

# GEVECHT OM CAVERN

HET LAATSTE

AVONTUUR VOORDAT

DE REIS NAAR  
HET NOORDEN BEGON...

Het tijdperk van het sterrenschild mondde uit in de tijd die later "koningsvrede" zou worden genoemd. In deze schijnbaar vredige jaren vond er in Cavern, het rijk van de schilddwergen, een grote strijd plaats.

Alles begon met de kroning van Koning Thorald in de Rietburcht. Hij stond bij de Andori minder hoog in achting dan zijn vader Brandur ooit. Iedereen wist dat de vrede niet aan hem, maar aan de helden te danken was. Die waren nu echter uitgediend.

**Thorn, de krijger**, was bij de burcht gebleven en wijdde zich aan het fokken van paarden. **Chada, de vrouwelijke boogschutter**, volgde indertijd de heks Reka door het hele land en leerde van haar de kunst van het helen.

Kom maar mee, meisje!

De vrede lag op Chada's avontuurslust als sneeuw op een geogoste akker.

**Eara, de tovenares**, miste Hadria, haar thuisland. Ze had het gevoel dat haar taak in Andor erop zat. Elke dag stond ze met Merrik, de kaartenmaker, aan de kust en wachtte ze op een schip dat hen naar het Noorden zou brengen.

**Kram, de dwerg**, was op audiëntie bij de Koning om een belangrijke zorg uit te spreken. Hij werd door **Orfen, de wolfskrijger**, begeleid:

Heer, de schilden uit de oudheid zijn eigendom van de schilddwergen. Nu er vrede in het land heerst, is er geen reden meer om ze hier te houden.

Dat zie ik anders, mijn goede Kram. We hebben het **broederschild** teruggevonden. En het was mijn vader die in de Grijsse Bergen eens het **sterrenschild** tegen Tarok had ingezet. Het lot bracht de schilden naar ons. Voor de bestwil van alle Andori, en dus **ook de schilddwergen**, hebben we ze tegen allerlei bedreigingen ingezet.



Wij? Voor zover ik weet, heb jij in die tijd alleen de honingwijn van Gilda genuttigd.

Heer, de schilddwergen zijn een onafhankelijk volk. Vorst Hallgard erkent u ook niet als zijn Koning. U wordt geduld, meer niet.

Wilt u dan werkelijk een oorlog met de schilddwergen riskeren, uitsluitend vanwege de macht van 2 schilden?



Bemoei je er niet mee, wolfskrijger!

Ik word door de schilddwergen slechts geduld, zeg je? Kram, ik respecteer je, maar vergeet niet met wie je spreekt.

Breng Vorst Hallgard de volgende boodschap: **de schilden blijven in de Rietburcht.** Maar mocht het volk van de schilddwergen onze hulp en de schilden nodig hebben, dan zullen we graag helpen, zoals we altijd gedaan hebben. Dat zweer ik. Ga nu!



Kram verliet woedend de zaal.

Een fijne Koning hebben we daar op de troon gezet. Nou ja, de atmosfeer in de burcht ligt me nu eenmaal niet! Ik ga met je mee naar het zuiden. Het wordt tijd dat ik die goede Gilda met een bezoekje aan de taveerne verras.



Na 3 dagen bereikten de wolfskrijger en de dwerg de taveerne! Daar scheidden hun wegen, want Kram wilde zo snel mogelijk naar Cavern.

En toen gebeurde het!



Zodra Kram de marktbrug overstak, zag hij de rooksluizen ...

CAVERN!

Een paar dagen later, ver in het noorden aan de kust van Andor, ontwaarden Eara en Merrik eindelijk een zeil van een schip aan de horizon.

Daar! Eara, een schip! Eindelijk!

Maar vrijwel op hetzelfde moment zag Eara de valk. Hij bracht een boodschap voor haar ...

... en toen ze het bericht las, stakte haar adem!

Eara! Waar ga je heen?

Ik moet naar Thorn. Met zijn paarden kunnen we sneller naar de mijn!

Kort daarna bereikte Eara de Rietburcht. Ze vond Thorn bij de stallen en vertelde hem over Krams noodkreet.

We moeten direct weg!

Ja. Zadel 2 paarden en breng ze naar de poort. Ik ga naar de Koning en haal de schilden!

ZZZZZ

Cavern wordt aangevallen! Kram heeft ons om hulp gevraagd. We moeten snel handelen. Kom op, vertel me waar de schilden zijn. Haast is geboden!

Thorald! Cavern brandt. We hebben de schilden nodig!

???

Wat, wat is er aan de hand?

Hm, dit is wel heel toevallig, nietwaar ...

Wat?

Nou, een paar dagen geleden had de goede Kram me nog om de schilden gevraagd.

En *plotseling* is Cavern in groot gevaar en heeft hij de schilden nodig. Geloof je echt dat ik me in de maling laat nemen?



Wat? Ben je gek geworden?



**Zwijg, Thorn!**  
Zo spreek je niet met je Koning. Je bent maar een boerenzoon met een zwaard, meer niet!



Juist ja. En weet je waar deze boerenzoon dat zwaard zo direct ...

Potverdorie! Ik heb geen tijd voor deze onzin!

Je mag hopen dat we terugkeren, want deze vrede is niet van lange duur.



Dat moet zelfs jij beseffen!

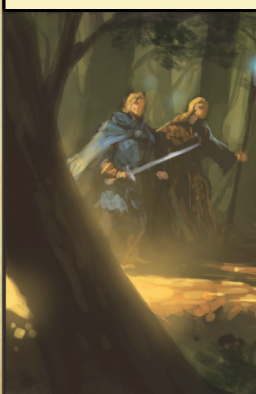
Nog dezelfde avond verlieten Thorn en Eara de Rietburcht richting de touwbrug. Eara had veel moeite met deze rit, want er was eindelijk een schip langs de kust van Andor aangemeerd. Dit was haar kans geweest om naar huis te gaan. Maar nu zou Merrik zonder Eara de zee op gaan.

Toen ze de volgende morgen de touwbrug bereikten, moesten ze de dieren achterlaten, want paarden konden de brug niet oversteken.

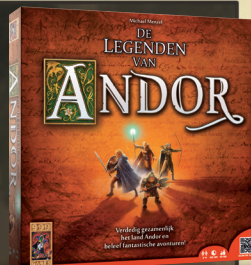


Eara en Thorn marcheerden een paar uur door het Waakzame Woud. Beiden hoopten dat ze daar nog meer helden zouden tegenkomen ...

Nog een halve dag later bereikten ze eindelijk de noordelijke mijningang. Strijdkreten waren hoorbaar en een afschuwelijke geur van vuur en angst hing in de lucht.



Om deze bonuslegende te kunnen spelen, heeft u **uitsluitend het speelmateriaal uit het basisspel** nodig. Met de uitbreiding "Nieuwe Helden" kunt u het avontuur ook met 5 of 6 helden beleven!



En hier begint de bonuslegende: "Gevecht om Cavern".



DE  
LEGENDEN  
VAN  
**ANDOR**

**Gevecht om  
Cavern**

**A1**

Deze legende bestaat uit 17 kaarten:  
A1, A2, A3, A4, B, D, F, N1, N2,  
Eerste daglicht, Troonzaal en  
6x Oude kennis

Deze legende speelt zich op de achterkant van het speelbord af.

**Belangrijk:** in deze legende **moet** een speler de held "Kram" spelen.

Voer de aanwijzingen van de kaart **Checklist** uit met de volgende aanpassingen: leg in deze legende **geen mistfiches** op het speelbord. Daardoor zijn de **gebeurteniskaarten** ook niet nodig. Leg wel de **10 gebeurteniskaarten** "Geheimzinnig Meer" op de gebruikelijke plek naast het meer.

- Leg **1 sterfiche** op elk van de velden **B, D, F** en **N** van het legendespoor.
- Zet alle heldenspeelstukken (met uitzondering van Kram) op veld 60.
- Leg Kram op zijn kant op veld 67. Hij neemt pas aan het spel deel nadat alle andere helden hun eerste dag hebben beëindigd.
- Leg **1 edelsteen** gedekt op veld 6.
- Leg **8 rotsblokken** naast het speelbord.
- leg het voorwerp "gif" klaar voor gebruik.
- Leg **6 perkamentrollen** gedekt naast het speelbord.
- Leg de 6 kaarten "Oude kennis" naast het speelbord.
- Zet het speelstuk "schilddwergen" op veld H van het legendespoor.

*Donker lag de mijnningang voor de helden. Zouden ze op tijd komen om Kram te helpen? In de mijn lag naast vele schatten en edelstenen ook zoveel oude kennis. Hadden de monsters het daarop voorzien?*

Lees nu verder op legendekaart A2. →



DE  
LEGENDEN  
VAN  
**ANDOR**

**Gevecht om  
Cavern**

**A2**

- Leg **1 perkamentrol** op elk van de volgende velden: **10, 20, 27, 37, 40** en **42**.
- Zet **1 gor** op elk van de perkamentrollen.

**Belangrijk:** een gor op een perkamentrol beweegt bij zonsopgang **niet**.

#### Perkamentrollen

Staat een held op een veld met een perkamentrol, dan mag hij deze oppakken zodra hij de gor erop heeft verslagen. Met een verrekijker of de raaf (van de held "Fenni") kan een held een perkamentrol voortijdig omdraaien.

Het getal op de achterkant van een perkamentrol geeft aan welke kaart "Oude kennis" de held mag omdraaien en voorlezen. Hij mag de perkamentrol op zijn heldentableau leggen en deze oude kennis **1x per spel** inzetten. Verwijder de perkamentrol en de bijbehorende kaart dan uit het spel. Het is natuurlijk toegestaan om de perkamentrol (en daarmee ook de betreffende kennis) aan een andere held te geven.

#### Opdracht:

Probeer perkamentrollen te bemachtigen, want elke "oude kennis" geeft een groot voordeel. De helden bepalen echter zelf **hoeveel** perkamentrollen ze willen verzamelen.

- Dobbel nu zevenmaal met 1 rode en 1 heldendobbelsteen om de locatie van elk van 2 gedekte geneeskrachtige kruiden en 5 van de 6 gedekte runenstenen. De rode dobbelsteen geeft het tiental en de heldendobbelsteen de eenheid van de betreffende locatie.

**Voorbeeld:** rood: 4, heldendobbelsteen: 2. Leg een runenstein gedekt op veld 42.

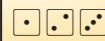
Lees nu verder op legendekaart A3. →



**Belangrijk:** verwijder in deze legende een held waarvan het aantal wilskrachtpunten naar 0 daalt direct uit het spel. Leg alle zaken die hij op zijn heldentableau meedroeg op het veld waar hij als laatste stond.

*De stank van de monsters walmde de helden uit de mijningang tegemoet.*

Werp een rode dobbelsteen en lees de bijbehorende gevolgen voor:



Zet **1 gor** op elk van de velden **3, 18, 19, 35** en **36**. Zet **1 skral** op elk van de velden **15** en **17**.



Zet **1 gor** op elk van de velden **8, 12, 14, 17** en **19**. Zet **1 skral** op elk van de velden **13** en **34**.

**Belangrijk:** monsters die veld 0 bereiken, blijven daar staan. In deze legende mogen op veld 0 meerdere monsters staan.

**Opmerking:** negeer de afbeelding van het N-fiche op veld 0. Deze heeft in deze legende geen functie.

**Uitrusting (geldt niet voor Kram):**

Iedere held start met **2 krachtpunten**. Verdeel verder **2 krachtpunten** en **1 valk** over de groep (Kram kan hiervan niets ontvangen).

Lees nu verder op legendekaart A4. →



Leg de kaart "Eerste daglicht" naast het speelbord. Lees deze voor, zodra alle helden hun eerste dag hebben beëindigd, maar vóór aan de afhandeling van de symbolen van het zonsopgangsveld wordt begonnen. Leg ter herinnering een sterfiche **links van het vuursymbool** op het zonsopgangsveld.

*Wat er ook zou gebeuren, de andere helden zouden Kram nooit in de steek laten!*

**De held op veld 60 met de hoogste rang begint.**

Bij een **vuurbal** werpt 1 held één voor één de 3 rode dobbelstenen. Hij legt de eerste op het daarvoorbedoelde veld bij veld 10, de tweede bij veld 20 en de derde bij veld 30. De vuurbal volgt de pijlen. Het aantal velden dat de vuurbal bereikt is gelijk aan het betreffende dobbelresultaat. Staat een held op één van de getroffen velden, dan verliest hij zoveel wilskrachtpunten als het betreffende dobbelresultaat. Hij kan een schild inzetten om dit verlies te voorkomen. Monsters worden niet door vuurballen getroffen. In deze legende wordt bij elke zonsopgang (vuursymbool) een vuurbal afgehandeld.

Zodra een held het **Geheimzinnige Meer** (veld 11) betreedt, moet hij zijn verplaatsing daar eindigen en direct de bovenste gebeurteniskaart "Geheimzinnig Meer" voorlezen.



*Gedonder klonk door de mijn. De zuidelijke mijningang was ontploft en reusachtige rotsblokken versperden de uitgang.*

- Leg afhankelijk van het aantal spelers rotsblokken open op veld 71:  
 Bij 2 spelers: alle rotsblokken behalve de 2 met waarde 8 (totale waarde: 32)  
 Bij 3 spelers: alle rotsblokken behalve 1 met waarde 8 (totale waarde: 40)  
 Bij 4 spelers: alle rotsblokken (totale waarde: 48)

#### **Rotsblokken blokkeren veld 71:**

Helden kunnen het veld met rotsblokken niet betreden. Om de rotsblokken te verwijderen, moet de gevechtskracht van de helden ten minste zo groot zijn als de waarde van **alle rotsblokken samen**. De helden moeten dit in 1 gevechtsronde voor elkaar krijgen. Ze kunnen de rotsblokken **niet** zoals in andere legenden één voor één verwijderen.

*Voorbeeld:* in een spel met 2 helden moeten ze een gevechtskracht van ten minste 32 bereiken.

Helden kunnen rotsblokken **vanaf een aangrenzend veld "aanvallen"**. Dit geldt als een actie "Vechten". Elke poging om rotsblokken te verwijderen kost elk van de betreffende helden 1 uur op het dagspoor. Lukt het de helden om de vereiste gevechtskracht te bereiken, verwijder alle rotsblokken dan uit het spel.

**Zijn de rotsblokken verwijderd, dan kan een held veld 71 zoals gebruikelijk betreden.**

**Informatie bij 5-6 spelers:** wordt met de variant "De zwarte heraut" gespeeld, zet deze dan bij de rotsblokken. De zwarte heraut verhoogt de waarde van de rotsblokken.



*Er klonk een zware brul. Een trol drong zich door de smalle gangen van Cavern.*

Dobbel met 1 zwarte en 1 rode dobbelsteen de locatie van **1 trol**. Tel de waarden van beide dobbelstenen bij elkaar op.

*Voorbeeld:* zwart: 12, rood: 5. Zet de trol op veld 17.

Zet nog **1 trol** op veld G van het legendespoor. Dobbel op dezelfde manier de locatie van deze trol, zodra de verteller veld G bereikt.



*Er doken steeds meer monsters uit de donkere spelonken van de mijn op. Het leek alsof ze het complete dwergenvolk wilden uitroeien.*

Werp een rode dobbelsteen en lees de bijbehorende gevolgen voor:

•• Zet 1 gor op elk van de velden 4 en 33.  
Zet 1 skral op veld 11. Leg het gif op veld 9.

••• Zet 1 gor op elk van de velden 9 en 17.  
Zet 1 skral op veld 11. Leg het gif op veld 12.

•••• Zet 1 gor op elk van de velden 12 en 48. Zet 1 skral op veld 11. Leg het gif op veld 17.

#### Ter herinnering "gif":

Een held mag het gif in een gevechtsronde na zijn worp en vóór de reactie van het monster inzetten. Het heeft 2 gevolgen:

1. Heeft het monster een lagere gevechtskracht, dan verliest het niet het verschil aan wilskrachtpunten, maar al zijn wilskrachtpunten (daalt dus direct naar 0).
2. De held krijgt geen beloning voor het met gif verslaan van een monster. Zet het verslagen monster ook niet op veld 80, maar verwijder het uit het spel. Zet de verteller ook **niet** vooruit.



#### De geheime gang:

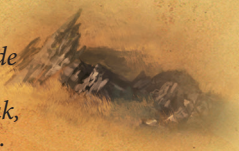
*Geen dwerg kon beweren alle gangen van het doolhof Cavern te kennen. Des te verwonderlijker was het dat deze perkamentrol verrassende vertakkingen en geheime gangen openbaarde.*

De drager van deze perkamentrol mag zijn heldenspeelstuk naar een ander veld naar keuze verplaatsen (met uitzondering van veld 71). Dit geldt als een kosteloze actie (gelijk aan het gebruik van een voorwerp) en de held hoeft niet aan de beurt te zijn om dit te kunnen doen.

**Belangrijk:** staan andere helden of het speelstuk "schilddwerger" op hetzelfde veld, dan mogen deze kosteloos meebewegen.

#### Dwergengeschiedenis (niet relevant voor het spel):

*De beroemdste geheime gang is wel "Nehals gang". Het is maar weinigen gelukt om deze te vinden. Men zegt dat de gang van Kreatoks smederij onder de rivier door direct naar Klauwensteen leidt. Nehal, de draak, zou deze zelf hebben gegraven.*







DE LEGENDEN VAN ANDOR

Gevecht om Cavern

Oude kennis

8



Het licht van de juwelen



**Het licht van de juwelen:**

Er lag macht in de edelstenen van Cavern. Iedere dwerg wist dat, maar alleen deze perkamentrol demonstreerde de kunst om die macht in kracht om te zetten.

Een held mag deze perkamentrol samen met een edelsteen afleggen. Hij ontvangt dan de waarde van de edelsteen aan krachtpunten.

**Dwergengeschiedenis (niet relevant voor het spel):**

De meest waardevolle edelsteen die ooit in de mijn van de schilddwergen zou worden gevonden, was het "drakenoog". Dit zwarte kristal werd pas na het gevecht om Cavern door vorsten ontdekt, geslepen en als geschenk aan de zilverdwergen in het noorden gegeven. Meer daarover ervaart u in de uitbreiding "De Reis naar het Noorden".



DE LEGENDEN VAN ANDOR

Gevecht om Cavern

Oude kennis

10



Het verborgen valluik



**Het verborgen valluik:**

De dwergen van vroeger hadden hun rijk op vele manieren beschermd. Maar blijkbaar was de locatie van een oud, mechanisch valluik uitsluitend op deze perkamentrol beschreven.

Een held die op een veld in de mijn staat (met uitzondering van velden 0 en 11), mag dit perkament afgeven. Hij verwijderd dan direct het monster dat met hem op hetzelfde veld staat uit het spel. Hij krijgt hier geen beloning voor en zet het monster ook niet op veld 80 (daardoor gaat ook de verteller niet vooruit).

**Opmerking:** verwijderd een held op deze manier een gor van een perkamentrol, dan blijft deze liggen en kan worden opgepakt.

**Dwergengeschiedenis (niet relevant voor het spel):**

Kreatok, de meestersmid, was al als jonge dwerg in de hele mijn bekend. Zijn uitvindingsdrift scheen geen grenzen te kennen. Zo kwam het dat hij al als "wonderkind" gold, nog voordat hij die buitengewone vriendschap met Nehal, de draak, sloot. Vooral zijn subtiel uitgedachte vallen en verdedigingsinstallaties bezorgden hem grote roem.



DE  
LEGENDEN  
VAN  
**ANDOR**

Gevecht om  
Cavern

Oude kennis

11



De genezende kracht  
van het meer



**De genezende krachten van het meer:**

Nog altijd huisden er veel duistere wezens in het Geheimzinnige Meer. Maar deze perkamentrol verried de spreuk die tegen alle schade beschermde en alle vermoeidheid wegwaste.

Een held die veld 11 betreedt en deze perkamentrol afgeeft, hoeft geen gebeurteniskaart "Geheimzinnig Meer" te trekken. Daarnaast stijgt zijn wilskracht naar de hoogste waarde die zijn heldentableau aangeeft.

**Dwergengeschiedenis (niet relevant voor het spel):**

Lang voordat het tijdperk van het Sterrenschild aanbrak, leefde er een enorm, afschrikwekkend monster, genaamd Irlok, in het Geheimzinnige Meer. Irlok hoorde bij een Krakensoort, die eigenlijk alleen in de Hadrische Zee voorkomt. Maar er was geen legende die over de omstandigheden berichtten die ertoe leidden dat Irlok de weg naar de mijn vond.

Spoedig daarna zouden de helden in de Hadrische Zee tegen een aanverwant, maar nog valser monster vechten. Dat kunt u in de uitbreiding "De Reis naar het Noorden" ervaren.



DE  
LEGENDEN  
VAN  
**ANDOR**

Gevecht om  
Cavern

Oude kennis

14



De kracht van de dwergen



**De kracht van de dwergen:**

Niet alleen de onophoudelijke hamerslagen van de dwergensmeden staalden hun spieren. Deze perkamentrol openbaarde nog een geheim van hun voormalige kracht.

Een held die vóór een gevechtsronde deze perkamentrol afgeeft, verdubbelt in deze gevechtsronde zijn krachtpunten.

**Dwergengeschiedenis (niet relevant voor het spel):**

Radan gold niet alleen als één van de sterkste dwergen die het rijk Cavern ooit gezien heeft, hij was ook de humeurigste van alle leiders. Zijn diepe afkeer tegen mensen was te danken aan een rampspoedige scheepsreis, waar hij een nare dief, genaamd Jari Dorr, trof. Met zijn argwaan had Radan later ook Vorst Hallgard aangestoken.





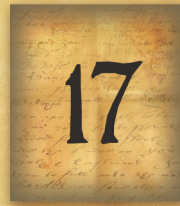
DE  
LEGENDEN  
VAN  
**ANDOR**

Gevecht om  
Cavern

Oude kennis  
**17**



De verborgen  
wapenkamer



**De verborgen wapenkamer:**

*De monsters hadden de wapenkamer geplunderd. Maar volgens deze perkamentrol waren er verborgen grotten die meer wapens herbergden!*

Een held die in de wapenkamer (veld 27) staat, mag deze perkamentrol afgeven. Leg dan de volgende voorwerpen op veld 27:

- 1 boog
- 1 toverdrank van de heks
- 1 schild
- 1 helm
- 1 verrekijker
- 2 waterkruiken

**Dwergengeschiedenis**

**(niet relevant voor het spel):**

*De schilddwergen stonden bekend om hun smeedkunst en vervaardigden allerlei goede wapens. Ze dankten hun naam aan de 4 machtige schilden uit vervlogen tijden, die Nehal, de draak, en Kratok, de dwerg, samen schiepen.*



DE  
LEGENDEN  
VAN  
**ANDOR**

Gevecht om  
Cavern



Eerste daglicht

*Kram kwam langzaam bij. Toen keerde de herinnering aan de laatste dagen terug. Er had een grote oorlog gewoed. Vuur en rook. Veel schilddwergen vonden de dood. Hij en maar een paar anderen hadden zich om de gewonde Vorst Hallgard bekommerd en probeerden hem de mijn uit te brengen. Maar vanaf dan kon hij zich niets meer herinneren. Hij had stekende koppijn, maar hij was nog in leven. Hij stond op.*

Zet het speelstuk "Kram" nu rechtop.

**Krams uitrusting:**

- 2 wilskrachtpunten, 4 krachtpunten, 1 schild, 1 toverdrank van de heks.

*Waar was de Vorst nu? Hadden hij en de anderen de zuidelijke mijningang bereikt? Of hadden ze zich in de troonzaal gebarricadeerd?*

**Opdracht:**

Een held moet **veld 6** betreden, voordat de verteller **veld H** bereikt. Lees de kaart "Troonzaal" voor, zodra een held op veld 6 staat. Daar horen de helden het doel van de legende. Leg ter herinnering een sterfiche op veld 6.

Voer nu zoals gebruikelijk de symbolen van het zonsopgangsveld uit.



**Uitsluitend als de verteller veld H nog niet heeft bereikt, is deze legende nu niet verloren.**

Zet het speelstuk "schilddwerger" op veld 6.

*Eén van de helden bereikte de troonzaal. Zijn aden stakte in zijn keel. De Vorst leek de dood nabij. "Breng ons hieruit", fluisterde Radan, de oudste begeleider van de Vorst.*

Het is in deze legende **niet** mogelijk om de schilddwerger met een speciale actie te verplaatsen (zoals in andere legenden wel kon). In plaats daarvan kan het speelstuk "schilddwerger" kosteloos met een held **meebewegen**. De schilddwerger geven de helden in een gevecht **4 krachtpunten** extra als ze op het veld met het aangevallen monster staan. Hun krachtpunten gelden ook in een gevecht tegen de rotsblokken als ze op veld 0 staan.

**Doel van de legende:**

Het speelstuk "schilddwerger" moet op veld 71 staan, voordat de verteller veld N bereikt. Zet de verteller direct op veld N, zodra dit het geval is.

**Belangrijk:** elk monster dat op veld 0 staat, **verhoogt** de totale waarde van de **rotsblokken met 1**.

**Voorbeeld:** bij 2 helden liggen er rotsblokken ter waarde van 32 op veld 71. Omdat er 3 monsters op veld 0 staan, moeten de helden in een gevecht tegen de rotsblokken een gevechtkracht van ten minste 35 bereiken.

**Opmerking met betrekking tot de edelsteen:** er is 1 kaart "Oude kennis", waarvoor de helden een edelsteen nodig hebben. Het oppakken van de edelsteen op veld 6 veroorzaakt in deze legende geen vuurbal.



De helden hebben deze legende tot een **goed einde** gebracht als ...

... het speelstuk "schilddwerger" nu op veld 71 staat.

*De Vorst van de schilddwerger blikte in het zonlicht. Dan wendde hij zich tot Kram. Hij sprak in de oude dwergentaal:*

*Ik sterf, maar Cavern moet overleven.  
H heeft een nieuw leger nodig. Kram,  
ik ben mijn volger. Jij bent de  
nieuwe Vorst van Cavern.*

*Hij moest hoesten, maar met zijn laatste krachten voegde hij hier aan toe:*

*Vorst van Cavern, blijf bij mij. Het is nu  
tijd om te gaan!*

*En daarmee stierf Vorst Hallgard, zoon van Hallwort, een rijk in ruïnes achterlatend.*

**Lees nu verder op legendekaart N2.** →

De legende is **mislukt** als het speelstuk "schilddwerger" nu **niet** op veld 71 staat.

# ANDOR

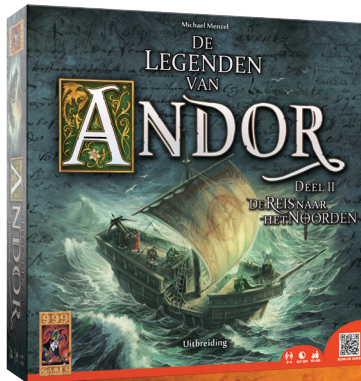


Slechts een paar maanden later bereikte een noodkreet uit het verre Hadria de helden van Andor.  
Zo begon het volgende grote avontuur ...

## DE REIS NAAR HET NOORDEN



Kram kon echter niet meereizen. Hij was in Cavern nodig.



HET AVONTUUR GAAT VERDER!

## DE REIS NAAR HET NOORDEN

