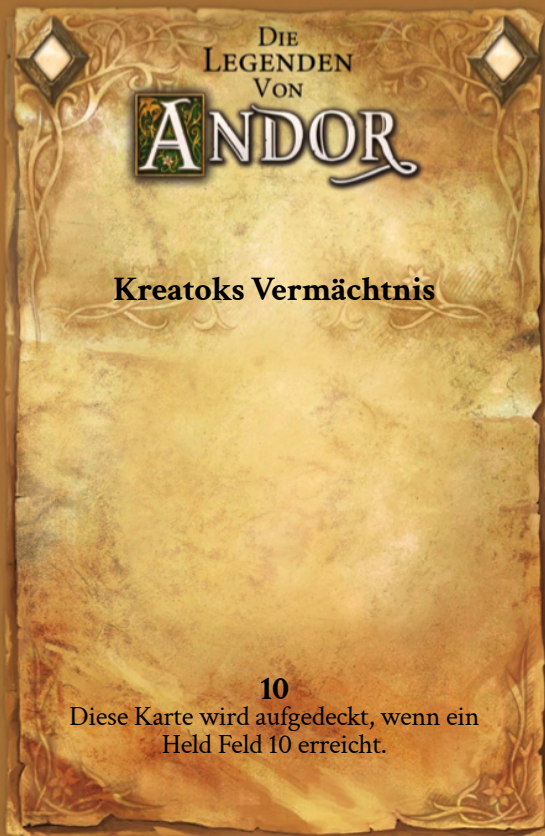
Wird führen euch zur Schmiede der Meinen

Mein Vermächtnis euch dort erscheinen

Lest jetzt weiter auf der Karte „Kreatoks Vermächtnis“.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

- Das Geröll nicht beseitigt wurde
- Oder sich nicht alle Helden auf Feld 6 befinden
- Oder mindestens eine Kreatur Feld 6 betreten hat, seitdem die Karte H gelesen wurde.
- Varkur war an Kreatoks Vermächtnis gekommen und es war für immer verloren.



Kreatoks Vermächtnis

10

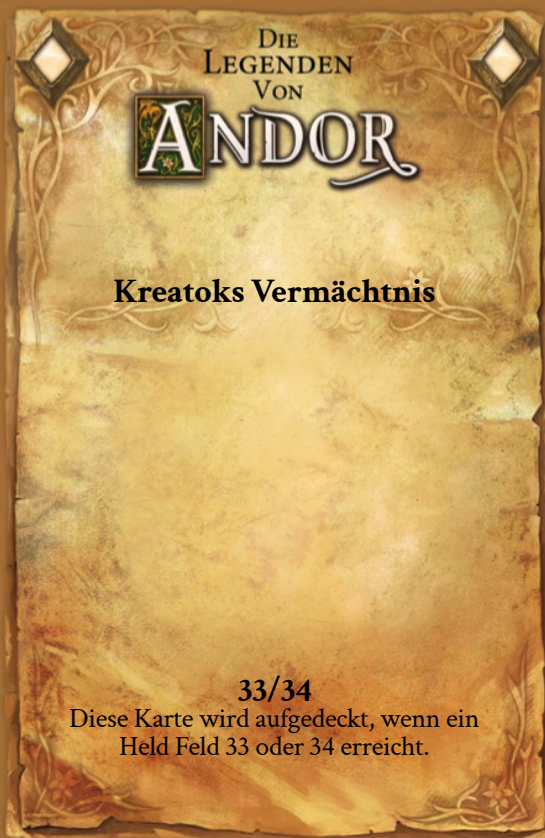
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held Feld 10 erreicht.

Der Held fand eine der Alten Zwergentüren.

- Verteilt die Zwergentüren wie in Verschollene Legenden Düstere Zeiten. (Die mit dem Feuersymbol auf 10, 20, 30 und die mit dem Wasser Symbol auf 8, 39, 66)
- legt das Zwergentüren Symbol über Brunnensymbol auf das Sonnenaufgangsfeld. Es wird wie in VL DZ ausgeführt. (Zwergentüren ohne Helden auf ihrem Feld werden auf die geschlossene Seite gedreht.)
- Kram erhält die Schildkrone.



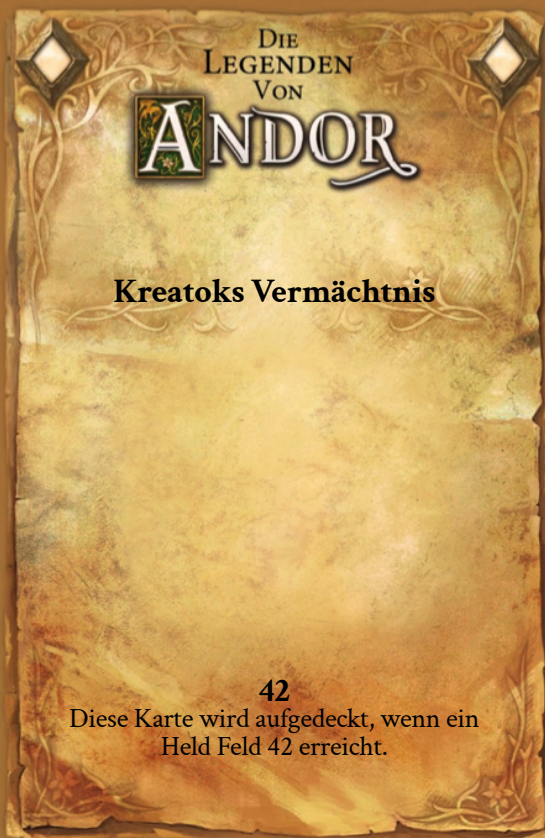
*Der Held betrat den Geheimen See.
Legt die Geheimer See Karten auf das für sie
vorgesehene Feld. Sie werden ab jetzt normal eingesetzt.*



*Der Held wusste, wie gefährlich die Brücke war.
Legt ein Pergament neben die Brücke. Ein Held kann die
Brücke nur überqueren, wenn er mindestens so viele
Willenspunkte hat, wie die Zahl auf dem Pergament
zeigt.*



*Der Held betrat die Halle der vier Schilde.
Wenn der Held Kram ist lest jetzt weiter auf der Karte
„die Entdeckung“.
Wenn es ein anderer Held ist lest hier weiter:
Holt König Kram zu uns! Wir haben etwas entdeckt. Schnell!
Aufgabe:
Kram muss zu Feld 40 kommen bevor der Erzähler Feld
C erreicht. Lest dann weiter auf der Karte „die
Entdeckung“*



*Der Held fand die Gaben der Schildzwerge.
Legt die vier Gaben der Schildzwerge auf Feld 42.*



Hierher kam also das Poltern! Ein Troll hatte den Zugang durch den verlassenen Turm nach Cavern freigelegt und nun stürmten die Kreaturen aus dem Wald in die Mine. Legt das große Plättchen „Feld 83“ auf den Spielplan. Legt Pfeilplättchen so auf das Spielfeld, das sie folgende Verbindung ergeben:
45->44->70->43->83->67
Stellt Gors auf die Felder 44, 45, 65 und 70
Stellt einen Troll auf Feld 83



Die Zwerge riefen ihrem König entgegen: „König Kram gut, dass ihr hier seid. Wir haben eine Inschrift in der Statue Kreatoks im Altwergischen entdeckt. Kannst du sie entschlüsseln?“

mi laasnorhT negrobeg
mretnih norhT tug negrobrev
tug tkcetsrev
nie gnagmieheG tkcerdrev
driw nerhüf hcue ruz edeimhcS red nenieM
nieM sinthcämreV hcue trod neniehcse

Kram hatte den Text nach einigem grübeln übersetzt. Nun las er ihn vor. Ein Schweigen trat ein. Dann löste ein Zwerg das Schweigen: „Das heißt hinter dem Thron liegt ein Geheimgang der in Kreatoks Schmiede führt?!“ „Wir müssen sofort aufbrechen!“, befahl Kram. Da entdeckte er einen Schatten. Und es war nicht irgendein Schatten, sondern der von Varkur. Als Kram ihn gerade angreifen wollte sprang ihm ein Wardrack in den Weg. Während dessen änderten die Kreaturen ihr Ziel.

Legt Pfeilplättchen so auf das Spielfeld, das sie folgende Verbindung ergeben:

0->7->8->64

-legt ein rotes X auf das N-Symbol auf Feld 0.

-Stellt einen Wardrack auf Feld 40

„Wir werden euch helfen eure Hoheit.“, riefen die Zwerge.

-Stellt die Figur Schildzwerge auf Feld 40

Aufgaben:

-Besiegt alle Kreaturen im Thronsaal bevor der Erzähler H der Legendenleiste erreicht. Wenn sich keine Kreatur mehr auf Feld 6 befindet und ein Held Feld 6 steht, lest die Karte H. Ab dann darf Keine Kreatur mehr Feld 6 betreten sonst ist die Legende sofort verloren.