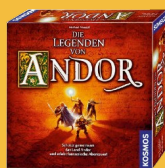


# Der König der ZWERGE



Für diese Legende benötigt ihr das Grundspiel, die Letzte Hoffnung, die verschollene Legenden II „düstere Zeiten“ und den Sternenschild.



+



+



+



*Nach dem Sieg über dem eisernen König wurde die Tiefenfall vollendet und die Zwerge bewohnten es wieder. Es wurden Botschafter entsendet und viele vorher unbekannte Zwerge kamen ins Gebirge. Unter ihnen war auch Fürst Dunak ein alter Zwerg mit silbrigem Bart, der aus Narnoria kam. Er kannte sich besonders mit Runensteinen aus.*

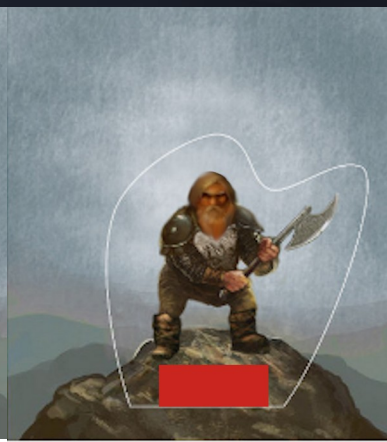
*Manche Helden gingen wieder nach Andor, doch Kram blieb mit ein paar anderen im Gebirge. Die Helden trafen auch den Barbarenkönig der nach Osten zog und er lud sie ein ihn zu begleiten, aber die Helden verneinten. Sie wurden noch hier gebraucht. Denn die Kreaturen lebten noch immer in verborgenen Winkeln und ihre Angriffe hörten nicht auf. Sie wurden immer gezielter als ob sie wieder einen Anführer hätten.*



von Brogg

Dunaven

Dunak

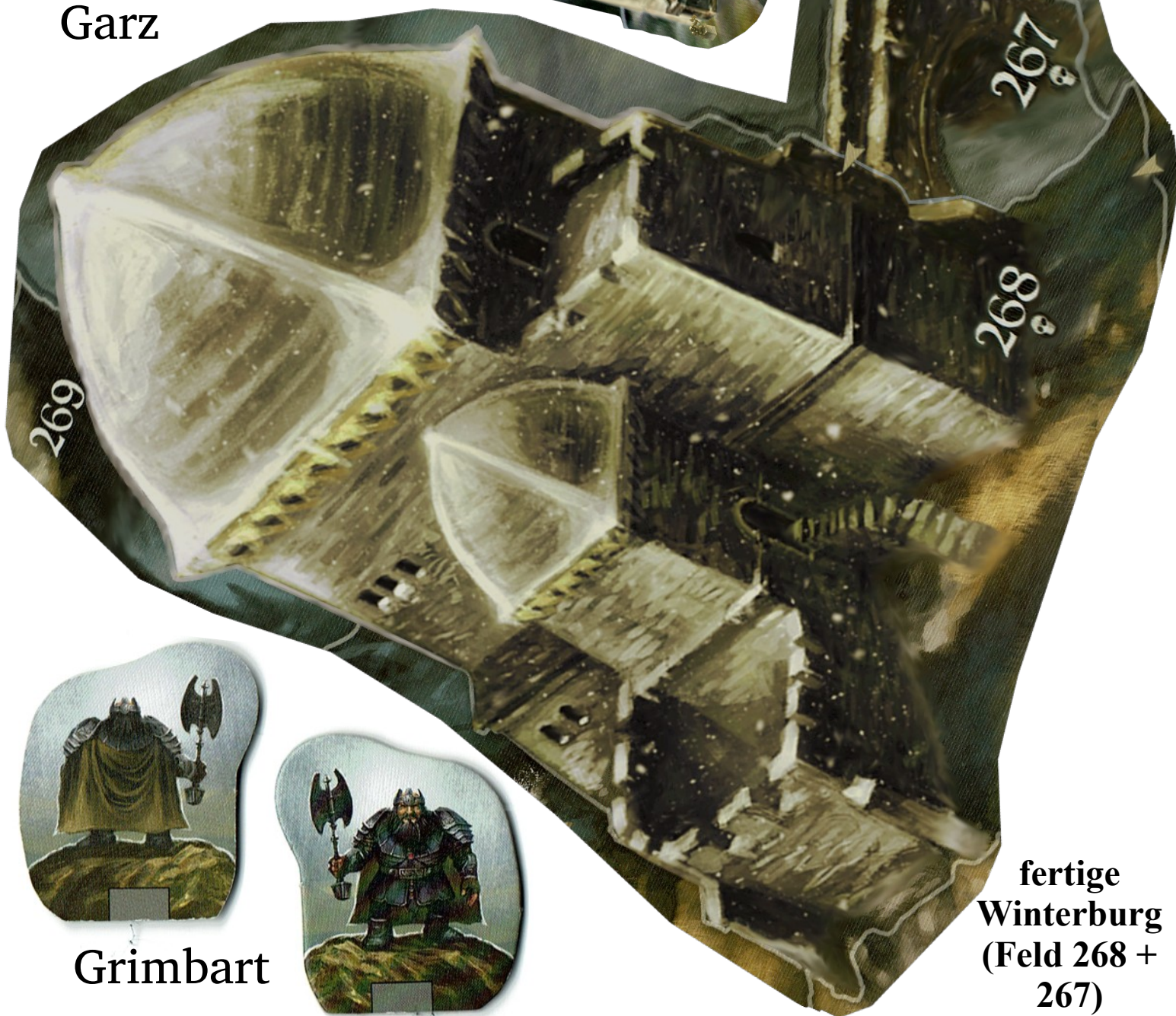




**fertiges Tiefenfall  
(Feld 228 242)**



**Garz**



**Grimbart**



**fertige  
Winterburg  
(Feld 268 +  
267)**







## Teil II

### Der König der Zwerge

a1

**Diese Legende besteht aus 17 Karten:**  
a1- 3, c1 - 3, e, g1&2, k1-4, n, Die Zwergengruppe,  
Fürst Grimbart 1&2, Fürst Dunak 1& 2, Prinz  
Dunaven 1&2, Fürst Kram 1&2, das Roteisenschild,  
der Hort der Königskrone, der Handelszwerg Garz, 4  
Karten mit Willenspunkt und Stärkepunktanzeigen für  
Dunaven, Dunak, Kram & Grimbart.

*Nach dem Sieg über dem eisernen König, begannen die arbeiten an der Winterburg und Tiefenfall wurde vollendet. Immer noch kamen verspätete Zwergengruppen an. Der Zwergenrat mit allen Fürsten war sich nicht mehr einig, die Entscheidungen brauchten ewig. Sie brauchten einen König!*

Schneidet zuerst die Figuren von **Garz, Dunak, Dunaven** und **Grimbart** aus und klebt vorder- und Rückseite auf ein passendes Pappstück. Schneidet auch **Tiefenfall** und die **Winterburg** aus, klebt sie auf ein Pappstück und legt sie bereit.

Anschließend führt ihr die Anweisungen auf der **Checkliste „Graues Gebirge“** aus.

Dann legt ihr folgendes Material bereit aus:

- aus Legende I (Das Reich der Zwerge) **Grodan**
- aus dem **Sternenschild**: der Belagerungsturm, das Katapult, den Schlüssel und Merrik
- aus der **letzten Hoffnung**: alle Edelsteine, der Sternen-, Bruder- und Sturmschild die kleinen Sternenschild- plättchen und das Fernrohr.
- aus dem **Grundspiel**: 1 Edelstein im Wert von 2 und 4, alle Runensteine , 5 1er Goldmünzen, wenn Kram nicht mitspielt: seine Figur in einem gelben Standfuß, 1 Schild von der Ausrüstungstafel, der Turm, Pergamente im Wert von 7, 8, 10 und 11, ein Holzsteine, eine Holzscheibe und drei Würfel in rot, grün, gelb und blau (in blau 4 Würfel), 2 Wardraks, 3 verdeckte Heilkräuter und die Schildzwerge.

**Lest weiter auf der Legendenkarte a2. →**





## Teil II

### Der König der Zwerge

a2

- aus den **düstere Zeiten**: die Drachenknochen, Mart, Kjall, die Spitzhacke, die Zwergenstiefel, das Roteisenschild, ein Pfeilplättchen, den Trollhäuptling mit seinem Wardrak, alle Roteisensteine und die 3 Zwergentüren mit Feuersymbol.

#### Weitere Vorbereitungen:


- legt **Sternchen** auf **c, e, g, k,** und **n** der Legendenleiste.
- legt die **Brücke** zwischen die Felder 205 und 207.
- erwürfelt die Position der **alten Waffen** indem ihr mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt und **200** addiert. Und die Position von **3 Skeletten** mit einem **roten Würfel**.
- stellt das **Lager** auf Feld **207**.
- stellt die **Zwergenfürsten** (Dunak, Dunaven, Grimbart und Kram) neben den Spielplan.
- legt die **Bewegungsplättchen** auf die 4. Stunde der Tagesleiste.
- erwürfelt die Position von einem **Sternkraut** indem ihr **3 graue Würfel** würfelt und zu **200** addiert.
- stellt einen **Wagor** auf Feld **202** und einen **Bergskrall** auf **225** und **250**.
- stellt alle **Helden** ins **Lager**.

*Grimbart ließ die Helden zu sich holen. „Bald, werden wir den König wählen. Ich, Grimbart, Sohn des Gronbart, Sohn des Grimdon, Cousin Horngards des letzten Königs, Fürst der Königszwerge, Erbauer der acht goldenen Hallen, werde nicht undankbar sein wenn ihr mich unterstützt, König zu werden.“*

**Lest weiter auf der Legendenkarte a3. →**







## Teil II

### Der König der Zwerge

a3

Legt das Feld **Tiefenfall** (Felder 228 und 242) über das zerstörte Tiefenfall (Felder 228 und 242) die Felder 228 und 242 sind nun nicht mehr nur über die Schlucht angrenzend. Man kann ab jetzt mit beliebig vielen Willenspunkten von Feld 228 zu Feld 242.

*Ein Argre berichtete von einer Gruppe im Norden des Landes. Es waren Zwerge aus fernen Ländern, sie hatten ihre Minen verlassen und waren ins graue Gebirge gezogen, weil sie vom Wiederaufbau der Winterburg gehört hatten.*

#### Aufgabe:

Die Helden müssen bis c die Zwergengruppe ins Lager eskortieren.

Stellt die **Zwergengruppe** (Schildzwerge) auf **Feld 218**. Sobald ein Held auf **Feld 218** steht wird die Karte **Die Zwergengruppe** vorgelesen, dort erfährt ihr mehr über eure Aufgabe.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

#### Zusätzliche Ausrüstung:

**2 Apfelnüsse** und das **Fernrohr**, zwei der Schilde Feuer-/Bruder-/Sturmschild ODER den Sternenschild.

Der **Held** mit dem **längsten Bart** fängt an (haben mehrere den längsten Bart fängt der mit dem **höchsten Rang** an).





## Teil II

### Der König der Zwerge

### Die Zwergengruppe

Wird vorgelesen sobald ein Held die Zwergengruppe erreicht hat.

*Die Helden trafen auf die Zwergengruppe. Sie wurde angeführt von Prinz Dunaven. Am Ende des Krieges waren sie nach Tulgor geflohen und hatten in den Meraminen gearbeitet. Einer der Zwerge erzählte: „Wir haben von unseren Kundschaftern erfahren das die Kreaturen die Winterburg einnehmen wollen! Ihr müsst sie aufhalten und ihren Anführer finden, der versteckt sich sicher in seinem Loch weil er Angst vor uns hat.“*

#### Aufgaben:

1. Bringt die **Zwergengruppe** bis **c** ins **Lager**.
2. Bei **c** muss **Kram** auf dem **Lager** stehen, spielt Kram nicht mit muss ein **anderer Held** dort sein.

Die **Zwergengruppe** kann mit einem Helden **mit bewegt** werden. Sie darf auf demselben Feld wie eine Kreaturen stehen.

*Prinz Dunaven trat zu den Helden, „Wenn es das Reich der Zwerge wieder gibt, dann wird es auch ein König geben. Ich werde versuchen auf den Thron zu kommen, wenn ihr mir dabei helft dann werdet ihr belohnt. Außerdem stelle ich euch einen meiner Schmiede zur Verfügung, er kennt sich besonders mit Roteisensteinen aus.“*

Erwürfelt die Position von **allen Roteisensteinen** mit einem Heldenwürfel (1er) und einem roten Würfel (10er) und addiert 200 und deckt sie auf. Stellt den **Zwergenschmied** (Kjall) auf **Feld 228** und legt das **Roteisenschild** bereit.

**Lest auf der Karte „Das Roteisenschild“ weiter.→**







## Teil II

### Der König der Zwerge

C1

Wenn **Kram** jetzt nicht (wenn er nicht mitspielt ein **anderer Held**) mit der Zwergengruppe auf dem **Lager** steht, ist die Legende verloren. Stellt die **Zwergengruppe** (Schildzwerge) neben den Spielplan. Stellt einen **Wardrak** auf Feld 244.

*Als der Zwergenrat von dem bevorstehendem Angriff der Kreaturen erfuhren waren sie entsetzt. „Wir brauchen einen Zwergenkönig, der uns Anführt. Ein König der Durlon den Mächtigen in den Schatten stellt.“ Während einer Sitzung bis spät in die Nacht einigten sie sich auf vier mögliche Kandidaten Dunak, Grimbart, Kram und Dunaven. Am Tag des Durlon sollte die endgültige Entscheidung getroffen werden.*

**Würfelt mit einem roten Würfel und lest dann auf dem entsprechenden Teil weiter.**



*Eine Katapult wird auf der anderen Seite der Schlucht aufgebaut, riesige Steine werden auf die Winterburg geschleudert werden.*

Stellt das **Katapult** auf Feld 255. Jeder Held der angrenzend oder auf dessen Feld **stehenbleibt verliert 1 Stärkepunkte**, der Stärkepunktverlust kann nur mit dem **Sturmschild** abgewehrt werden. Um das Katapult zu zerstören muss der Kampfwert von, bei 2 Spielern **20**, bei 3 Spielern **25** und bei 4 Spielern **30** Stärkepunkte **übertroffen** werden.

**Lest weiter auf der Legendenkarte c2. →**





## Teil II

### Der König der Zwerge

C2



*Die Kreaturen bauen ein Bollwerk, eine Festung auf, um von dort die Winterburg anzugreifen.*

Stellt den **Turm** und einen **Bergtroll** auf Feld 215. Der Bergtroll muss zuerst besiegt werden, bevor der Turm zerstört werden kann. Der Troll hat bei 2 Spielern **14**, bei 3 Spielern **18** und bei 4 Spielern **20** Stärkepunkte und **14** Willenspunkte. Er würfelt mit **2 grauen Würfeln**. Um den **Turm** zu zerstören muss der Kampfwert von, bei 2 Spielern **20**, bei 3 Spielern **25** und bei 4 Spielern **30** übertroffen werden.

Die Helden erhalten die normale Belohnung für den Troll und der Erzähler geht nicht weiter.



*Die Kreaturen haben einen riesigen Belagerungsturm gebaut und wollen damit die Zwerge angreifen.*

Stellt den **Belagerungsturm** auf Feld 201. Legt den **Markierungsring** um den Erzähler, jedes Mal wenn der Erzähler bewegt wird, bewegt sich der Belagerungsturm **1 Feld** auf dem **kürzesten** Weg Richtung Lager. Kreaturen werden übersprungen und er wird von ihnen übersprungen. Der Belagerungsturm hat bei 2 Spielern **16**, bei 3 Spielern **20** und bei 4 Spielern **22** Stärkepunkte und 2 rote Würfel. Der Kampfwert des Belagerungsturmes muss zweimal übertroffen werden, dann ist der Belagerungsturm besiegt und ihr erhaltet **2 Stärkepunkte** als Belohnung.

**Lest weiter auf der Legendenkarte c3. →**







## Teil II

### Der König der Zwerge

C3

*Dunak brachte den Helden einen Edelstein. Und ließ ihnen sagen, dass wenn sie ihn unterstützen würden König zu werden, würden sie noch mehr Edelsteine erhalten.*

Die Helden erhalten einen beliebigen **normalen Edelstein**. Wardraks haben **8 Willenspunkte** und **8 Stärkepunkte** und so vielen grauen **Würfeln** wie Helden am Spielteilnehmen. Sie laufen **entlang der Pfeile/ Zwergerstraße**, jeden Sonnenaufgang 2mal 1 Feld direkt, **nachdem die Wargors** laufen. Wardraks gelten als Kreaturen. Die **Belohnung** ist **2 Stärkepunkte** oder **10 Willenspunkte**.

*Nach der Versammlung winkte Mart den Helden in den Schankraum und gab ihm etwas ordentliches zu trinken. „Welchem Fürsten wollt ihr helfen? Dunak, Grimbart, Dunaven oder Kram aus den Tiefminen? Grom der Silberzwerg hätte vielleicht ein guter König werden können aber er ist nicht so angesehen bei den anderen Fürsten und dem Prinz und die hätten sich dagegen gewehrt.“*

#### Aufgabe:

1. **Besiegt** bis **k** die **Belagerungsmaschine**.
2. **Entscheidet** euch für einen Fürst/Prinz den ihr unterstützen wollt König zu werden und erledigt dann **bis g** die **Fürstenaufgabe**. Sobald ihr die Aufgabe erledigt hat lest auf der **Karte** mit dem gleichen Namen und einer 2 weiter.

**Grimbart** → lest auf der Karte „Fürst Grimbart 1“ weiter.

**Dunaven** → lest auf der Karte „Prinz Dunaven 1“ weiter.

**Dunak** → lest auf der Karte „Fürst Dunak 1“ weiter.

**Kram** → lest auf der Karte „Fürst Kram 1“ weiter.

**Wichtig:** Ihr könnt Kram nur wählen wenn er als **Held** mitspielt.





## Teil II


### Der König der Zwerge

### Fürst Grimbart 1




*Ich, Grimbart, Sohn Gronbarts des weisen, Ururenkel Horngards des letzten Königs, Fürst der Königszwerge, Erbauer der acht goldenen Hallen. Ich werde Handelsbeziehungen nach Andor aufbauen. Und ich werde die alte Mine mit ihren Schätzen von den Kreaturen befreien.*

**Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest dann auf dem entsprechenden Teil weiter.**

 Stellt einen **Wagor** mit 2 **1er Goldmünzen** auf Feld **240** und stellt eine **Skelett** mit der **Spitzhacke** auf Feld **260**. Markiert die zwei Figuren mit einem Sternchen. Sie bewegen sich bei **Sonnenaufgang nicht**, der Wagor wird aber von anderen Kreaturen **übersprungen**. Die Spitzhacke und die zwei Goldmünzen können nicht aufgehoben werden bis die Kreatur, auf diesem Feld **besiegt** ist. Sie haben die normalen Werte, der Erzähler bewegt sich nicht wenn sie besiegt werden und sie geben keine Belohnung.

#### Fürstenaufgabe:

Besiegt den **Wagor** und den **Bergskrall** und bringt die **Spitzhacke** und die **Münzen** in die **Winterburg**.

 Stellt die Figur Schildzwerge auf Feld **207**. Die Zwerge können einfach **mit bewegt** werden. Sie dürfen **nicht** auf dem selben **Feld** wie eine **Kreatur stehenbleiben**.

#### Fürstenaufgabe:

Bringt den Zwergen 3 Proviant und begleitet sie auf Feld **201**. Das Proviant kommt danach aus dem Spiel.





## ANDOR

### Teil II

#### Der König der Zwerge




#### Fürst Dunak 1




*Dunak der Fürst der Runenzwerge, hatte von seltenen Runensteinen und Golderzen im Gebirge gehört er wollte sie ansammeln um neue Waffen herzustellen. Auch wollte der Fürst sein Stammbaum aus alter Zeit suchen lassen der auf Altwergisch auf einer uralten Steintafel eingeritzt war.*

**Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest auf dem entsprechenden Teil weiter.**

 **Erwürfelt**, mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **6 Runensteinen** und **6 1er Goldmünzen**.  
**Legt 4 Geröllplättchen** offen auf Feld 216.

**Fürstenaufgabe:**

**1. Sammelt 5 Goldmünzen** und **5 Runensteine** (kleiner Gegenstand) ein und bringt sie auf Feld 268.

 Legt verdecktes ein Pergament auf Feld 217. Legt einen Runenstein bereit.

**Fürstenaufgabe:**

**Bringt** das **Pergament** (kleiner Gegenstand) auf Feld 245, deckt es sobald es dort liegt auf und addiert die Zahl mit **244**. Legt den Runenstein dann auf dieses Feld. Er kann einfach als **kleiner Gegenstand** mitgenommen werden.

**Bringt den Runenstein** in die **Winterburg** (Feld 286).

*Hinweis: lest auf „Fürst Dunak 2“ weiter sobald ihr die Aufgabe erledigt habt.*



## ANDOR

### Teil II

#### Der König der Zwerge




#### Prinz Dunaven 1




*Prinz Dunaven der Sohn des Darnur antwortete auf das Angebot der Helden ihm zu helfen: „Ihr könntet den Argren Geschenke bringen und ihnen einen Brief vorlest. Oder ihr könntet den Schlüssel aus der Winterburg holen und damit den alten Bron aufschließen.“*

**Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest auf dem entsprechenden Teil weiter.**

 Legt **2 Proviant**, **1 Pergament** und **2 1er Goldmünzen** auf Feld 268. Je eine **Goldmünzen** und das **Pergament** wird auf einem **kleinen Ablegefeld** getragen (wo z.b. der Trinkschlauch getragen wird).

**Fürstenaufgabe:**

**Bringt** das **Pergament**, die **2 Goldmünzen** und **2 Proviant** auf **Feld 219**, und lest dort **1 Stunde** das **Pergament** vor (1 Stunde passen). Die Materialien kommen danach aus dem Spiel.

 Legt den **Schlüssel** auf Feld 268, legt **2 Goldmünzen**, ein **Bogen** und die **Zwergentiefel** auf Feld 245. Alle Gegenstände außer der **Bogen** können auch mit dem **Falken** transportiert werden. Der **Schlüssel** und die **Goldmünzen** werden wie **Edelsteine** getragen.

**Fürstenaufgabe:**

**Bringt** die **Goldmünzen**, die **Zwergentiefel** (kleiner Gegenstand) und den **Bogen** auf Feld 268. Sie können nur von einem **Held** mit dem **Schlüssel** von Feld 245 **aufgehoben** werden.










## Teil II

### Der König der Zwerge

### Fürst Kram 1






*Der oberste Bewahrer entschied sich die gute Gelegenheit zu nutzen um die Zwergenbauwerke zu kartografieren und schickte Merrik mit einem Bericht über die Zwergentüren ins Gebirge. Sofort befahl Kram, Grodan die Türen mit Hilfe der Helden zu reparieren.*

   Legt verdeckte **Zwergentüren** mit dem Feuersymbol auf die Felder **260, 253 und 242**, die Spitzhacke auf Feld **268** und **Grodan** auf Feld **203**. Grodan kann einfach **mit bewegt** werden. Die Spitzhacke wird wie zwei kleine Gegenstände übereinander getragen und kann nicht eingesetzt werden.

#### Fürstenaufgabe:

Repariert alle Zwergentüren.

Ihr müsst dazu mit der Spitzhacke und Grodan auf dem Feld der Zwergentür **stehen** und **1 Stunde abgeben** danach wird die Zwergentür umgedreht.

   Stellt **Merrik** auf Feld **203** und mischt alle Pergamente außer das mit der 17, legt dann je eins auf **223, 247 und 245**. Merrik kann einfach mit der eigenen Figur **mit bewegt** werden.

#### Fürstenaufgabe:

Bringt Merrik zu **jedem** Pergament und deckt es auf. Hat der Held der Merrik begleitet **mindestens** so viele **Willenspunkte**, kommt das Pergament aus dem Spiel. Hat der Held **nicht** genug Willenspunkte kommt das Pergament **nicht aus dem Spiel**. Es kann mit dem Fernrohr, von Fenn oder Leander **aufgedeckt** werden.





## Teil II

### Der König der Zwerge

e

*Im Lager wurden Wagen aufgeladen und Zwerge wuselten mit riesigen Rucksäcken bepackt, Richtung Winterburgund, die Schmiede arbeiteten an einer Ersatz-Königskrone, den die alte war noch immer verschollen. Erst seit kurzem war die Brücke vollendet worden. Nun wurde das Lager abgebrochen und die Zwerge zogen in die Winterburg. In der Burg wurden schnelle Vorbereitungen für die Krönung gemacht.*

Nehmt das **Lager** vom Spielplan und legt die Karte „Die goldenen Schilde“ **mit allen Kreaturen** die darauf stehen neben die Winterburg. Ab jetzt gilt sie für alle Kreaturen die die **Winterburg** erreichen.

Steht ein Held am **Sonnenaufgang** auf der **Winterburg** muss er **kein Proviant** abgeben.

Legt das **Plättchen „Winterburg“** (Feld 268+266) über das Feld 268 und 266.

Legt ein **Pfeil** aus „dunkle Zeiten“ auf den **Pfeil** zwischen 208 und 249 von 208 nach 249. Die Kreaturen laufen ab jetzt von 208 auf 249 und dann über 267 zu 268.

Erwürfelt, mit einem **roten Würfel** die Position von einem **Skelett**.

Erwürfelt die Position eines **Berskralles** indem ihr den Würfelwert eines roten Würfels zu **250** addiert. Stellt einen **Wagor** auf **234**, einen **Bergskrall** auf **217** und einen **Bergtroll** auf **244**.







## Teil II

### Der König der Zwerge

### Fürst Dunak 2



„Ich hab auch versprochen Edelsteine zu geben und hier sind noch ein paar magische Runensteine als Zusatz.“

Die Heldengruppe erhält einen blauen **Edelstein** (aus dem **Grundspiel** und **2 Runensteine** mit einer beliebigen Farbe (wenn nicht genug neben dem Spielplan sind, nehmt sie von 286).

Der **Edelstein** kann **wie gewohnt** eingesetzt werden.

Die Runensteine können während dem Kampf eingesetzt werden um ihre Fähigkeiten zu nutzen.

**Grün:** der Held mit dem Runenstein darf mit **einem Würfel mehr würfel**, jedoch **nicht mehr** als seine **maximale Anzahl**.

**Blau:** der Held der Held hat einen **Bonus** von **2 Stärkepunkten** in der **ersten Kampfrunde**.

**Gelb:** der Held erhält nach jeder **erfolgreichen Kampfrunde** zwei **Willenspunkte**.

Nach dem **Kampf** werden die Runensteine auf die **Rückseite** gedreht und können nicht mehr eingesetzt werden. Bei **Sonnenaufgang** werden sie auf die **Vorderseite** gedreht.





## Teil II

### Der König der Zwerge

### Prinz Dunaven 2



Als die Helden Dunaven die Gegenstände aus dem Turm brachten war er sehr zufrieden und schenkte ihnen einige.

Die Helden erhalten den **Bogen** und eine **Apfelnuss**.

Als Dank für die Geschenke und in der Hoffnung auf neue, erzählte der Argrenälteste von seltenen Kräutern im Gebirge, die die Kreaturen vergiften würden.

Legt verdeckte **Heilkräuter** auf **221**, **236** und **241**. Die Heilkräuter können einfach aufgehoben und mitgenommen werden.

Sie können eingesetzt werden um **nach** einer Kampfrunde der Kreatur **Willenspunkte** im Wert des Heilkrautes **abzuziehen**.

Sie können auch gegen den **Endgegner** eingesetzt werden.









## Teil II

### Der König der Zwerge



### Fürst Kram 2



„Einer von uns kann dir helfen doch der andere muss eine Nachricht nach Andor zu Radan bringen.“ bot Mart an als er mit Grodan vor Kram trat.

**Mart:** Mart kann für **1 Stunden**, **4 Felder** weit bewegt werden (auch über Sprungfelder), steht Mart auf dem Feld einer Kreatur unterstützt er die **Helden** mit **2 Stärkepunkten**.

**Grodan:** Grodan kann für **1 Stunden**, **4 Felder** weit bewegt werden (auch über Sprungfelder), steht Grodan auf dem Feld einer Kreatur würfelt ein beliebiger **Held** der am Kampf beteiligt ist, **ein Würfel** (weiß oder rot) **mehr**.

Entscheidet auch für **Mart** ODER **Grodan** und stellt ihn auf **Krams Feld**. Er kann dann wie oben beschrieben eingesetzt werden.

Ihr könnt ab jetzt die **Spitzhacke** wie in düsteren Zeiten in einer Kampfrunde **einsetzen**.

Sie bringt **+4 Stärkepunkte** wenn sie auf der **Vorderseite** liegt, nach der Kampfrunde wird sie auf die **Rückseite** gedreht und bringt nur noch **+2 Stärkepunkte**. Für **2 Willenspunkten** (statt 1 Gold) kann sie wieder auf die Vorderseite gedreht werden.





## Teil II

### Der König der Zwerge



### Fürst Grimbart 2



Inzwischen waren die Händler aus Andor angekommen und Grimbart schickte Botschafter zu den Helden mit ein paar der Waren.

Legt ein **Trinkschlauch** und **zwei Heilkräuter 2 Buchstaben** vor den Erzähler wenn der Erzähler die Gegenstände erreicht **erhält** sie der Held auf der **kleinsten Feldzahl** (stehen mehrere auf dem kleinsten Feld erhält es der mit dem höchsten Rang).

Die **Heilkräuter** können **wie im Grundspiel** eingesetzt werden (um den Wert in Felder zu laufen oder den Wert in Willenspunkten zu erhalten oder den Wert zu seinem Kampfwert hinzuzuaddieren). Nach der Nutzung kommen die Heilkräuter aus dem Spiel.







## Teil II

### Der König der Zwerge

g1

Wenn bis jetzt die **Fürstenaufgabe** nicht erledigt wurde, ist die **Legende** verloren.

Erwürfelt die Position eines **Bergskralles**, indem ihr den Wert eines **roten Würfels** zu **230** addiert.

*Eine kräftige Gestalt mit einem roten Mantel und Schild und Schwert. Sie verbeugte sich vor den Helden und gab ihnen einen Beutel mit Drachenknochen: „Das ist ein Geschenk vom Barbarenkönig. Bei den Barbaren ist es Sitte das die Helden eine Knochenkette tragen. Ihr könnt die Knochen aber auch im Kampf benutzen.“*

Die Helden erhalten alle Drachenknochen. **Drachenknochen** werden auf den Ablagefeld für Edelsteine und Proviant getragen. Ein Drachenknochen kann **vor** einer **Kampfrunde** eingesetzt werden und bringt im Kampf einen **einmaligen Stärkepunktbonus** in der **Höhe der Zahl** auf der Vorderseite und der Held erhält Willenspunkte in der Höhe der Zahl. Danach kommt er **aus dem Spiel**.

*Ein Gerücht errichte die Helden, die Königskrone war gesehen worden! Das war die optimale Möglichkeit ihren Fürst Ansehen zu verschaffen. Aber vielleicht stimmte das Gerücht nicht.*

Ihr **dürft** jetzt die **Königskrone** suchen. Ihr müsst es aber nicht tun, wenn ihr es nicht tut könnt ihr die Legende trotzdem gewinnen.

Wenn ihr die Königskrone suchen wollt dann lest auf **g2** weiter, sonst **legt g2 weg und spielt weiter**.





## Teil II

### Der König der Zwerge

g2

- legt die Königskrone auf Feld 247.
- stellt Dunak auf Feld 255, Grimbart auf Feld 245, Dunaven auf Feld 229 und Kram (wenn er nicht als Held mitspielt) auf Feld 217.
- markiert den Fürsten/Prinzen den ihr unterstützt mit einem Sternchen.
- legt den **Markierungsring** um den Erzähler, jedes mal wenn der Erzähler sich bewegt bewegt sich jeder Zwergenfürst/prinz (außer Kram wenn er mitspielt), **2 Felder** auf kürzestem Weg Richtung Königskrone. Der auf der kleinsten Feldzahl läuft zuerst, steht auf dem Feld schon ein Fürst wird er übersprungen.

Sobald ein Zwergenfürst/prinz **außer Kram als Held** auf dem Feld der Königskrone **steht** wird er mit ihr auf die Winterburg gestellt. Die anderen Fürsten/der Prinz werden dann neben das Spielbrett gestellt.

#### Aufgabe:

Findet die **Königskrone**, geht dazu auf **Feld 247**, lest sobald ein Held dort steht die Karte *Der Hort der Königskrone* vor.

*Hinweis: steht Kram als Held auf 247 (und auf der Krone) dann versetzt ihn auf 239. Das passiert auch wenn er von einem Skelett festgehalten wird.*







## Teil II

### Der König der Zwerge



### Das Roteisenschild

*Der Zwergenschmied war zwar bereit ein Roteisenschild zu schmieden, doch er verlangte das die Helden die seltenen Roteisensteine sammeln würden.*

Ihr müsst die Roteisensteine erst **wie Geröll entfernen**. Sobald ihr den Roteisenstein entfernt habt könnt ihr ihn einfach aufheben und als **kleinen Gegenstand** zu dem **Zwergenschmied bringen**. Die Steine können auch mit dem Falken geschickt werden. Wenn Roteisensteine im Wert von **14 bei 2 Spielern**, im Wert von **16 bei 3 Spielern** im Wert von **20 bei 4 Spielern** auf dem Feld es Schmiedes liegen beginnt der Zwergenschmied ein Roteisenschild herzustellen. Legt das Roteisenschild dann **einen Buchstaben** vor den Erzähler auf die Legenden-leiste. Sobald der Erzähler das Roteisenschild erreicht wird es auf das **Feld des Zwergenschmiedes** gelegt und die Helden können es mitnehmen. Das Roteisenschild kann eingesetzt werden um:

- 1) im Kampf **Willenspunktverlust abzuwehren**.
  - 2) im Kampf nach dem Würfeln der Kreatur/Skelett (kein Endgegner), deren **höchsten Würfel** klauen und zu deinem **eigenem Kampfwert dazu addieren**. Bei der Kreatur zählt dann der zweithöchste.
  - 3) eine **Ereigniskarten** mit **Sturmschildsymbol abzuwehren**.
- Nach jeder dieser Nutzungen wird das Roteisenschild umgedreht, wenn es schon umgedreht ist kommt es aus dem Spiel.
- 4) beim betreten eines Feldes mit **Feuerschildfeuer** werden die **Willenspunkte NICHT auf 3 reduziert**, dadurch wird das Roteisenschild **nicht** umgedreht.





## Teil II

### Der König der Zwerge



### Der Hort der Königskrone

*Als die Helden die im Gerücht beschriebene Stelle erreichten, waren sie geschockt. Die Königskrone war weg!! Irgendjemand hatte sie ausgegraben. Da hörten die Helden hinter einer Mauer Schritte. Der schnellste Held stürzte sich hinter die Mauer, in der Hoffnung den Räuber der Krone zu finden. Doch dort war nur ein verängstigter Argre. Der Argre erzählte, nachdem er sein Trauma, von auf ihn springenden Riesen, überwunden hatte von einem kleinen dicken Handelszwerg der die Krone geklaut hatte.*

Würfelt mit einem **roten Würfel** und stellt **Garz** und die **Königskrone** auf das erwürfelte Feld mit dem entsprechenden Würfelsymbol.

Die Fürsten/der Prinz (außer Kram als Held) ignorieren Garz.

Legt ein Sternchen auf das **Brunnensymbol** auf dem Sonnenaufgangsfeld, jedes mal wenn das Brunnensymbol an die Reihe kommt, dann ermittelt die neue Position von Garz (Würfelt mit einem roten Würfel und stellt Garz und die Königskrone auf das erwürfelte Feld mit dem entsprechenden Würfelsymbol).

#### Aufgabe:

Ein **Held** muss auf dem gleichen **Feld wie Garz stehen**. Lest dann auf der Karte *der Handelszwerg Garz* weiter.







## Teil II

### Der König der Zwerge

k1



Wenn bis jetzt die **Belagerungsmaschine** nicht besiegen wurde ist die Legende verloren.

*Der Zwergerat trat zu einer Sitzung zusammen um die endgültige Entscheidung zu treffen. Sie entschieden das nur zwei Kandidaten als König geeignet waren. Sie würden in einem Duell entscheiden wer König der Zwerge werden würde.*

Stellt jetzt alle Zwergenfürsten und den Prinzen auf die **Winterburg** (auch Kram).  
Entfernt den den Markierungsring vom Erzähler.

Erwürfelt mit einem grauen Würfel gegen welchen Zwerg ihr kämpfen werdet. Falls ihr euren eigenen Zwerg erwürfelt, würfelt ihr einfach nochmal.

**4: Grimbart**                      **6: Dunaven**  
**8: Dunak**                        **10: Kram**

Nehmt jetzt die **Karten** mit den Willenspunkt- und Stärkepunktleisten für euren und für den erwürfelten Zwerg. Legt je **1 Holzstein**, **1 Holzscheibe** und **Würfel** in der passenden Farbe auf die jeweilige Karte.

Wenn ihr **Kram** unterstützt König zu werden, dann nehmt statt Krams Karte seine **Heldentafel** und **verändert** seine **Werte nicht**.

Würfelt für beide Fürsten/Prinzen aus:

- 9 + roter Würfel = Stärkepunkte (max. 15).
- 9 + roter Würfel = Willenspunkte (max. 14).

**Lest auf der Legendenkarte k2 weiter. →**





## Teil II

### Der König der Zwerge

k2

Der Fürst für den die **Königskrone** gefunden wurde erhält **+5 Stärkepunkte**, er kann dadurch auch mehr als 15 haben. Hat kein Fürst die Krone, erhält keiner +5 Stärkepunkte.

Grimbart erhält **+2 Willenspunkte** (max. 14).

Dnunak erhält **+1 Stärkepunkt** (max. 15).

Kram **steigt nach** der ersten Kampfrunde auf **13 WP**  
Dunaven erhält einen **Bonus von 2** in der ersten Kampfrunde.

Alle Fürsten und der Prinz **addieren gleiche Würfelwerte**.

Ihr dürft jetzt **3 kleine Gegenstände** (die man auch gegen Kreaturen einsetzen kann) die **eure Helden haben**, **neben** die Karte eures Fürsten legen. Damit er sie im Kampf einsetzen kann.

Kram kann alle **Gegenstände** einsetzen die er auch im Kampf gegen Kreaturen nutzen kann. Kram darf das **Feuerschild nicht** einsetzen.

Ein beliebiger Spieler spielt den Fürst/Prinzen den ihr unterstützt und ein anderer Spieler den Fürst/Prinz gegen den ihr kämpft. Achtet dabei auf die **Besonderheiten** der Fürsten/des Prinzen.  
Der Kampf verläuft wie ein **normaler Kampf** gegen eine Kreatur.

Der Fürst den ihr unterstützt beginnt den Kampf.  
Kram verbraucht keine Stunden durchs Duell.

**Lest auf der Legendenkarte k3 weiter. →**







## Teil II

### Der König der Zwerge

k3

*Das Duell sollte jetzt gleich in der Winterburg stattfinden und als Sicherheitsmaßnahme durfte das Feuerschild nicht eingesetzt werden. „Es hat schon einmal einen Krieg ausgelöst, wir wollen nicht das es nochmal passiert.“ Nach diesen Worten trat der Redner zurück und der Kampf begann.*

**Lest auf erst weiter sobald einer der Zwerge auf 0 Willenspunkten ist.**

*Mit einem mächtigem Hieb seiner Waffe schleuderte der eine Zwerg den anderen zu Boden und die Menge jubelte. Der Sieger wurde auf den Thron gesetzt und die Krönung begann. Feierlich knieten alle Würdenträger der Zwerge vor den König und schworen ihm Ehre. Es gab Essen, Trinken und ein großes Fest in der Winterburg.*

Jeder Held erhält **1 Stärkepunkt** oder **3 Willenspunkte**. Stellt einen **Wardrak** auf Feld **270** und erwürfelt die Position eines **Bergtrolles** indem ihr den Würfelwert eines **roten Würfels** zu **260** addiert.

**Lest nur weiter wenn der Zwerg König geworden den ihr unterstützt habt, lest sonst auf k4 weiter. →**

Stellt die Figur **Zwergenarmee** auf Feld **268**. Sie kann für **1 Stunde 4 Felder** bewegt werden und unterstützt die Helden im Kampf mit **6 Stärkepunkten** wenn sie auf dem Feld der Kreatur stehen.

**Lest auf der Legendenkarte k4 weiter. →**





## Teil II

### Der König der Zwerge

k4

*Aus dem Norden kam ein riesenhafter Troll auf einem gewaltigem Wardrak. Er wollte die Kreaturen anführen um die Winterburg einzunehmen.*

Setz den **Trollhüptling** auf seinen **Leitwardrak** und stellt ihn auf **Feld 203**. Leitwardrak und Trollhüptling gelten als **eine Figur**.

Er läuft **zwei Felder** pro Sonnenaufgang direkt vor dem Erzähler.

Der Trollhüptling hat bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 30** und bei **4 Helden 40** Stärkepunkte.

Er würfelt mit den **grauen Würfeln**. Solange der **Leitwardrak lebt** hat der Trollhüptling **zwei graue Würfel mehr**.

Der Leitwardrak hat 10 Willenspunkte und der Trollhüptling 20.

Der **Leitwardrak** verliert zuerst Willenspunkte, sobald er auf 0 Willenspunkten ist kommt er **aus dem Spiel**. In der **nächsten** Kampfrunde wird die rote Holzscheibe auf **20 Willenspunkte** gesetzt und der **Trollhüptling** verliert Willenspunkte.

**Legendenziel:**

**Besiegt den Leitwardrak und den Trollhüptling** bevor der Erzähler N erreicht.

Legt alle Zeitsteine der Helden auf das Sonnenaufgangs Feld. Kram fängt den Tag an spielt er nicht mit fängt der Held mit der längsten Waffe den Tag an.







## Teil II

### Der König der Zwerge



### der Handelszwerg Garz

Endlich fanden die Helden Garz, sofort begann er zu jammern: „Meine Edelsteine wurden von einem Skrall geklaut! Ich bin echt arm dran.“ „Lieber Arm dran als Bein ab.“ „Hä was soll das? Könnt ihr die Edelsteine zurückholen?“ „Wenn wir deine Edelsteine holen bekommen wir dann die Krone?“ „Jaaaa, antwortete Garz zögernd, aber sagt ja niemandem dass ihr sie fast geschenkt bekommen habt!“

- nehmt das **Sternchen** vom **Brunnensymbol**, ab jetzt bewegt sich Garz bei Sonnenaufgang nicht mehr.
- legt einen Blauen und einen Grünen Edelsteine (aus dem Grundspiel) auf Feld **207**, stellt einen **Bergskral** mit **Sternchen** dazu.

Der Bergskral hat die **normalen Werte** eines Bergskralles. Der Erzähler wird **nicht bewegt** wenn der Bergskral besiegt wird und ihr erhaltet **als Belohnung die Edelsteine**. Der Bergskral bewegt sich nicht.

Diese Edelsteine können nur zu Garz gebracht werden. Sobald ihr die Edelsteine zu Garz gebracht habt, erhaltet ihr die Königskrone.

#### Aufgabe:

Ihr müsst **Garz's Edelsteine** zu ihm bringen, dazu müsst ihr die Bergskral besiegen.

Sobald ihr die Königskrone zu eurem Fürst gebracht habt, stellt ihn auf die Winterburg und stellt die restlichen Fürsten neben das Spielfeld. Habt ihr **Kram** die Königskrone gebracht dann legt **nur die Krone** auf Feld 268.





## Teil II

### Der König der Zwerge



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
 ... das **Lager/die Winterburg** verteidigt wurde, ...  
 ... die **Zwergengruppe** vor euns Lager gebracht wurde, ...  
 ... die **Belagerungsmaschine** besiegt wurde, ...  
 ... die **Fürstenaufgabe** erledigt wurde, ...  
 ... der **Trollhüuptling** besiegt wurde und ...  
 wenn ihr die **Königskrone** gesucht habt:  
 ... die **Königskrone** gefunden wurde.

Das Zwergenreich blühte unter der Herrschaft des neuen Königs auf, viele Gebäude wurden gebaut, neue Schmieden errichtet. Manche Zwerge behaupteten sogar, dass das neue Reich das alte übertreffe.

Und die Helden? Nun die hatten immer noch etwas zu tun, machen Legenden erzählen davon wie die Helden weiter mit dem König der Barbaren nach Osten.

Autor Brogg.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn eins der oben genannten Kriterien nicht erfüllt wurde.  
 Das Reich der Zwerge wurde zerstört und der Trollhüuptling versklavte sie, er nutzte die Festungen im Gebirge um sich zu verschansen, denn die Helden versuchten noch einen Hoffnungslosen Angriff auf den ihn bevor sie mit den Andori in den Norden flohen.



# Grimabart



8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	----	----	----	----	----	----



1 2 3 4



5

7

9



10

12

14

# Dunaven



8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	----	----	----	----	----	----



1 2 3 4



5

7

9



10

12

14

# Kram



8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	----	----	----	----	----	----



1 2 3 4



5

7

9



10

12

14

# Dunak



8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	----	----	----	----	----	----



1 2 3 4



5

7

9



10

12

14