



Wurde die Karte "Tarok 1" noch nicht gelesen, wird diese Karte jetzt zuerst nachgeholt.

Die Trollwache ist besiegt und Kram kann den alten Thronsaal betreten. In einer Nische, auf einem Podest, da liegt sie: die Zwergenkrone.

Doch kaum hält Kram die Krone triumphierend in die Höhe und setzt sie sich auf dem Kopf, als ein marker-schütternder Schrei alle Wesen in der Mine in Angst und Schrecken versetzt:

Tarok hat seinen Beobachtungsposten verlassen und ist herangestürzt bis vor den Thronsaal.

Der Drache stürmt vor bis zum Feld 8 und verursacht bei allen Helden, die jetzt auf einem Feld der Reihe 5 über 0 bis 8 stehen, den vollen Schaden seines schwarzen Würfels.

Es kommt zum Kampf zwischen Tarok und allen Helden, die sich auf den Feldern 6, 7, 8, 9 oder 64 befinden. Helden, die nicht im Nahkampfbereich sind, können nachrücken und dann mitkämpfen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Tarok 3". ==>



Für den Kampf werden jetzt die Drachenkampf-Karten der Basis-Legende 5 genutzt. Tarok nutzt drei schwarze Würfel, gleiche Werte werden addiert. Er besitzt 20 Stärkepunkte bei zwei Helden, 25 bei drei und 30 Stärkepunkte bei vier Helden. Wird der Kampf nicht bis zum Ende des Tages entschieden, beginnt er am nächsten von vorn mit allen fünf Karten.

Besiegen die Helden Tarok:

Der letzte Hieb, der letzte Pfeil hat dem Drachen den entscheidenden Schlag versetzt. Er steht nur noch schwankend auf den Beinen und wiegt den Kopf hin und her. Er brüllt ohrenbetäubend, rasend vor Wut und Schmerz, dann wendet er sich ab und zieht sich in sein Versteck zurück, um sich von seinen Wunden zu erholen.

Werden aber die Helden besiegt, dann müssen sie nun Hals über Kopf aus den Minen fliehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "N". ==>