



Diese Legende spielt auf den Spielplan Teilen 1-4, guckt als erstes dass ihr alles Material von der Materialliste bereit gelegt habt, dann wird jeder Spieler einen Helden, der auf der Karte wählbare Helden erwähnt wird, jeder Held startet mit 1ST und siebenWP.

Legt Nebelplättchen auf die Felder mit einem Nebelkreis, einige Plättchen bleiben übrig, legt Brunnen auf die passenden Brunnenfelder legt die Ausrüstungstafeln bereit und die Gegenstände dazu.

In dieser Legende gelten die schwarzen Pfeile. Eine Kreatur die Feld 1111 erreicht wird auf Feld 1181 gestellt und der Erzähler geht ein Feld weiter. Kreaturen bringen die übliche Belohnung wenn es keine normale Belohnung gibt, dann gibt es auch keine Belohnung.

Ihr erhaltet sechs Gold und 1ST.

Stellt eure Figuren auf Feld 1111, und die Figur Schildzwerge dazu.

Aufgabe1: bringt die Schildzwerge zu Feld 1044

Aufgabe zwei: jeder Held (der kann) muss am Ende der Legende min.5ST, einen Trinkschlauch und einen Schild besitzen.

Diese Aufgaben müssen erledigt werden bevor der Erzähler Feld R erreicht!

Liest jetzt weiter auf A2



Die Helden wollten sich rüsten um den Turm der gerade zu zerstören und die Schildzwerge wollten sich schon mal auf den Weg jedoch wollten sie nicht ohne Begleitung gehen.

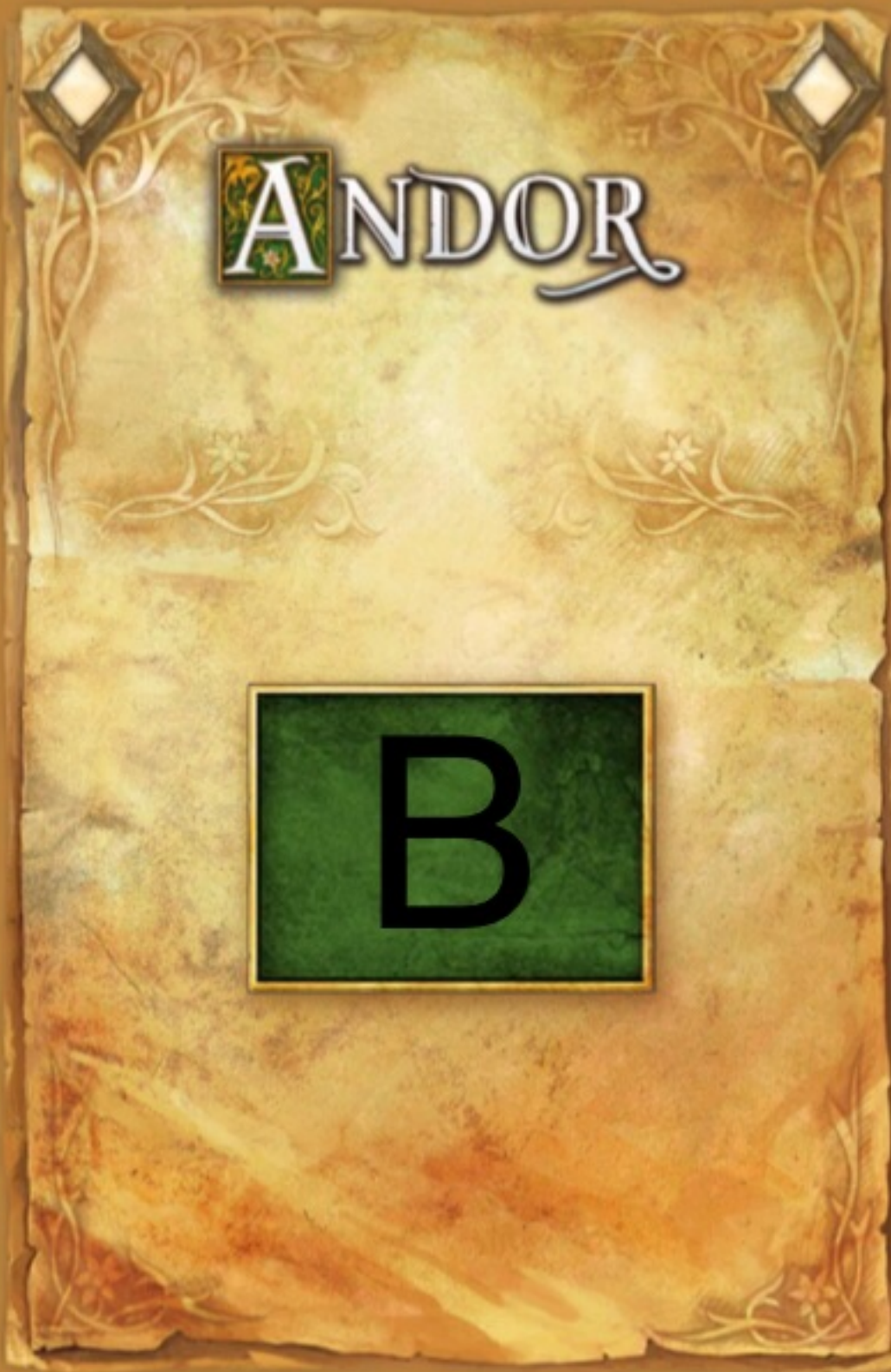
Stellt den Turm auf Feld 1019,

Wargors auf die Felder

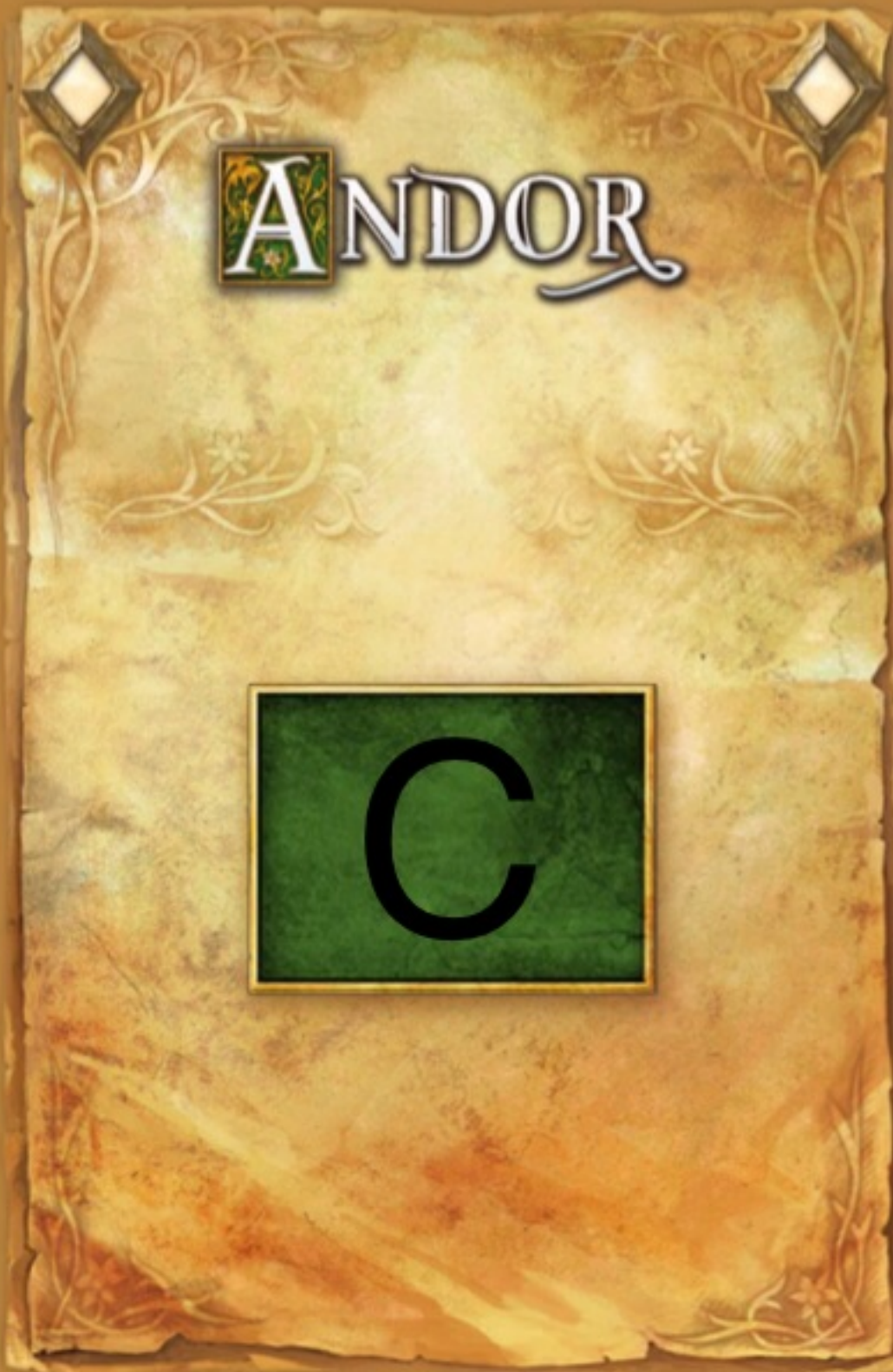
1024,1044 sowie Bergskrale auf 1001, 1023 und 1182 und Einen Knüppeltroll auf 1019.

Das Feld 1019 lässt sich nicht von Helden betreten oder passieren. Die Figur Schild Zwerge kann nur mit bewegt werden.

Der Held mit dem zweit niedrigsten Rang beginnt



Ein beliebiger Held
erhält 1ST



Wargor auf 1003,
Bergskral auf
1001