



- Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.
- Gespielt wird auf dem Minenspielplan
- Ersetzt die goldenen durch weiße Ereigniskarten
- Ersetzt die Brunnen in der Mine durch die Quellen aus: „vL Alte Geister“
- Stellt einen Troll auf Feld 27  
Skrale auf Felder 35 und 53  
Gors auf Felder 31, 57 und 64
- Führt die Anweisungen dreier zufälliger Kreaturenplättchen aus.
- Ersetzt die Karten des Sees durch Tückekarten. Immer wenn ein Held den See betritt, wird eine Tückekarte an den nächsten



- Stellt einen Feuergeist auf Feld 20  
Die Werte eines Feuergeistes entsprechen denen eines Skrals. Jedoch verliert die Heldengruppe vor jeder Kampfunde gegen den Feuergeist zwei Willenspunkte. Erst wenn der Feuergeist besiegt ist, werden die Tückekarten wieder durch die Karten des Sees ersetzt.
- Legt einen Goldenen Schild auf Feld 80. Die erste besiegte Kreatur zählt nicht.
- Immer wenn eine Kreatur Feld 6 betritt, wird sofort ein Feuerstoß ausgelöst. Legt zur Erinnerung ein Rauchplättchen auf Feld 6.
- Sollte in dieser Legende ein Held sterben, verliert er keinen Stärkepunkt, sondern das N-Plättchen wird um eins nach unten versetzt





*Melkart, der Bewahrer des Baums der Lieder, hatte die Helden gerufen um ihnen etwas Wichtiges mitzuteilen. Doch nur zwei der Helden waren gekommen.*

Stellt zwei beliebige Heldenfiguren auf Feld 45

*„Meine Freunde, Euer Schicksal ist bestimmt, doch noch nicht besiegelt.“ Er gab den beiden Helden jeweils einen Brief. „Auch Eure Freunde verschont das Schicksal nicht. Ich werde Euch ihre Briefe mitgeben.“*

Jeder Held, der jetzt auf Feld 45 steht, erhält nun sein Schicksal und liest dieses vor.

Danach erhält einer der Helden für jeden anderen Spieler der nicht auf dem Baum der Lieder steht ein Pergament. Wenn einer der anderen Helden ein Pergament erhält, erhält dieser Held auch ein Schicksal.



Hinweis: Es werden alle Pergamente außer denen mit den Nummern 3, 5 und 8 benutzt.

Erwürfelt mit einem Helden- und einem Kreaturenwürfel die Felder von vier zufälligen Runensteinen.

*„Hier her! Ja genau, hier drüben.“ Ruft eine junge Zwergin einem Helden zu. „Seid ihr nicht einer dieser Helden?“, fragt sie. Der Held bestätigt. „Ich bin Marun und Cavern braucht eure Hilfe. Ihr müsst ein paar Architekten aus Sturmtal durch die Mine zum Schmiedelager im Wachsamem Wald begleiten.“*

Stellt die Figur Taren auf Feld 71. Stellt das Feuer auf Feld 41.





Stellt einen Helden (falls im Spiel), sowie Marun auf Feld 60.

*„Als Hilfe kann ich euch einen wertvollen Stein anbieten“, sagt Marun.*

Ihr entscheidet: Entweder erhält der Held bei Marun einen Edelstein mit Wert 4 oder einen Runenstein, der noch nicht auf dem Feld liegt.

### Legendenziel

**Jeder Held muss sein Schicksal erfüllen. Zudem müssen die Taren auf Feld 41 gebracht werden.**



*Einer der Helden war noch beim Südlichen Händler einkaufen, als das Unterholz raschelte. Ein Wadrak! Schnell wie der Blitz sprang dieser aus dem Gebüsch und zerstörte alles. Doch das eigentliche Ziel des Wadraks war der Baum der Lieder.*

Stellt einen Helden (falls im Spiel) auf Feld 65. Stellt einen Wadrak zu ihm. Legt ein rotes X auf das Händler Symbol auf Feld 65, dieser ist nun gesperrt. Legt ein 3-Willenspunktsymbol auf Feld 63. Am Morgen, wenn die Feuerstöße ausgelöst werden, verliert jeder Held 3 Willenspunkte pro Kreatur die sich auf Feld 63 befindet.

*Jedoch konnte der Held einen Gegenstand retten.*

Der Held auf Feld 65 erhält einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel.





Der Fund

Diese Karte wird vorgelesen  
sobald ein Held Feld 40 betritt.

*Der Held hatte gehört, der Bruderschild,  
eine mächtige Waffe, sei  
abhandengekommen. Vielleicht war sie ja  
in der alten Zwergenhalle. Tatsächlich,  
doch er wurde von einem Troll bewacht.*

Stellt einen Troll auf Feld 40. Legt den  
Bruderschild dazu. Wenn der Troll besiegt  
wurde, kann der Bruderschild eingesammelt  
werden. Der Troll bewegt sich bei  
Sonnenaufgang nicht.

---

Bruderschild: Kann wie ein normaler Schild  
eingesetzt werden. Kann auch eingesetzt  
werden um die Stärkekpunkte zweier Spieler  
zu tauschen.

---



Der Brückenwächter

Diese Karte wird vorgelesen,  
wenn ein Held Feld 33 oder 34  
betritt.

*Ein Zwerg sah den Helden grimmig an.  
„Hier geht's nicht weiter, nur für Zwerge“*

In dieser Legende können nur Helden die  
Brücke passieren, wenn auf der anderen  
Seite Marun steht. Marun kann die Brücke  
jederzeit ungehindert passieren. Legt zur  
Erinnerung einen Humpen auf die Ablage  
neben der Brücke.







## Die Schmiede der Zwerge




Die Schmiede

Diese Karte wird vorgelesen,  
wenn die Taren Feld 41 erreichen.

Entfernt das Feuer. Stattdessen wird dort der Wehrturm platziert. Ab nun kann ein Held beim Wehrturm wie bei einem normalen Händler einkaufen. Wenn Marun auf Feld 41 steht, können Gegenstände dort für ein Gold weniger erworben werden. Stärkekpunkte kosten jedoch 3 Gold, egal ob Marun sich dort befindet oder nicht.





N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn:

- Alle Helden ihr Schicksal erfüllt haben
- Die Schmiede aufgebaut ist.

*Die Helden hatten es geschafft den Zwergen zu helfen die Schmiede zu bauen. Doch keine Minute zu ruhen blieb ihnen, da Melkart ihnen berichtete, der König sei krank geworden. Sie mussten sofort aufbrechen*

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn:

- Die Taren besiegt wurden
- Ein Held sein Schicksal nicht erfüllt hat.

*Es war den Helden nicht gelungen ihren Erwartungen gerecht zu werden. Sie mussten es erneut probieren*