



Der Drache Tarok ward besiegt und die Helden genossen den nicht endenden Ruhm. Doch während die Feste auf der Rietburg kein Ende nahmen, wuchs im Osten des Landes eine Kabale heran, die längst in Vergessenheit geraten war. Der schwarze Magier „Varkur“ trieb sein Unwesen im verlassenen Turm am Fuße des Grauen Gebirges.

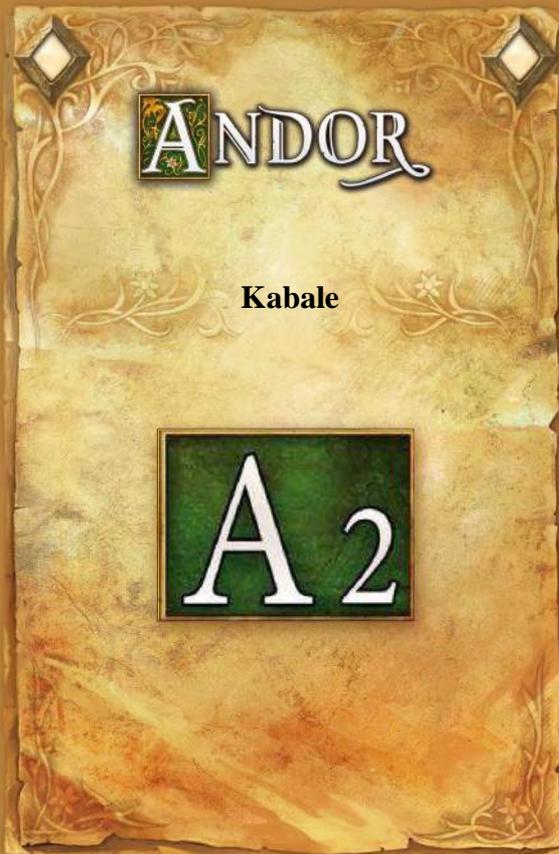
Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Hexe, den Turm, den Drachen, Varkur, das Gift, 4 Bauernplättchen und 11 Edelsteine.
- Die zugehörigen Legendenkarten (s. Vorderseite)
- Verdeckt und gemischt: 3 Heilkräuter, 6 Runensteine, 5 Pergamente, 13 Kreaturenplättchen (sortiert die beiden Plättchen, auf denen ein Wardrak vorkommt, aus).

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B**, **G** und **I**
- Legt den **Ereigniskartenstapel „Der geheime See“** zusätzlich neben den Stapel mit den goldenen Ereigniskarten. Sortiert vorher die Karten 4, 5 und 7 aus.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔

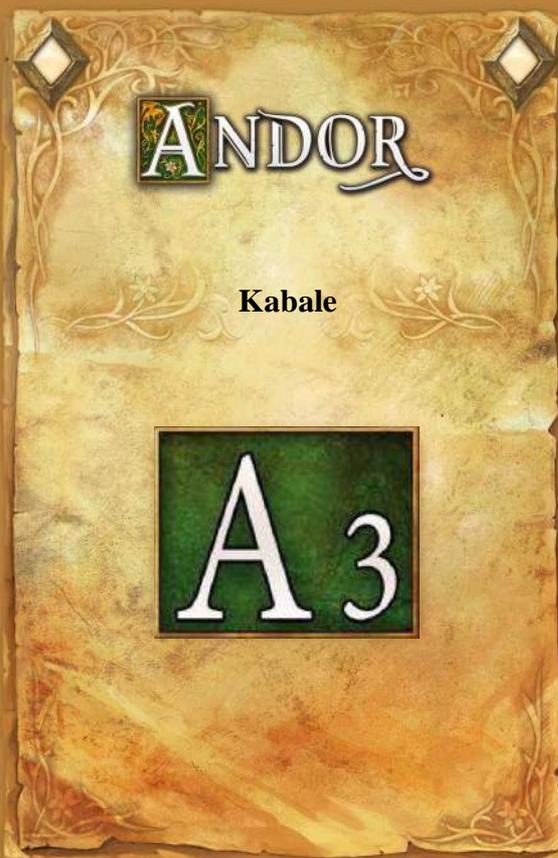


- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 **Runensteine**, 2 der 3 **Heilkräuter** und...
bei 2 Spielern: 3 der 5 **Pergamente**
bei 3 Spielern: 4 der 5 Pergamente
bei 4 Spielern: Aller 5 Pergamente.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, wann die Karte „Der Nebel verdichtet sich“ ins Spiel kommt und legt sie an den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste.
- Legt je ein **Bauernplättchen** auf die Felder...
25 und **63** bei 2 Spielern
25, **63** und **40** bei 3 Spielern
25, **63**, **40** und **52** bei 4 Spielern.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position von **5 Kreaturenplättchen** an der Legendenleiste (nicht mehr als 2 auf einem Feld).

Hinweis:

Wenn der Erzähler ein Feld auf der Legendenleiste erreicht, für den es sowohl Legendenkarten, als auch Kreaturenplättchen gibt, haben die Kreaturenplättchen Vorrang.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Die Erde bebte und auf der Rietburg herrschte für einen Moment absolute Stille.

Stellt jetzt **Gors** auf Feld **28** und **21**, einen **Skräl** auf **31** und einen **Troll** auf **36**.

Legendenziel:

Die **Burg** muss verteidigt werden.

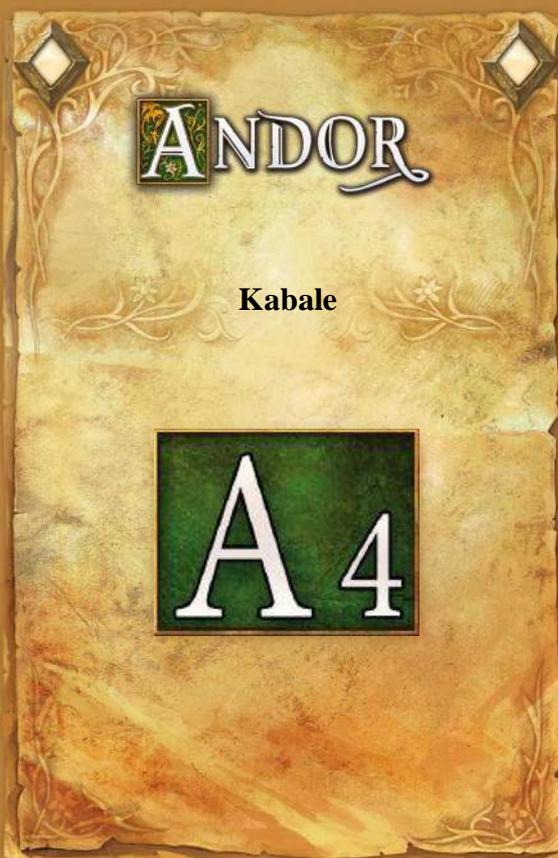
Jeder Held startet mit **3 Stärkepunkten** auf dem Feld, das seiner Rangzahl entspricht.

Die Bewohner Andors waren sich sicher: Dunkle Zeiten standen ihnen bevor. Doch was genau Varkur im Schilde führte, ward bis dahin unbekannt. König Thorald sah nur eine Chance, mehr darüber herauszufinden: Die alten Runen der Prophezeiung mussten entschlüsselt werden. Aber nur die alte Hexe Reka vermochte es, sie zu lesen.

Aufgabe:

Die **Hexe Reka** muss im Nebel gefunden werden und die verschlüsselten Pergamente müssen zu ihr gebracht werden. Deckt dann die Legendenkarte „Das Vermächtnis der Runen 1“ auf.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔



Doch dieses Mal wollten die Bewohner Andors nicht untätig bleiben. Einige Bauern waren gewillt, die Helden im Kampf gegen das Böse zu unterstützen.

Aufgabe:

Alle **Bauern** müssen in die Burg gebracht werden. Wenn der erste Bauer die Burg erreicht, deckt die Legendenkarte „Die Bauernmiliz“ auf.

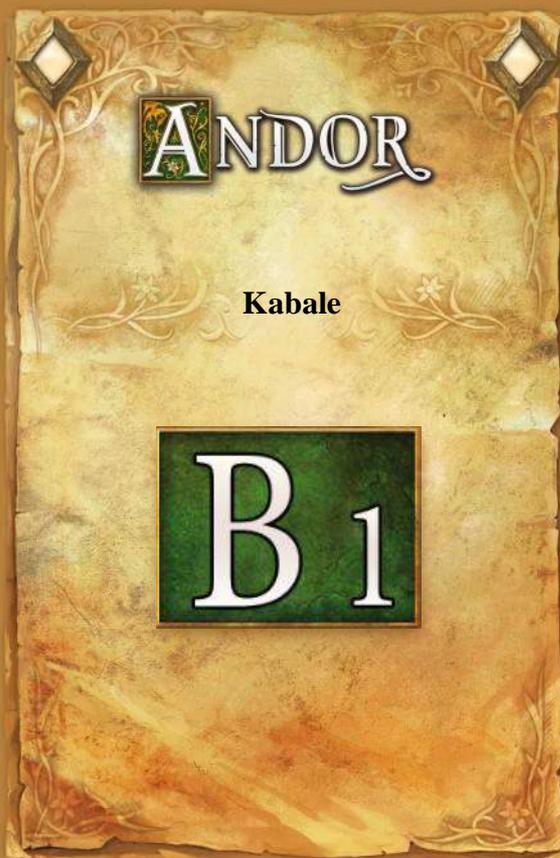
Die Gruppe erhält **6 Gold** und **3 beliebige Gegenstände** von der Ausrüstungstafel (außer dem Trank der Hexe).

„Worauf wartet ihr noch?“, fragte Thorald. „Zieht hinaus und rettet unser Land. Die Zeit ist knapp“.

Der Held mit der größten **Abenteuererfahrung** beginnt.

Tipp:

Vergesst nicht zwischen Aufgabe (optional) und Legendenziel (obligatorisch) zu unterscheiden!



Die Helden waren fortgezogen das Land Andor vor den dunklen Mächten zu bewahren. Erbozt betrachtete Varkur ihre Wege in seiner Kristallkugel. Er machte sich mitsamt einer Phiole voll Gift auf den Weg zum Brunnen an der Mine. Es war ein leichtes für ihn, das Grundwasser in ganz Andor damit zu vergiften.
Die Helden mussten ihn aufhalten.

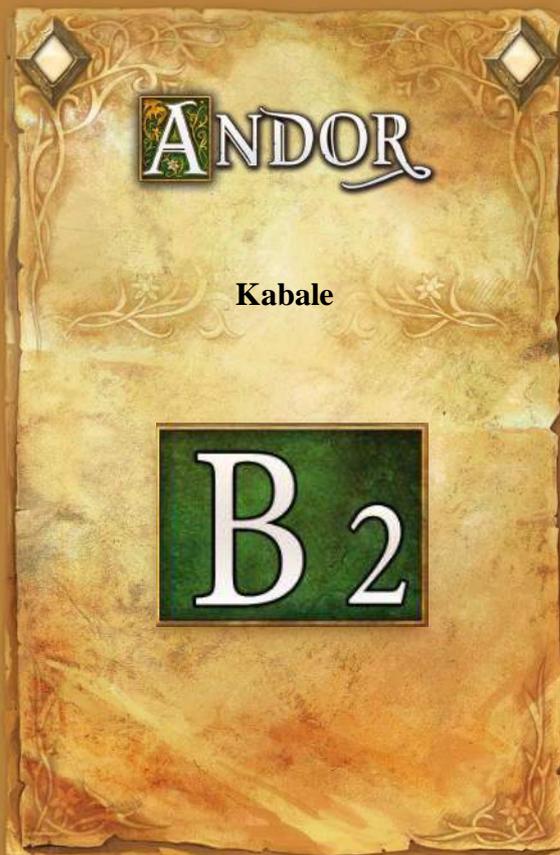
Stellt jetzt den **Magier Varkur** auf den Turm auf Feld **83**. Dieses Feld ist von nun an mit Feld 61 verbunden. Markiert diese Verbindung mit einem Sternchen.

Er bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang um ein Feld auf dem schnellsten Weg in Richtung Feld 45. Wenn er dort ankommt, werden sofort **alle Brunnenplättchen** aus dem Spiel genommen.

Aufgabe:

Varkur muss das Gift abgenommen werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2. 



Die Helden können dies schaffen, indem sie Varkur vertreiben.

Stärkepunkte: Bei 2 Spielern = 8, bei 3 Spielern = 15, bei 4 Spielern = 22

Willenspunkte: Immer so viele, wie seine Angreifer zu Beginn des Kampfes gemeinsam haben.

Würfel: Keine! Varkur erhält immer den zweit höchsten Würfelwert von jedem seiner Angreifer (sofern dieser mit mind. 2 Würfeln kämpft). Für den Helden zählt immer der bestmögliche Wert.

Runensteine haben gegen Varkur keine Wirkung.

Belohnung: Gift, der Erzähler bewegt sich nicht.

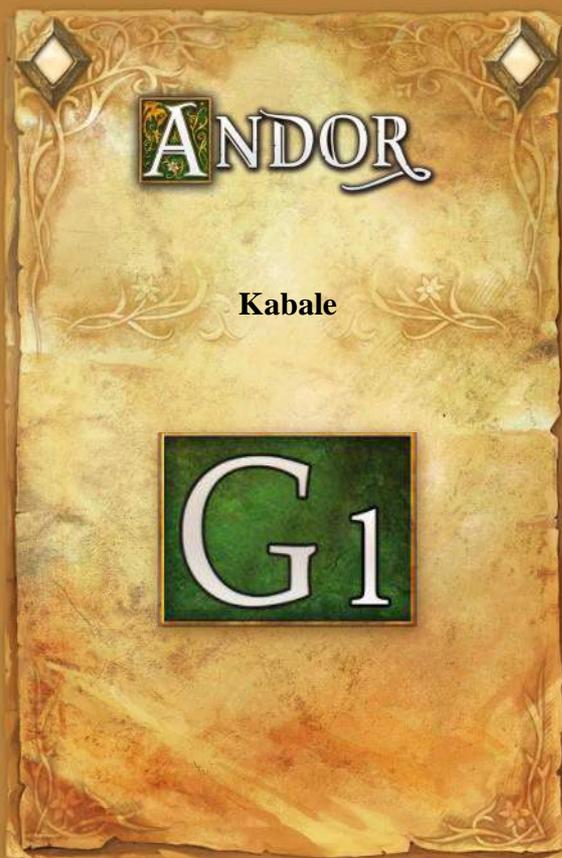
Varkur kann nicht mit einem Bogen angegriffen werden. Chada/Pasco darf nur in diesem Kampf die Würfel, die gemäß der Willenspunkte zu Verfügung stehen, gleichzeitig werfen.

Erinnerung: Die Wirkung von Gift

Der Held setzt das Gift im Kampf nach dem Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur ein.

Es hat 2 Wirkungen:

1. Wenn die Kreatur unterliegt fällt sie sofort auf 0 Willenspunkte.
2. Für eine mit Gift besiegte Kreatur gibt es keine Belohnung. Die Kreatur wird nicht auf das Feld 80 gelegt, sie kommt aus dem Spiel. Der Erzähler geht kein Feld weiter auf der Legendenleiste.



Unermüdlich erschuf Varkur neue Kreaturen für den Kampf gegen König Thorald und die Rietburg. Mit einem lauten Knall erschienen 3 neue Kreaturen am Fuße des verlassenen Turms. Ein Gor, ein Skral und ein Troll erhoben sich aus dem Nebel. Doch Varkurs Experiment war missglückt.

„Blut und Verderben!“, schrie der Gor.

„Schwein und Wein!“, rief der Troll.

„Ich sehe hier kein Schwein“, zeterte der Skral.

„Ich schon – ihn!“, kicherte der Gor und deutete auf den Troll.

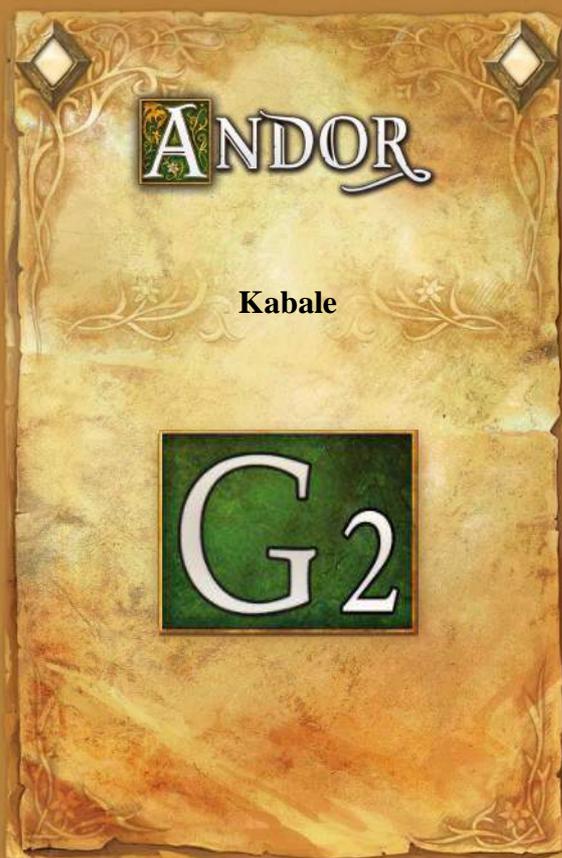
„Schluss jetzt!!!“, brüllte Varkur, außer sich vor Wut.

Schnell begaben sich die Kreaturen in Reih und Glied.

„Zu ihren Diensten“, tönte der Gor, „Fat Freddy, der fette Troll, Stupid Stew, der dumme Skral, und meine Wenigkeit, Grumpy Gru, der kleine gemeine Gor“.

Varkur schlug die Hände über dem Kopf zusammen. Ein solcher Fehler war ihm noch nie unterlaufen. Doch die Zeit war knapp und es blieb ihm nichts Anderes übrig, als das Trio zur Rietburg zu schicken.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G2. ➡



Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Lest die Anweisungen laut vor:

Stellt jetzt einen Gor, einen Skral und einen Troll auf Feld 48.

Stellt jetzt einen Gor, einen Skral und einen Troll auf Feld 39.

Hinweis:

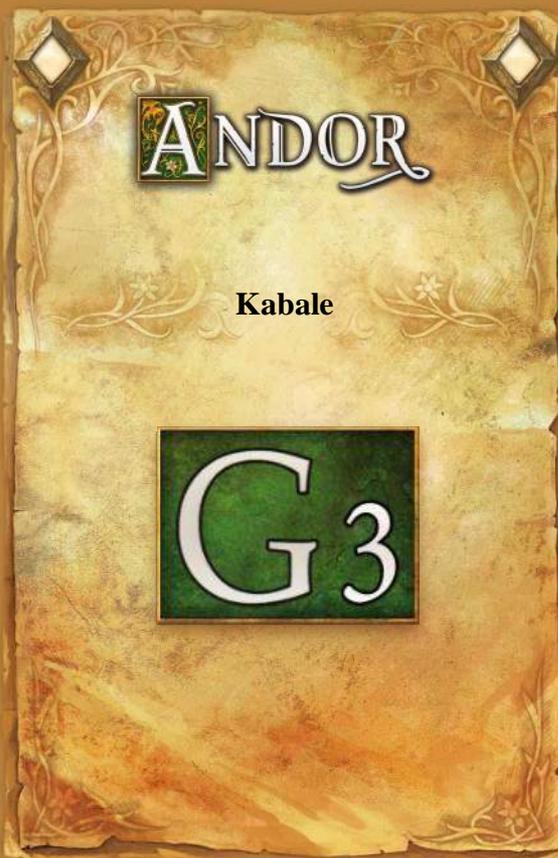
Wenn die **Steinbrücke** bereits von einer anderen Legendenkarte betroffen ist, erscheint das Trio auf Feld 48.

Wenn eine der **Holzbrücken** bereits von einer anderen Legendenkarte betroffen ist, erscheint das Trio auf Feld 39.

Sollte sich auf dem erwürfelten Feld bereits eine Kreatur befinden, erscheint das Trio trotzdem dort. Die dort befindliche Kreatur bewegt sich beim nächsten Sonnenaufgang unabhängig vom Trio nach den normalen Regeln.

Markiert das Trio mit einem Stern. Die drei Kreaturen bleiben immer zusammen und bewegen sich bei Sonnenaufgang gemeinsam **vor allen anderen Kreaturen** um **2 Felder** in Pfeilrichtung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G3. ➡



Wenn sich jetzt alle Bauern, die zu Beginn ins Spiel gebracht wurden, in der Burg befinden:

Die Tage vergingen schnell und die Bauern trainierten hart mit den ihnen anvertrauten Waffen. Gemeinsam bildeten sie die erste Bauernmiliz Andors und zogen aus um ihren Beitrag zum Schutz der Rietburg zu machen.

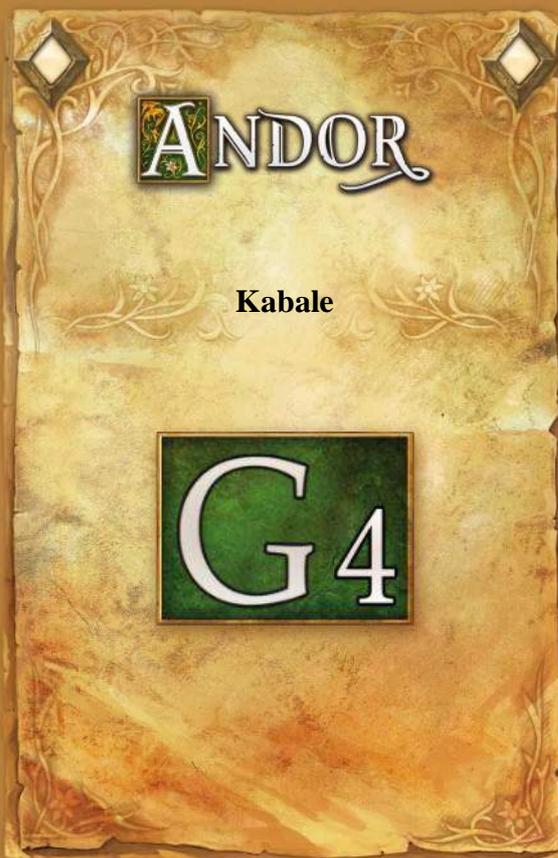
Legt jetzt die **Bauernplättchen** auf die Brücke, die das Feld, auf dem sich das Trio jetzt befindet, mit der anderen Seite des Ufers verbindet. Diese Brücke ist ab sofort für alle Kreaturen nicht mehr begehbar. Die Helden können sie weiterhin normal nutzen. Das Trio und alle anderen Kreaturen auf dem Feld vor der Brücke, bewegen sich ab sofort nicht mehr.

Wenn die Helden nicht alle Bauern in die Burg bringen konnten:

Nach kurzer Zeit erstillte die Euphorie der Bauern. Sie legten die Waffen nieder und flohen zurück auf ihre Gehöfte.

Alle **Bauernplättchen** kommen jetzt aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G4. ➡



Das Trio konnte sich in seiner Stärke nicht mit den anderen Kreaturen messen. Doch es folgte nicht weniger gehorsam den Anweisungen Varkurs.

Das Trio kämpft nur gemeinsam und kann ab sofort von den Helden angegriffen werden.

Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 12, bei 3 Spielern = 18, bei 4 Spielern = 24

Willenspunkte: 20

Würfel: 2 schwarze (unabhängig der Anzahl der Willenspunkte).

Besonderheit: Nur Fat Freddy kämpft für das Trio. Die Aktionen von Stupid Stew und Grumpy Gru werden vor jeder Kampfrunde **separat neu** ausgewürfelt (siehe Legendenkarte G5).

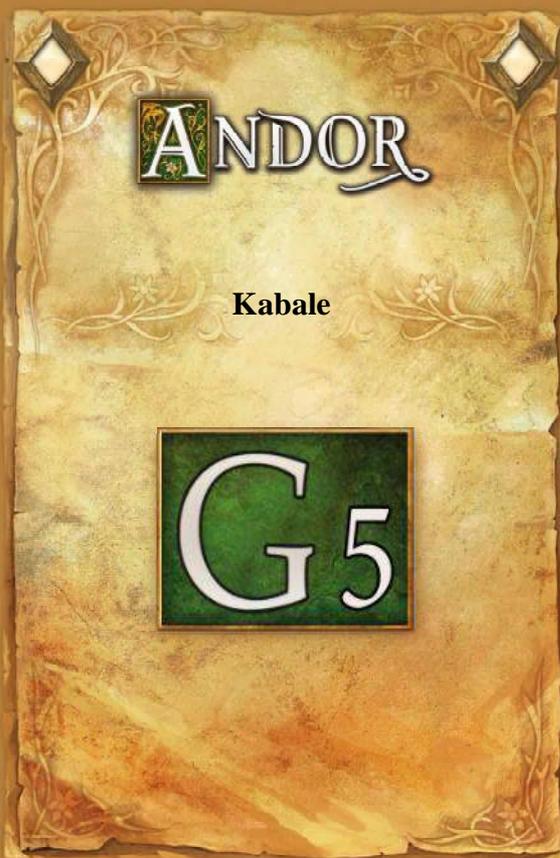
Hinweis:

Wenn das Trio besiegt wurde, bekommen die Helden nur einen Trinkschlauch, den ein am Kampf beteiligter Held erhält, als Belohnung (Keine Willenspunkte oder Gold). Der Erzähler bewegt sich zwei Felder auf der Legendenleiste vor.

Gelangt das Trio in die Burg, so beansprucht jede Kreatur ein eigenes freies Schild.

Das Gift kann nicht gegen das Trio verwendet werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G5. ➡



Aktionen von Stupid Stew (Skral):

Stupid Stew sah dumm aus der Wäsche.
Der Skral hat keinen Einfluss auf diese Runde.

Stupid Stew feuerte Fat Freddy mit seiner Peitsche an und lenkte ihn ab.
Das Trio verliert jetzt sofort 1x Würfeln Willenspunkte.

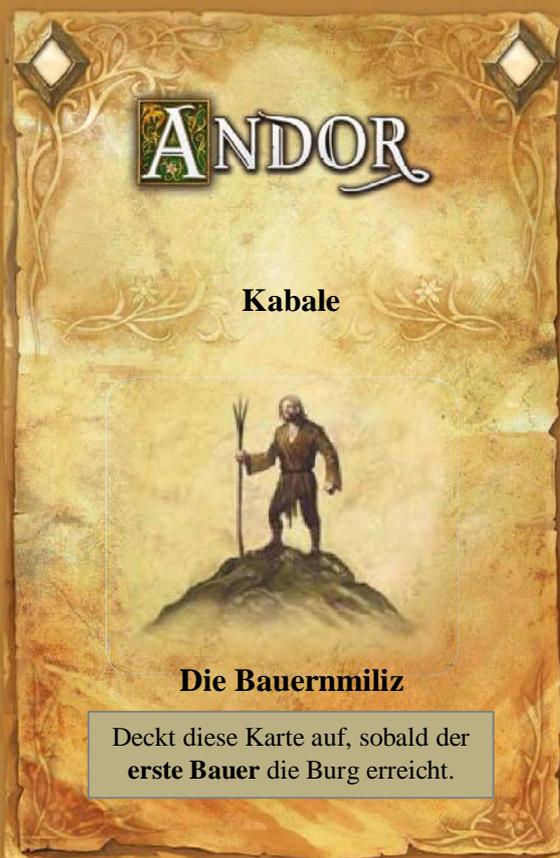
Stupid Stew langweilte sich. Er stellte Fat Freddy ein Beinchen.
Das Trio hat diese Runde nur einen schwarzen Würfel.

Aktionen von Grumpy Gru (Gor):

“Angriff!”, schrie Grumpy Gru.
Der Gor hat keinen Einfluss auf diese Runde.

“Schützt mich!”, schrie Grumpy Gru.
Das Trio verliert diese Runde nur halb so viele Willenspunkte wie erwürfelt (abgerundet).

Grumpy Gru startete einen hinterhältigen Sprungangriff.
Das Trio kann diese Runde wie der Zauberer einen Würfel zu seinen Gunsten drehen.



Die Bauern des Landes ahnten Böses und wollten dieses Mal nicht bloß unbeteiligt zusehen, wie die Helden ihre Taten vollbrachten. König Thorald schätzte ihr Vorhaben und erbrachte die nötige Unterstützung in Form von Schwertern und Schilden.

Die **Bauernplättchen** haben in dieser Legende nicht ihre normale Funktion. Sie bleiben zunächst aufgedeckt auf Feld 0 (Burg) liegen.

Die Zeit drängte, denn mit jeder Sekunde wuchs Varkurs Macht über die Kreaturen.

Aufgabe:

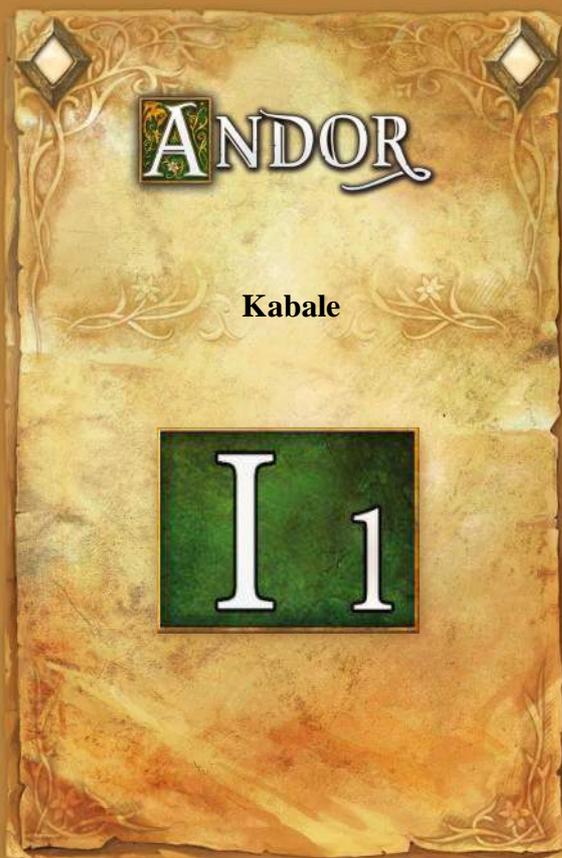
Bringt alle **Bauernplättchen** in die Burg, bis der Erzähler das Feld „G“ auf der Legendenleiste erreicht.

Legt zur Erinnerung ein **rotes X** auf das Feld „G“ der Legendenleiste.

Hinweis:

Sollte die Aufgabe schon vorher erledigt sein, verweilen die Bauern bis zum Feld „G“ auf Feld 0 (Burg).

Dort sind sie in Sicherheit und können nicht mehr verloren gehen, können aber auch nicht als Schilder eingesetzt werden.



Der Drache Tarok ward vor nicht allzu langer Zeit besiegt. Doch sein Sohn Amlug hatte sein Erbe bereits angetreten.

Wenn die Hexe die Pergamente bis jetzt nicht erhalten hat:

Die Helden schafften es nicht, die alten Runen auf den Pergamenten der Prophezeiung zu entziffern, und Varkur konnte seine Macht ungehindert in Andor ausbreiten.

Stellt jetzt den Turm, 2 Wardraks und Varkur auf Feld 24 und deckt die Karte „**Die schwarze Festung 1**“ auf.

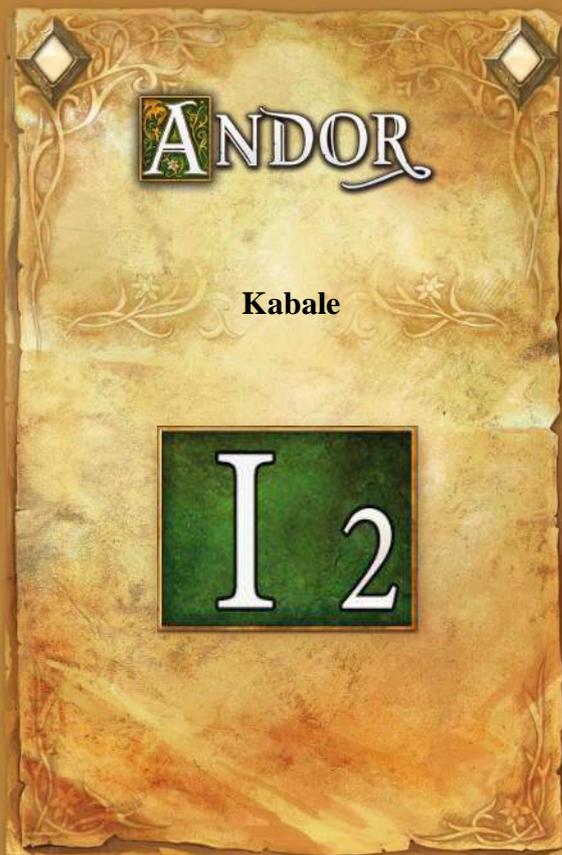
Stellt jetzt den **Drachen** auf Feld **84**. Die **Hexe** verschwindet.

Wenn die Hexe die Pergamente erhalten hat:
Reka hatte den Helden ihre Dienste im Kampf gegen das Böse versprochen. Sie beschwor einen mächtigen Zauber und verbündete sich mit Amlug.

Stellt jetzt den Drachen und die Hexe auf Feld **66**.

Stellt jetzt die Wardraks und Varkur auf Feld 24 und deckt die Karte „**Die schwarze Festung 1**“ auf.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I2.



Wenn auch das Böse seines Vorgängers in Amlug erlischt war, verblieb jedoch die Liebe zu glänzenden Dingen tief in ihm.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position der **11 Edelsteine**. Addiert 40 zum Würfelwert und legt sie auf das entsprechende Feld. Es können mehrere Edelsteine auf einem Feld liegen.

Aufgabe:

Der Drache muss gezähmt werden.

Dazu müssen 10 der 11 Edelsteine beim Drachen abgelegt werden. Dann fliegt der Drache sofort mit den Helden, die sich dann auf dem Feld des Drachen befinden, auf Feld 23. Er erhält im Kampf gegen die Wardraks einen **zusätzlichen roten Würfel**, mit dem er nach den Helden in jeder Kampfrunde einmal würfelt. Der Würfelwert wird zu denen der Helden addiert. Die Sonderfähigkeit des Zauberers kann genutzt werden.

Hinweis:

In dieser Legende können die Edelsteine **nicht** wie Gold verwendet werden, sondern ausschließlich für den Drachen!



Der Nebel verdichtet sich

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

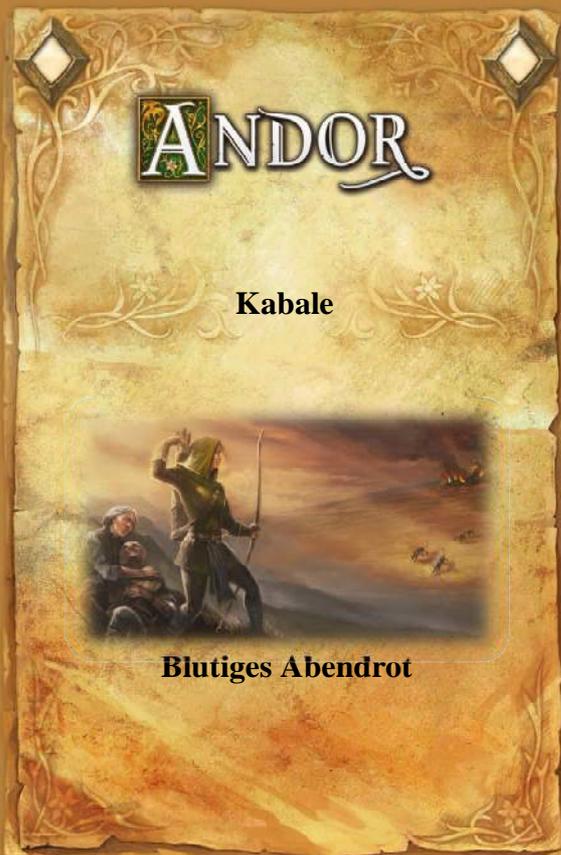
Der Wind drehte und während der Nebel am Fluss nach und nach verschwand, verdichtete er sich im Grauen Gebirge mehr und mehr.

Nehmt jetzt sofort alle **Nebelplättchen**, die bereits aktiviert wurden, und mischt sie verdeckt (Ausnahmen: Gold, Trinkschlauch, Hexe). Legt sie dann auf Feld 84 und die in Pfeilrichtung folgenden Felder. Steht ein Held auf einem dieser Felder, wird es übersprungen.

Hinweis:

Diese Karte hat keine Auswirkung auf die Hexe selbst.

Stellt jetzt einen **Gor** auf **Feld 36** und einen **Skral** auf **Feld 31**.



Kabale

Blutiges Abendrot

Erschöpft sank der Wardrak zu Boden und erlag seiner Verletzungen.

Beim 1. – 4. Sieg gegen einen Wardrak:

In Sekundenschnelle zog eine große Rauchwolke auf. Als die Schwaden sich verzogen, erschien der schwarze Magier Varkur und erweckte den Wardrak mit einem mächtigen Zauber wieder zum Leben. Doch Varkurs Kräfte schwanden...

Legt jetzt folgende Karte **aus dem Spiel**:

Beim 1. Sieg: Varkurs Macht 1 (s.Rückseite)

Beim 2. Sieg: Varkurs Macht 2 (s.Rückseite)

Beim 3. Sieg: Varkurs Macht 3 (s.Rückseite)

Beim 4. Sieg: Varkurs Macht 4 (s.Rückseite)

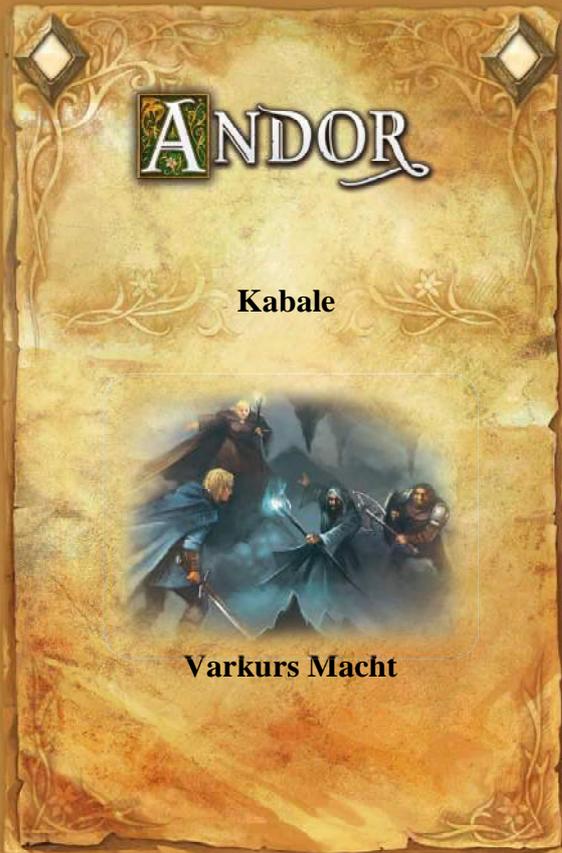
Zusätzlich verlieren die Wardraks pro Sieg 2 Stärkepunkte **im Endkampf**.

Der besiegte Wardrak bleibt unverändert im Spiel. Die Helden erhalten nicht die normale Belohnung und der Erzähler bewegt sich nicht.

Zusätzlich beim 4. Sieg gegen einen Wardrak:

Varkurs Kreaturen befanden sich in großer Gefahr, doch die Kräfte des schwarzen Magiers waren erschöpft. Mit einem großen Knall waren Varkur und die Wardraks verschwunden.

Stellt die Wardraks und Varkur jetzt auf Feld **24** und deckt die Karte „**Die schwarze Festung 1**“ auf.

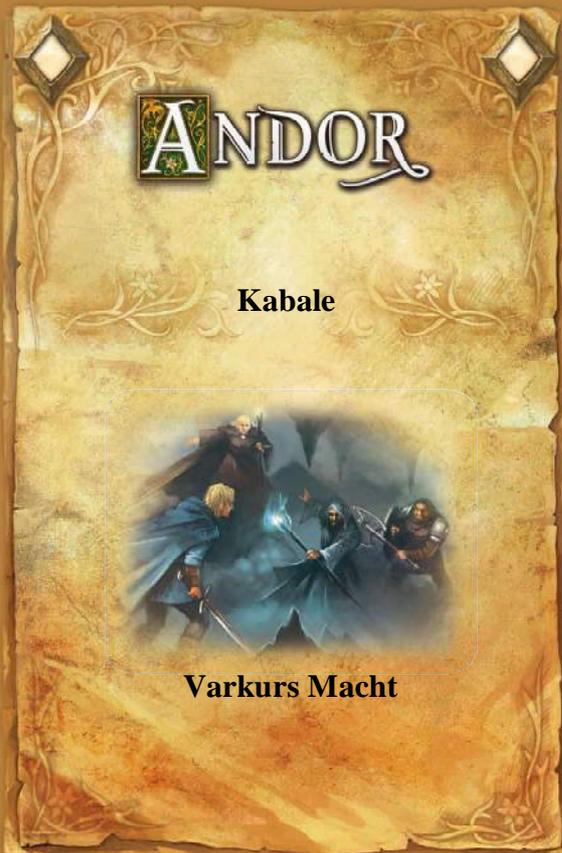


Varkur hatte den Angriff der Helden bereits vorhergesehen und hatte vorgesorgt. Eine Rauchwolke erschien und ein böser Zauber legte sich auf einen der Helden.

Nummeriert jetzt eure Helden durch und erwürfelt mit einem Heldenwürfel, welchen der Helden der Zauber trifft (Wenn eine höhere Zahl gewürfelt wird, als Helden im Spiel sind, wird so lange erneut gewürfelt, bis ein Held ausgewählt wurde).

Dieser Held kämpft in dieser Kampfunde **auf der Seite der Wardraks**. Seine Stärkepunkte werden zu denen der Wardraks addiert. Der Held würfelt in dieser Runde nur mit einem Heldenwürfel, dessen Wert zu den schwarzen Würfeln der Wardraks addiert wird. Alle seine Gegenstände verlieren für diese Runde ihre Gültigkeit. Die Willenspunkte des Helden sind unerheblich.

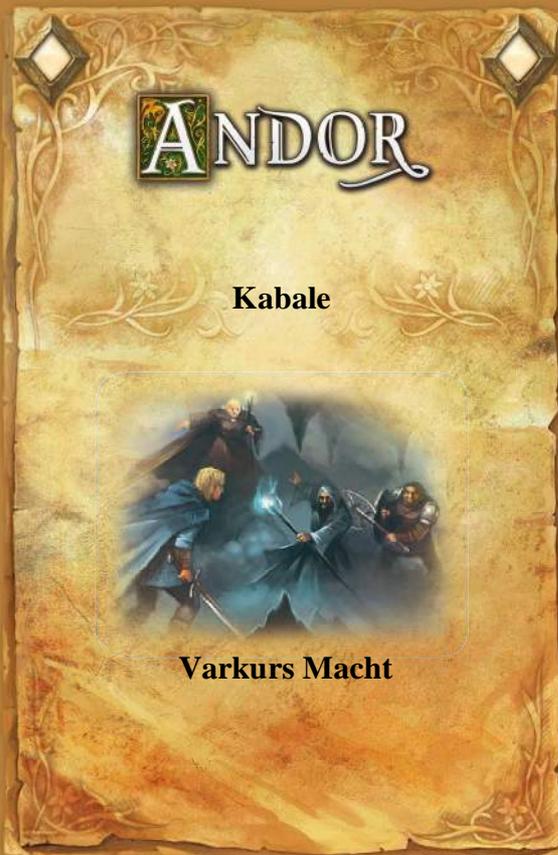
1



Varkur hatte den Angriff der Helden bereits vorhergesehen und hatte vorgesorgt. Die Kräfte der Helden schwanden.

In dieser Kampfunde hat jeder Held nur die **Hälfte seiner Stärkepunkte** (aufgerundet), jedoch nie weniger als einen.

2

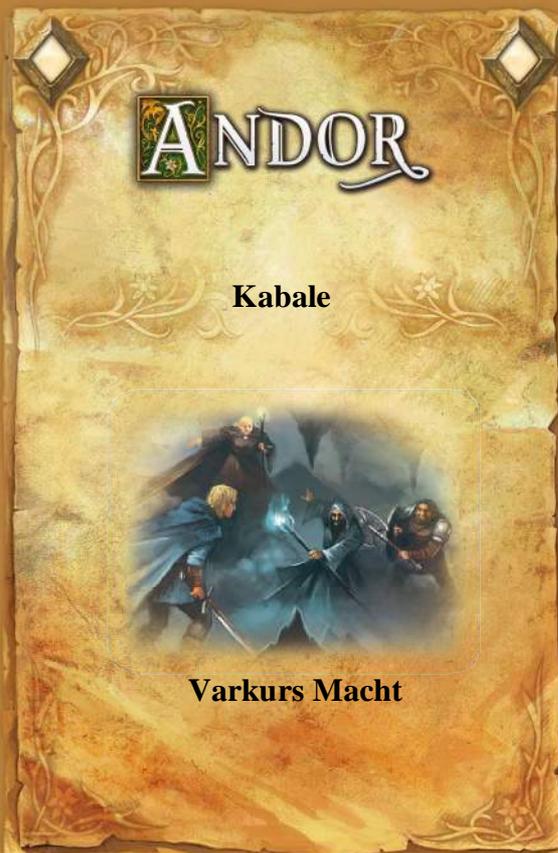


Varkur hatte den Angriff der Helden bereits vorhergesehen und hatte vorgesorgt. Ein Getöse aus der Ferne war zu hören.

Deckt jetzt sofort **2 Kreaturenplättchen** auf. Die benannten Kreaturen tauchen nicht auf den vorgesehenen Feldern, sondern auf Feld 24 auf. Kreaturen, die die Anweisung erhalten, sich zu bewegen, bewegen sich ebenfalls auf Feld 24. Wenn ein Heilkraut oder Gold auftaucht, darf ein beliebiger Held es auf seiner Heldentafel ablegen. Die neuen Kreaturen auf Feld 24 kämpfen in dieser Runde gemeinsam mit den Wardraks. Ihre Stärke wird zu der der Wardraks addiert. Die Willenspunkte sind unerheblich. Diese Kreaturen würfeln nicht. Nach der Kampfunde werden die Kreaturen wieder in den Vorrat, bzw. auf ihr vorheriges Feld zurückgestellt.

Sollten keine verdeckten Kreaturenplättchen mehr vorhanden sein, werden alle bereits verwendeten neu verdeckt gemischt. Sollten die benannten Kreaturen nicht mehr im Vorrat vorhanden sein, werden sie von Feld 80 genommen, jedoch nicht von anderen Feldern (außer bei Bewegungsplättchen).

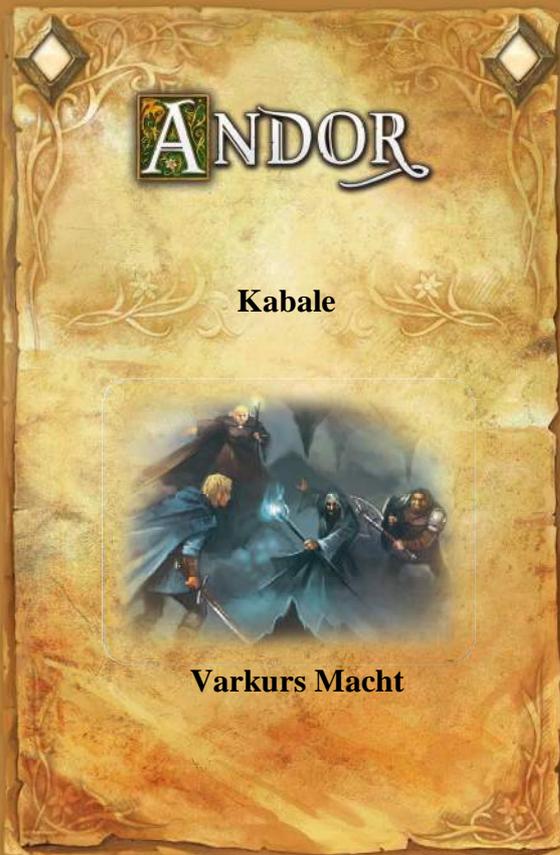
3



Varkur hatte den Angriff der Helden bereits vorhergesehen und hatte vorgesorgt. Seine Kreaturen verbündeten sich.

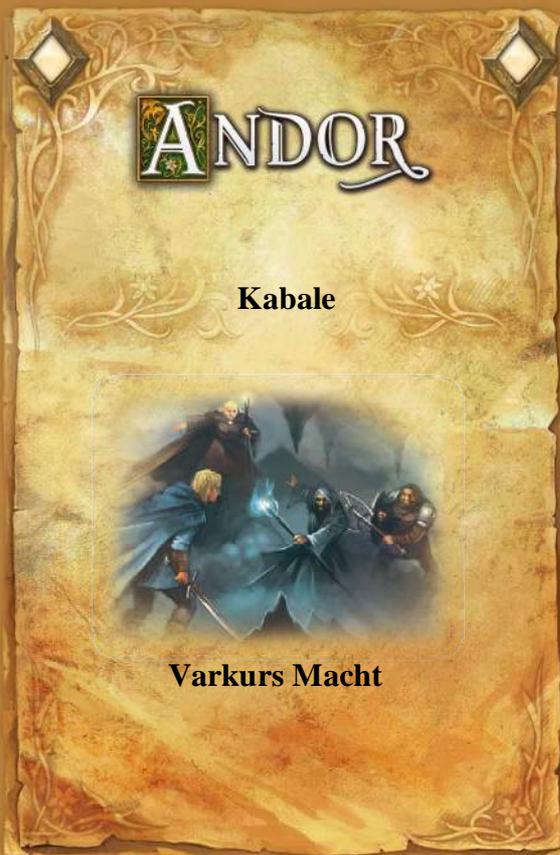
In dieser Kampfunde haben die Wardraks zusätzlich so viele Stärkepunkte, wie **andere Kreaturen** auf dem Spielplan stehen (inklusive der Kreaturen, die bereits in die Burg eingedrungen sind; exklusive Feld 80 und Drache).

4



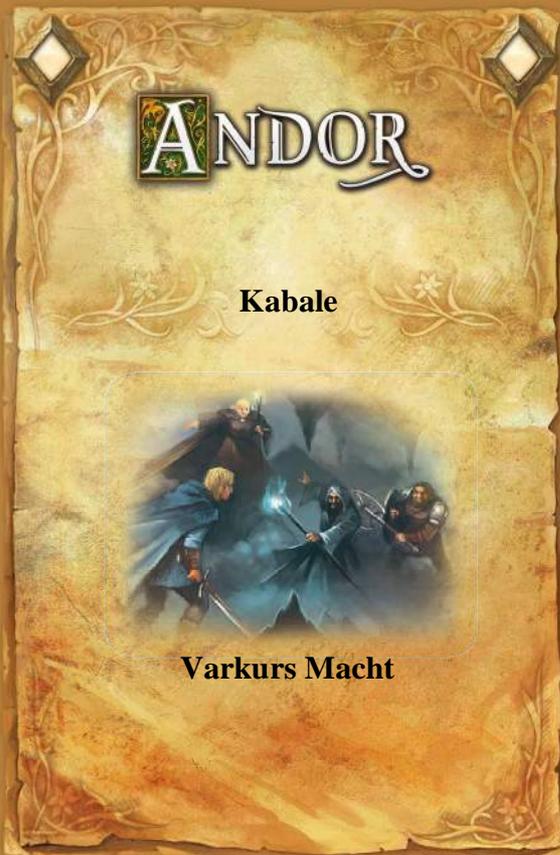
Varkur hatte den Angriff der Helden bereits vorhergesehen und hatte vorgesorgt. Plötzlich fuhr ein gleißendes Licht in die Köpfe der Helden.

In dieser Kampfunde zählt bei jedem Helden der **niedrigste Würfelwert** anstatt dem Höchsten. Die Runensteine und die Sonderfähigkeit des Zauberers bleiben erhalten. Nur in dieser Runde würfeln alle Helden (trotz der Bögen) mit allen Würfeln, die ihnen gemäß ihrer Willenspunkte zur Verfügung stehen, gleichzeitig. Helme haben weiterhin keine Gültigkeit.



Varkur hatte den Angriff der Helden bereits vorhergesehen und hatte vorgesorgt. Die Helden stockten.

In dieser Kampfunde würfelt jeder Held mit einem **Würfel weniger**, als es seinen Willenspunkten entspricht, jedoch nie mit weniger als einem (Keine Auswirkung auf Runensteine).



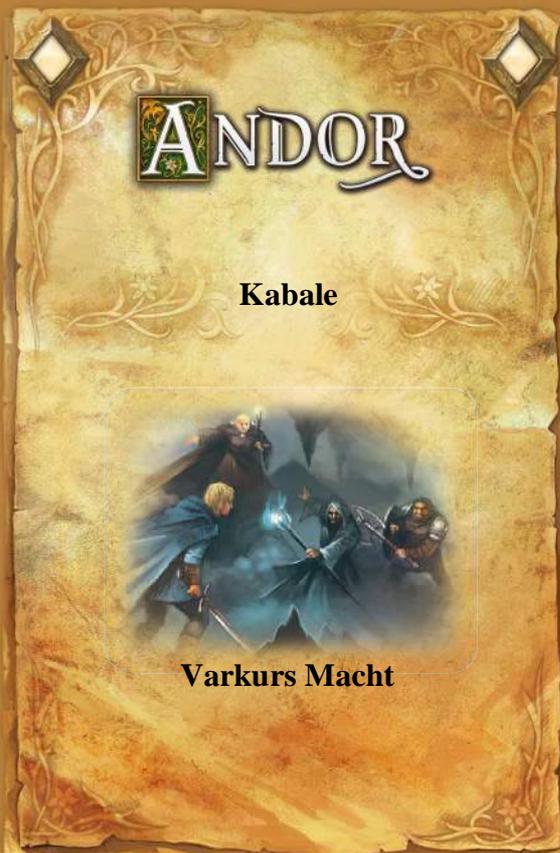
Varkur hatte den Angriff der Helden bereits vorhergesehen und hatte vorgesorgt. Schlingpflanzen aus dem Geheimen See in der Mine schlangen sich um ihre Handgelenke.

Deckt jetzt sofort nacheinander 5 Ereigniskarten „**Der Geheime See**“ auf und führt die Anweisungen darauf sofort durch.

Ihr könnt die Ereignisse nicht mit einem Schild blockieren.

Nummeriert eure Helden durch und erwürfelt vor dem Aufdecken jeder Karte mit einem Heldenwürfel, welchen der Helden die Karte betrifft (Wenn eine höhere Zahl gewürfelt wird, als Helden im Spiel sind, wird so lange erneut gewürfelt, bis ein Held ausgewählt wurde).

Im Anschluss an diese Kampfrunde werden die Ereigniskarten „Geheimer See“ **neu gemischt**.



Varkur hatte den Angriff der Helden bereits vorhergesehen und hatte vorgesorgt. Die Taschen der Helden fingen an zu zittern.

Die **Gegenstände** aller Helden verlieren für diese Kampfrunde ihre Gültigkeit (inklusive Runensteine, exklusive Bögen).



Die Hexe Reka entschlüsselte die Runen der alten Prophezeiung und erschrak: 2 Wardraks waren auf einem Floß über das Hadrische Meer gekommen und folgten nun dem Fluss Narne.

Ein Held würfelt mit einem **Heldenwürfel**. Lest laut die Anweisungen vor:

Langsam floss der Fluss durchs Land.
Stellt jetzt 2 Wardraks auf das Feld 16. Die Brücke zwischen Feld 16 und 48 ist zerstört.

Ein starker Wind kam auf und der Fluss verwandelte sich in ein reißendes Gewässer.
Stellt jetzt 2 Wardraks auf das Feld 38. Die Brücke zwischen Feld 38 und 39 ist zerstört.

Der Fluss bahnte sich seinen Weg durchs Land.
Stellt jetzt 2 Wardraks auf das Feld 47. Die Brücke zwischen Feld 46 und 47 ist zerstört.

Plötzlich hatte es die Hexe eilig. Sie raffte ihren Mantel, versprach den Helden ihre Dienste im Kampf gegen das Böse, und verschwand.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Das Vermächtnis der Runen 2“. ➔



Hinweis:

Wenn eine **andere Legendenkarte** bereits die linke Holzbrücke betrifft, tauchen die Wardraks auf Feld 38 auf. Wenn eine andere Legendenkarte bereits die Steinbrücke betrifft, erscheinen die Wardraks auf Feld 16 oder 47 (auswürfeln).

Stellt jetzt die Hexe zurück in den Vorrat.

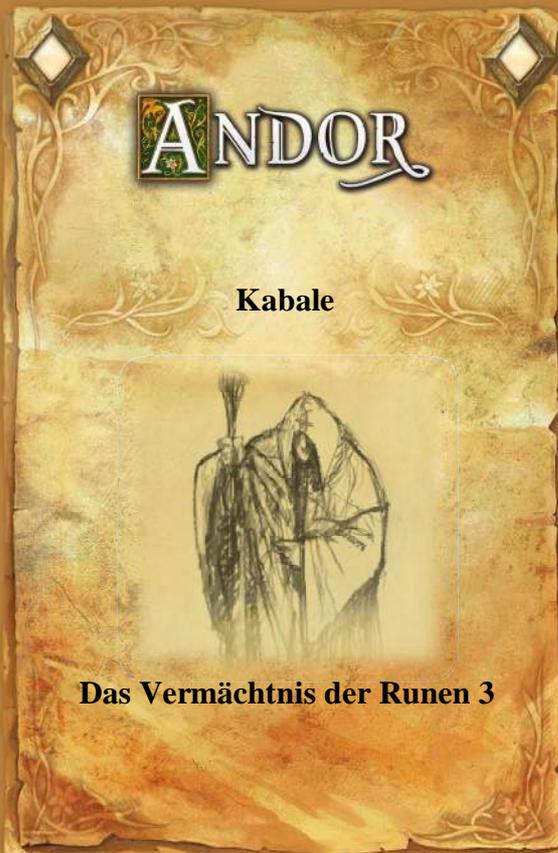
Mit einem geschickten Sprung hatten sich die Wardraks an Land gerettet, bevor das Floß an den Pfählen der Brücke zerschellte.

Markiert die betroffene Brücke mit einem **roten X**. Nur diese beiden Wardraks dürfen gemeinsam auf einem Feld stehen. Für alle anderen Kreaturen gilt weiterhin: „Nur eine Kreatur pro Feld“.

Die Macht des Bösen war allgegenwärtig und Varkur hatte die Wardraks angewiesen, sich in der Nähe der Burg einzunisten.

Stellt jetzt den **Turm** auf Feld **24**. Dieses Feld ist von nun an nicht mehr mit Feld 25 und 21 verbunden. Kreaturen auf Feld 25 bewegen sich im nächsten Schritt auf Feld 23.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Das Vermächtnis der Runen 3“. ➔



Die beiden Wardraks bewegen sich nach den **normalen Regeln** bei jedem Sonnenaufgang. Sie bleiben immer zusammen und bewegen sich auf dem schnellst möglichen Weg zu Feld 24 (ggf. nutzen sie auch andere Kreaturen zur Beschleunigung). Gibt es zwei gleichwertige Möglichkeiten für den nächsten Schritt, wählen sie die kleinere Feldzahl.

Legendenziel:

Die **Wardrak-Festung** muss zerstört werden und die Wardraks müssen besiegt werden.

Auf dem Weg zur Festung können die Wardraks **einzel**n angegriffen werden. Sie haben immer 3 schwarze Würfel, 7 Willenspunkte und...

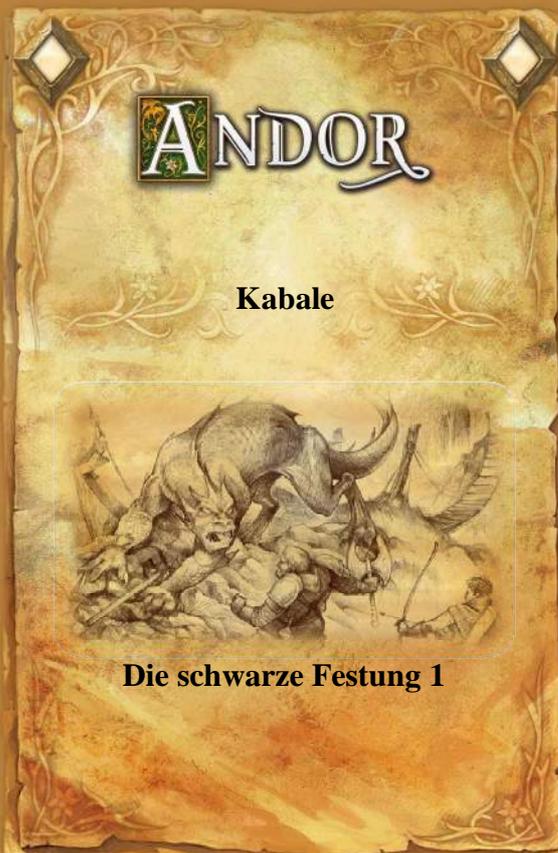
- bei 2 Spielern: 7 Stärkepunkte
- bei 3 Spielern: 13 Stärkepunkte
- bei 4 Spielern: 19 Stärkepunkte.

Das Gift, Bögen und Schilder können nicht verwendet werden. In diesem Kampf dürfen die Helden keine Überstunden machen.

Wenn die Helden eine Kampfrunde verlieren, erhalten die Wardraks 2 zusätzliche Stärkepunkte für den **Endkampf**. Die Helden verlieren aber keine Willenspunkte.

Deckt die Karte „**Blutiges Abendrot**“ auf, wenn ein Wardrak besiegt wurde.

Deckt die Karte „**Die schwarze Festung 1**“ auf, sobald die Wardraks Feld 24 erreicht haben.



Stolz brüllte der Wardrak. Endlich hatten sie ihr Ziel erreicht. Die Wardrak-Festung befand sich in unmittelbarer Nähe der Rietburg. Schon bald sollte der erste Angriff erfolgen.

Die **Wardraks auf der Festung** können nur mit einem Bogen von einem angrenzenden Feld angegriffen werden, auf dem sich keine andere Kreatur befindet. Das Gift und Schilder (und Helme) können nicht eingesetzt werden. Sie kämpfen immer gemeinsam und haben

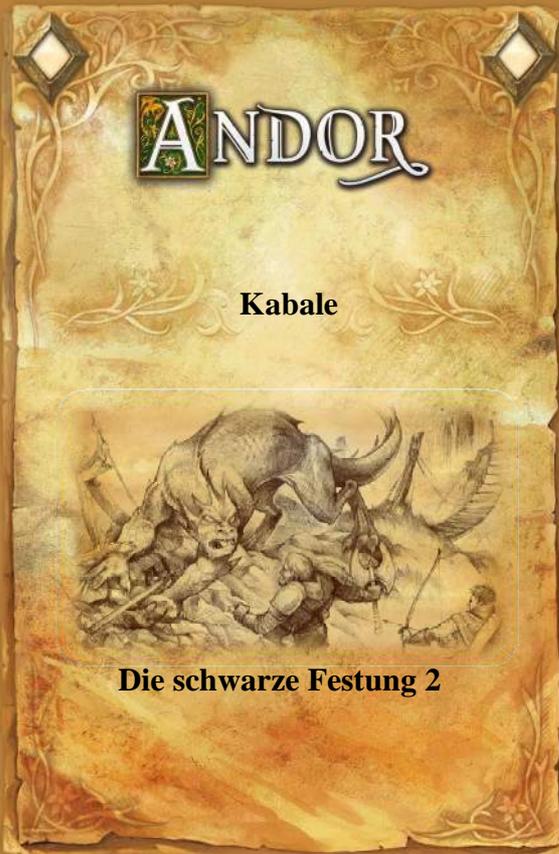
- bei 2 Helden 26 Stärkepunkte,
 - bei 3 Helden 36 Stärkepunkte,
 - bei 4 Helden 46 Stärkepunkte
- zuzüglich/abzüglich dem Wert an Stärkepunkten, den sie ggf. bereits im Kampf gegen die Helden erhalten/verloren haben (s. „Das Vermächtnis der Runen“ und „Blutiges Abendrot“) und...

- bei 2 Spielern: 12 Willenspunkte
- bei 3 Spielern: 16 Willenspunkte
- bei 4 Spielern: 20 Willenspunkte.

Sie würfeln immer mit 3 schwarzen Würfeln (unabhängig der Anzahl ihrer Willenspunkte).

Im Kampf gegen die Wardraks dürfen keine Überstunden gemacht werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „**Die schwarze Festung 2**“



Deckt jedes Mal eine der Legendenkarten „**Varkurs Macht**“ auf, sobald ihr einen Angriff auf die Festung startet.

Hinweis:

Die Legendenkarte „Varkurs Macht“ wird nach der Ankündigung des Kampfes, aber vor Beginn der Kampfrunde gezogen.

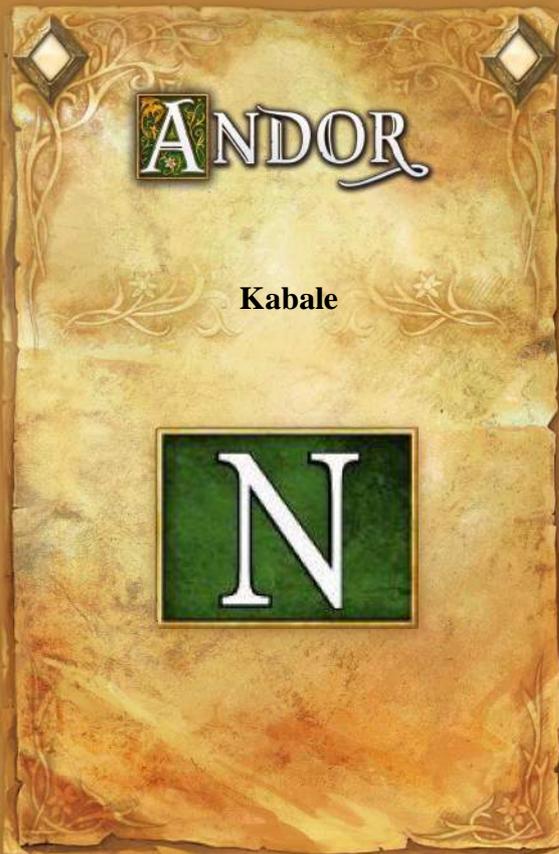
Der Kampf kann erst nach dieser Runde abgebrochen werden.

Bei jeder neuen Kampfrunde muss eine neue Karte gezogen werden.

Nach einer Kampfrunde wird die verwendete Karte wieder verdeckt in den Stapel mit den restlichen Karten „Varkurs Macht“ **gemischt**.

Für jede verlorene Kampfrunde gegen die Wardraks verlieren die Helden keine Willenspunkte, sondern die Wardraks erhalten **einen zusätzlichen Stärkepunkt**.

Bei einem Unentschieden passiert nichts.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Burg erfolgreich verteidigt und...
... die Wardraks in der Festung besiegt wurden.

Varkur kniete erschöpft nieder. Die Wardraks hatten den Kampf gegen die Helden nicht überstanden und all seine Pläne waren zerstört. Ein letzter Knall schwall über die Ebene und Varkur ließ sich in Andor nie wieder blicken.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg nicht verteidigt oder...
... die Wardraks in der Festung nicht besiegt wurden.

Die Kreaturen stürmten die Rietburg und während sich die meisten von ihnen an der Zerstörung erfreuten, vergnügten sich die Trolle im Weinkeller und leerten dort alle Fässer.

