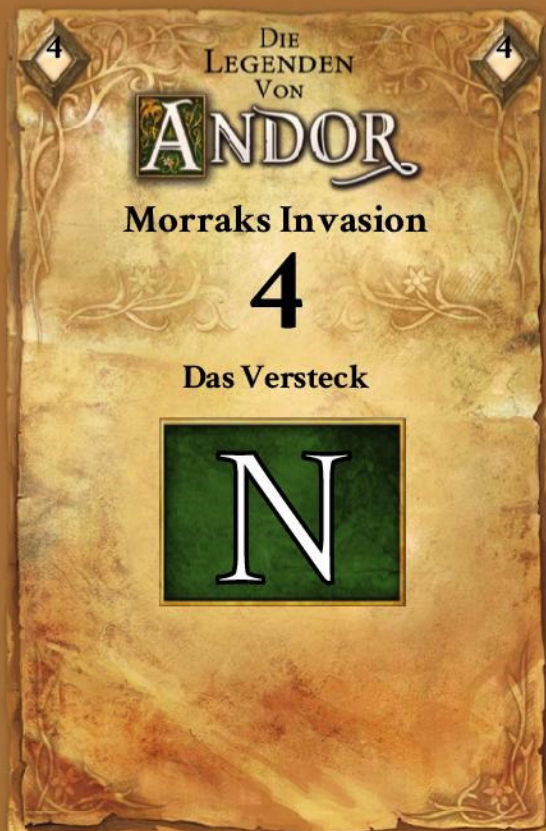


Die **Rückseite des Spielplans** wird benutzt.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus

- Legt jeweils ein Geröllplättchen mit dem Wert 2 und 7 auf Feld 68.
  - Legt jeweils ein Geröllplättchen mit dem Wert 7 und 6 auf Feld 5.
  - Legt jeweils ein Geröllplättchen mit dem Wert 5 und 8 auf Feld 19 und 25.
  - Legt ein Kreuz auf Feld 64.
  - Legt jeweils ein Pergament auf Feld 10, 20 und 30.  
*Ihr betretet die Mine. Die Kreaturen flüchteten, aber Morrak war nirgends zu sehen. Kroskan hingegen stand hinter einer abgeschlossenen Tür*
  - Stellt einen Troll auf Feld 6. Das ist Kroskan. Um zu ihm zu kommen, müsst ihr erst den Schlüssel für die Tür auf Feld 64 finden.
  - Stellt Wardraks auf Feld 40 und 23.
  - Stellt einen Troll auf Feld 27.
  - Stellt die Schildzwerge auf Feld 27. Ihr könnt sie erst benutzen, wenn ihr den Troll auf Feld 27 besiegt habt.
  - Stellt Gors auf Feld 17, 35 und 39.
  - Stellt einen Skral auf Feld 42.
  - Erwürfelt die Positionen **aller Runensteine und Heilkräuter**
  - Legt das N-Plättchen auf Feld N.
  - Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.
- Das Überqueren der Brücke kostet 3 Willenspunkte.

Sammelt alle Pergamente ein. Lest dann weiter auf Karte "**Der Schlüssel**"



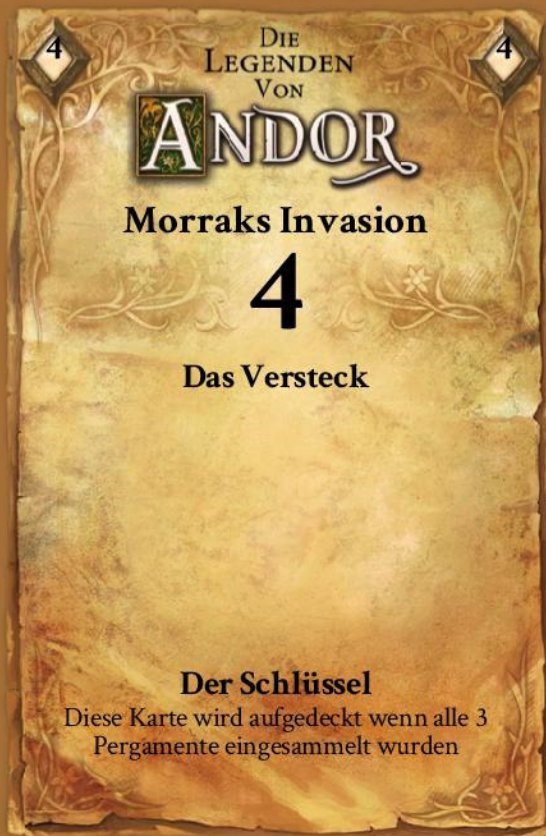
Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...Kroskan besiegt wurde.

*Ihr hattet den zweiten Anführer der Kreaturen besiegt und das Volk schöpfte neue Hoffnung. Trotzdem waren Morrak und sein "Meister" noch auf freiem Fuß.*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...  
...Kroskan nicht besiegt wurde.





*Ihr saht den Schlüssel in den Gängen.*

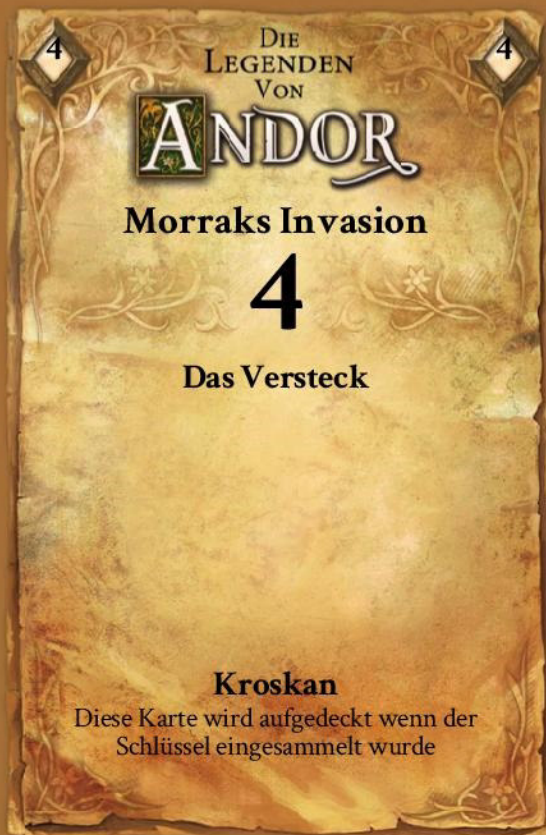
- Addiert die Werte aller Pergamente, legt diese dann aus dem Spiel.
- Legt ein beliebiges Pergament auf das Feld des Ergebnisses der Rechnung. Das ist der Schlüssel (im Pergament eingerollt).

---

Sammelt den "Schlüssel" ein.

Lest dann weiter auf der Karte "**Kroskan**"

---



*Der Schlüssel passte in das Schloss.*

- Nehmt das Kreuz von Feld 64.

Ihr könnt ab jetzt Kroskan bekämpfen. Er hat 20 Stärke- und Willenspunkte.

---

Besiegt Kroskan

Lest dann weiter auf Karte "N"

---