



*Die Helden ahnten instinktiv, dass irgendeine böse Kreatur von Magier Varkur verhext worden war, doch noch wussten die Helden nicht mit welcher sie es zu tun bekamen.*

Führt zuerst die Anweisungen auf der Chekliste aus und legt Sternchen auf D und N. Erwürfelt jetzt die Position von 5 der 6 Runensteine. Und erwürfelt zudem die Position von einem Helm. Stellt einen Gor auf Feld 13 und führt ein Kreaturenplättchen aus.



Der Krieger kommt auf Feld 0.  
Der Bogenschütze auf Feld 57.  
Der Zwerg auf Feld 71.  
Und der Zauberer auf Feld 84.  
Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 10 Willenspunkten. Erwürfelt zusätzlich die Position von 2 Heilkräutern. Verteilt jetzt 5 Gold auf die Heldengruppe. In dieser Legende kostet ein Bogen 4 Gold und Heilkräuter im Wert von 8. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.





*Magier Varkur war wütend. Er wollte die Helden besiegen.*

Ihr müsst Varkur besiegen, dann dürft ihr eine der 2 Karten Varkurs-Schrecken aufdecken. Sie verrät euch, mit welchem Endgegner ihr es am Ende zu tun haben werdet.

Stellt Varkur auf Feld 53. Er hat bei...

...2 Helden 15 Stärkepunkte,

...3 Helden 29 Stärkepunkte,

...4 Helden 36 Stärkepunkte.

Er würfelt mit 3 roten Würfeln und bewegt sich nicht. Ihr

müsst 2-mal gegen ihn gewinnen. Dann ist er besiegt.



Wenn Varkur besser ist, verliert jeder am Kampf beteiligte Held 2 Stärkepunkte. Bei Gleichstand passiert nichts. Wenn ihr Varkur besiegt habt, lest eine Legendenkarte Varkurs-Schrecken vor.

Stellt Skrale auf die Felder 52, 57, 43 und 64.

Jeder Held erhält jetzt 3 Stärkepunkte. Zwei Trinkschläuche und ein Fernrohr werden jetzt auf die Gruppe verteilt.





## *Der Gor-Anführer*

Stellt einen Gor auf Feld 60. Der Gor hat so viele Stärkepunkte wie die Helden auf seinem Feld.

Wenn man mit einem Bogen von angrenzenden Feldern aus angreift, zählen die Stärkepunkte nicht dazu. Gegen ihn kann man keine Helme oder Tränke der Hexe einsetzen.

Er würfelt bei ...

...2 Helden mit 2 roten Würfeln,

...3 Helden mit einem schwarzen Würfel,

...4 Helden mit 2 schwarzen Würfeln.



## *Der Drachen-Skral*

Stellt einen Skral auf Feld 64.

Er hat bei ...

...2 Helden 15 Stärkepunkte

...3 Helden 20 Stärkepunkte

...4 Helden 25 Stärkepunkte.

Er hat 8 Willenspunkte

**BESONDERHEIT:** Die Heldengruppe kann nur gegen ihn kämpfen wenn so viele Skrale besiegt sind wie es Helden gibt.

Er würfelt bei...

...2 Helden mit 2 roten Würfeln,

...3 Helden mit einem schwarzen Würfel,

...4 Helden mit 2 schwarzen Würfeln.





Die Legende ist gewonnen,  
wenn...  
... die Burg erfolgreich verteidigt  
wurde,  
... Varkur besiegt wurde,  
... der Endgegner besiegt wurde.

Die Legende ist verloren, wenn...  
... die Burg nicht verteidigt wurde,  
... Varkur nicht besiegt wurde,  
... der Endgegner nicht besiegt  
wurde.

