



Nach seiner letzten Niederlage gegen das Königreich von Brandur hatte Varkur Rache geschworen.

Nun war es soweit, der böse Magier kehrte nach Andor zurück. Sein Ziel war König Brandur zu stürzen und das Königreich Andor zu zerstören. Er versetzte alle in Angst und Schrecken, da er mit Hilfe von unheimlichen Kreaturen angriff. König Brandur bat seine Helden es noch einmal mit Varkur aufzunehmen und ihn für alle Male zu besiegen, da sie es schon einmal mit ihm aufgenommen hatten.

Zuerst wird die Checkliste abgearbeitet. Dann stellt ihr folgendes Zusatzmaterial neben den Spielplan:

- 10 Kreaturenplättchen
- 6 Runensteine
- Figur „Hexe“
- Nebelplättchen Ereigniskarte 2x und Hexe werden aus dem Spiel genommen.



Am Anfang werden 5 Kreaturenplättchen aufgedeckt und die Anweisungen direkt ausgeführt. Danach erwürfelt man für 5 Kreaturenplättchen den Buchstaben auf der Legendenleiste. Dabei dürfen nur zwei Kreaturenplättchen auf einem Feld der Legendenleiste liegen.

Legt die 6 Runensteine auf den Feldern 26,25,10,38,53 und auch auf 64.

Die Helden werden auf die Felder ihres Ranges gestellt. Jeder Held zieht eine Schicksalskarte und liest sie laut vor. Jeder Held bekommt 2 Stärkekpunkte und 7 Willenspunkte. Die Gruppe bekommt einen Helm, zwei Schilde und 5 Gold.



Es war gerade dunkel geworden, als die Schildzwerge aus der dunklen Mine kamen und erzählten, dass die Hexe wieder im Lande sei. Sie wolle die Helden in ihrem Kampf gegen Varkur unterstützen. Weiter berichteten sie, dass die Hexe bereit sei, die Zaubertänke für 1 Gold zu verkaufen.

Stellt die Hexe auf Feld 65. Die Hexe verschwindet wieder, wenn der Erzähler Feld H erreicht.



Nach schwerer Krankheit hatte sich Prinz Thorald wieder erholt und fühlte sich stark genug, den Helden in ihrem aussichtslos erscheinenden Kampf beizustehen.

Stellt Prinz Thorald auf Feld 72 und nutzt seine neu gewonnene Stärke!



König Brandur war immer noch in Sorge um sein Land, denn Varkur war noch nicht besiegt. Eine schreckliche Kreatur erschien den Helden, ein Wardrak mit der Stärke eines Trolls. Der dunkle Magier hatte ihn verzaubert.

Stellt einen Wardrak auf das Feld 42 und kennzeichnet ihn mit einem Sternchen. Dieser Wardrak hat 14 Stärkepunkte aber nur 7 Willenspunkte. Bei einem Sieg bekommen der Held oder die Helden-
gruppe 6 Gold oder 6 Willenspunkte. Achtung! Dieser Wardrak rückt bei Sonnenaufgang zwei Felder vorwärts!



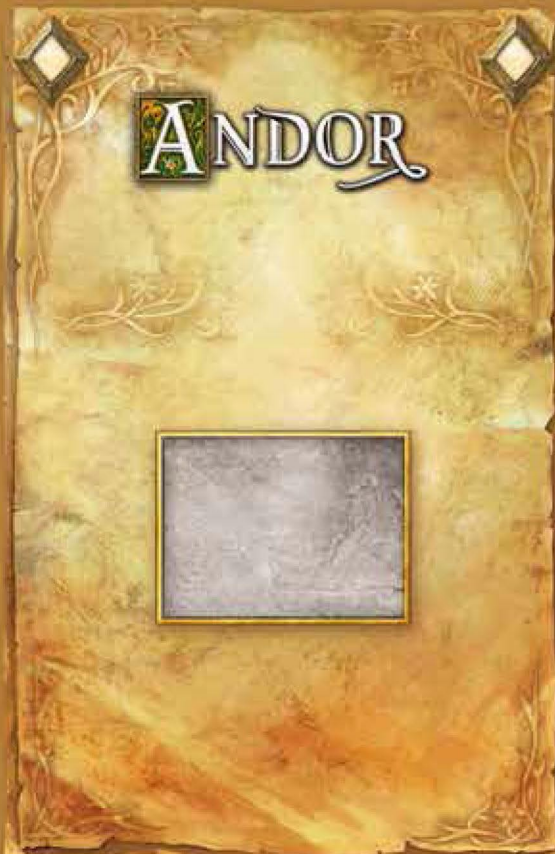
Der Kampf gegen die unmenschlichen Kreaturen hatte Prinz Thorald so geschwächt, dass er sich wieder in die Burg zurückziehen musste.

Nehmt Prinz Thorald aus dem Spiel.



Verärgert über den Erfolg der Helden taucht der dunkle Magier persönlich im nebligen Wald auf. Dort wartet er auf Feld 51 auf die Helden, die sich natürlich aufgemacht haben um Varkur endgültig zu besiegen und aus Andor zu vertreiben.

Der Held oder die Helden, die zuerst beim Magier eintreffen, werden verzaubert: Sie sind wie erstarrt, bis mindestens ein weiterer Held das Feld erreicht. Alle Helden, die sich auf dem gleichen Feld wie der Magier befinden, verlieren durch den Zauber die Hälfte ihrer Stärkepunkte. Der Magier hat bei 4 Spielern 40 Stärkepunkte + 12 Willenspunkte, bei 3 Spielern 30 Stärkepunkte + 9 Willenspunkte und bei 2 Spielern 20 Stärkepunkte + 6 Willenspunkte. Der Held oder die Helden-Gruppe, die über Varkur siegen, bekommen 6 Gold oder 6 Willenspunkte.





Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde
... jeder Held sein Schicksal erfüllt hat
... Varkur besiegt wurde.

Als es wieder hell wurde über Andor, hatten die Helden ihre Aufgabe erfüllt und Varkur besiegt. Sie kehrten heim zur Rietburg und feierten dort ein rauschendes Fest.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg nicht verteidigt wurde
... die Helden ihre Schicksale nicht erfüllt haben
... Varkur nicht besiegt wurde.
Varkur ist nun der Herrscher über Andor.
Wollt ihr das?

