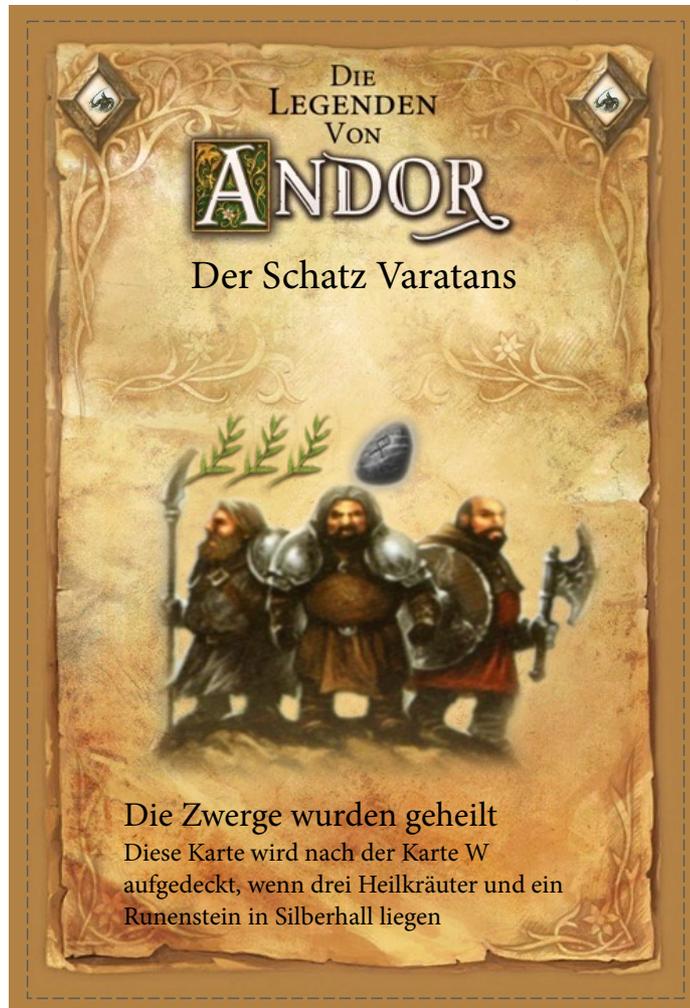
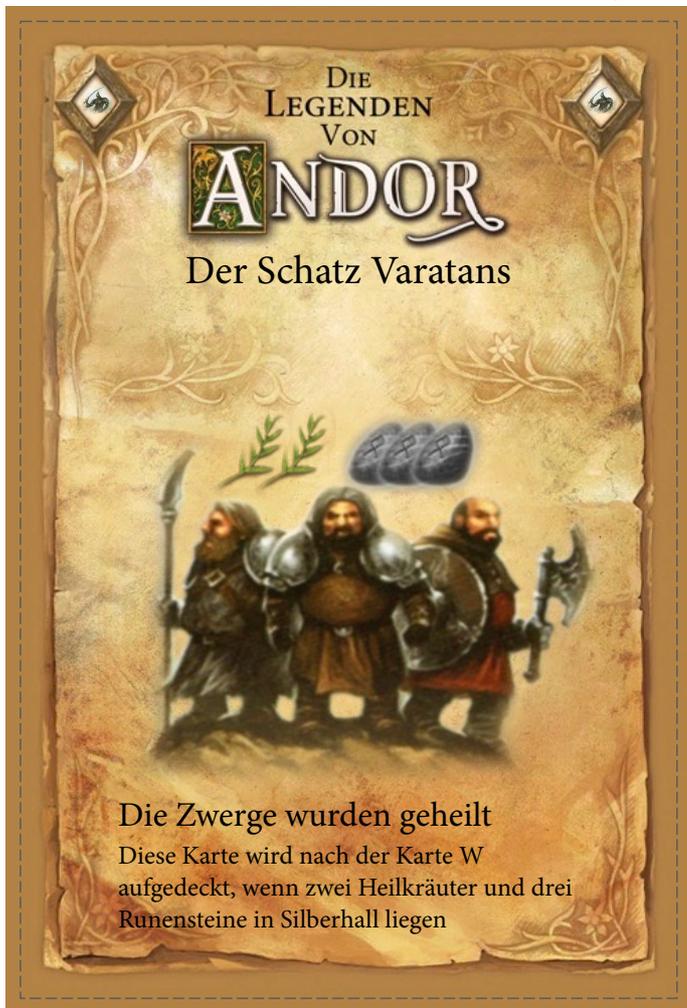


Dieses Dokument ist Teil 2 der Legende! Zum Spielen werden beide Teile benötigt!



„Ihr konntet ja nicht gerade viele Runensteine und Heilkräuter bringen, Helden von Andor. Aber einige Zwerge konnten überleben und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes ist gesichert. Eine kleine Gruppe von Zwergen wird euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **5 zusätzliche Stärkekpunkte**. Dieser Held erhält im Kampf **einen zusätzlichen Heldenwürfel**. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.



„Ihr konntet ja nicht gerade viele Runensteine bringen, Helden von Andor. Die Hälfte aller Zwerge konnte überleben und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes ist gesichert. Eine Gruppe von Zwergen wird euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **5 zusätzliche Stärkekpunkte**. **Einmal täglich** dürfen die Helden, die mit den Silberzwergen auf einem Feld angreifen **nach der Kreatur** würfeln. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.



„Ihr konntet ja nicht gerade viele Runensteine bringen, Helden von Andor. Aber alle Zwerge konnten überleben und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes gesichert. Diese Zwerge werden euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

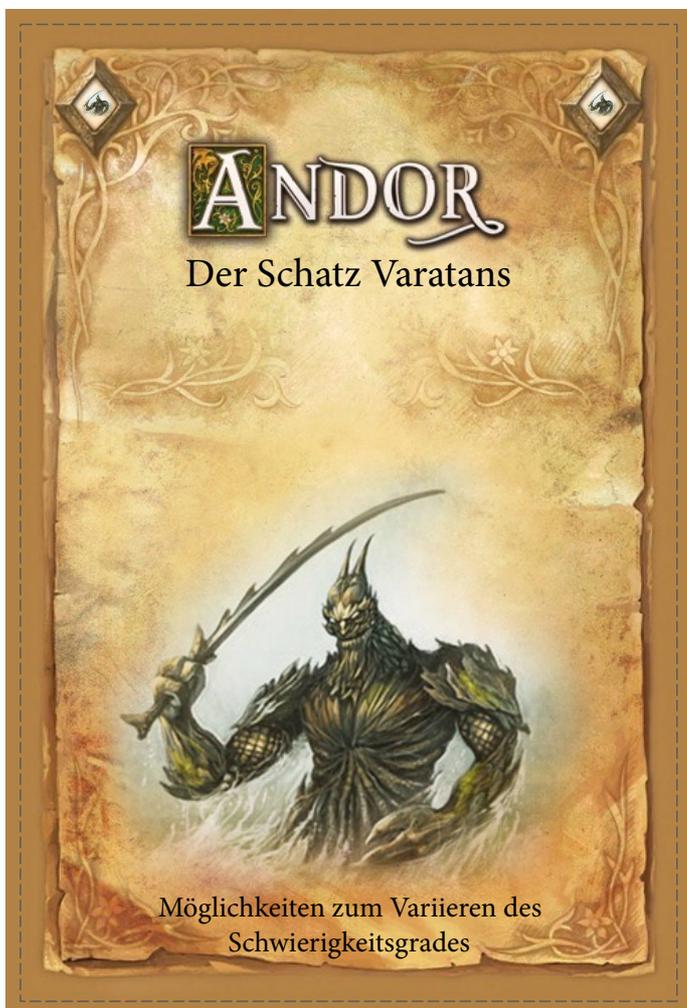
Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **6 zusätzliche Stärkekpunkte**. **Einmal täglich** dürfen die Helden, die mit den Silberzwergen auf einem Feld angreifen **nach der Kreatur** würfeln. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.



„Ihr konntet ja einige Heilkräuter bringen, Helden von Andor. Die Hälfte aller Zwerge konnte überleben, sich perfekt stärken und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes ist gesichert. Diese Zwerge werden euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **5 zusätzliche Stärkekpunkte**. Dieser Held darf anstatt seiner eigenen Heldenwürfel im Kampf **einen schwarzen Würfel** verwenden. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.





„Ihr konntet ja alle Runensteine und Heilkräuter bringen, Helden von Andor. Alle Zwerge konnten überleben und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes ist gesichert. Diese Zwerge werden euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **6 zusätzliche Stärkepunkte**. Dieser Held darf anstatt seiner eigenen Heldenwürfel im Kampf **einen schwarzen Würfel** verwenden. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.



„Ihr konntet ja ein Paar Runensteine bringen, Helden von Andor. Alle Zwerge konnten überleben, sich einigermaßen stärken und somit ist das weitere Bestehen unseres Volkes ist gesichert. Viele Zwerge werden euch begleiten und unterstützen“, sprach Fürst Grom.

Stellt eine **Zwergenfigur** nach Silberhall (Feld 91). Zieht ein **Heldenwappen**. Dieser Held kann die Silberzwerge für **eine Stunde 4 Felder** weit bewegen oder **kostenlos mit seiner eigenen Figur** mitbewegen. Die Silberzwerge geben einem der am Kampf beteiligten Helden **6 zusätzliche Stärkepunkte**. Dieser Held erhält im Kampf **einen zusätzlichen Heldenwürfel**. Diese Vorteile gelten auch im Kampf gegen den Endgegner.



Möglichkeiten zum Senken des Schwierigkeitsgrades:

- Die Helden erhalten am Anfang mehr Gold.
- Die Helden erhalten am Anfang einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel.
- Die Helden erhalten am Anfang mehr Stärkepunkte.
- Warx erhält nur einen zusätzlichen Stärkepunkt für jeden Nerax auf dem Spielplan.
- Auf U kommt bei der Legendenkarte Q nur ein Kreaturenplättchen.

Möglichkeiten zum Erhöhen des Schwierigkeitsgrades:

- Die Helden erhalten am Anfang weniger Gold.
- Die Gruppe erhält am Anfang nur zwei weitere Stärkepunkte.
- Warx erhält für jeden Nerax auf dem Spielplan 4 zusätzliche Stärkepunkte.
- Legt bei der Legendenkarte Q ein zusätzliches Kreaturenplättchen auf den Buchstaben W.

