

## Minierweiterung:

# Die wilden Wölfe

Diese Erweiterung kann nur in Legenden gespielt werden, in denen die Wölfe sonst nicht vorkommen. Sie erhöht den Schwierigkeitsgrad der Legenden.

### Spielvorbereitung:

Würfelt mit einem HW aus, wann die Ereigniskarte aktiviert wird. Markiert das Feld mit einem Stern oder einer Wolffigur.

### Ereigniskarte – Die wilden Wölfe:

Die Tage im Jahr waren spürbar kürzer geworden. Die Nebelschwaden hüllte das Land immer länger ein. Die Sonne verlor langsam an Kraft. Die Blätter des Waldes hatten sich verfärbt und bedeckten allmählich den Boden. Es war die Zeit, in der die letzten Vorbereitungen für den Winter getroffen wurden. Der Vollmond stand am Nachthimmel, als aus den Bergen vom Osten her ein langgezogenes Geheul die Stille zerriß. Aus dem Süden ertönte eine schauerliche Antwort.

Der große Leitwolf, mit seinem Rudel, die Freunde Andors, waren noch im Sommer in den Westen gezogen. Sie konnten es daher nicht sein. Es waren die wilden Wölfe, die Wölfe aus Krahd suchten in Andor nach Beute.

- > Erreicht der Erzähler die Markierung auf der Erzählleiste, dann kommen die Wölfe auf die Felder 37,61 & 66.
- > Die Wölfe ziehen immer in Richtung der Helden (vgl. das Ziehen der Skelette; Andor III). Sie müssen natürlich die Brücken nehmen, da sie nicht über die Narne springen können. Mehrere Wölfe ziehen als Rudel.
- > Erreicht ein Wolf ein Feld mit einem Helden greift dieser sofort an. Die Wölfe müssen dann einzeln besiegt werden (2SP/3WP/Belohnung: 2Gold od. 2WP). Der Held kann das Feld nicht mehr verlassen, bevor er die Wölfe vertrieben hat.
- > Ist der Wolf vertrieben, gibt es zwei Varianten:

#### einfachere Variante A:

Der besiegte Wolf kommt aus dem Spiel. Der Erzähler rückt nicht vor.

#### schwierige Variante B:

Der besiegte Wolf flieht zwei Felder entgegen der Pfeilrichtung.

Mehrere Wölfe bleiben wenn möglich nicht im Rudel, sondern verteilen sich. Der Erzähler rückt nicht weiter vor.