



Zusatzlegende Die List Varkurs

Nach vielen Niederlagen gegen die Untertanen König Brandurs waren die Kreaturen zorniger denn je zuvor. Aber ohne Anführer hatten sie kein Vertrauen in ihre Fähigkeiten und bekämpften sich gegenseitig. Selbst der Tod des Drachens konnte ihnen keine Zuversicht geben. Das änderte sich erst als der Dunkle Magier Varkur, in Hadria geboren, zurückkehrte und die Kreaturen einte. Er ersann mit seinen vielfältigen Zauberfähigkeiten eine List, mit der die Bewohner Andors nicht gerechnet hatten und bei der ihnen nur wenig Zeit blieb sich darauf vorzubereiten. An einem nebligen Herbsttag fünf Jahre nach dem Tod des Drachens meldeten Kundschafter vom Krallenfels etwas sehr Ungewöhnliches. In den zerklüfteten Felsen inmitten des Flusses Narne bewegten sich Gestalten langsam flussaufwärts und schwebten scheinbar über das Wasser. Bei genauerem Hinsehen sahen die Kundschafter drei Gors in den schäumenden Fluten, begleitet von einer in dunkle Gewänder gekleideten Gestalt, dem Zauberer Varkur.



Vorbereitungen:

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit: Figur „Dunkler Magier“, die Hexe, das „N“-Plättchen, alle Trolle, die beiden Wardraks und verdeckt und gemischt die 6 Runensteine

Legt das „N“-Plättchen auf den Buchstaben M der Legenleiste.

Stellt drei Gors und den Dunklen Magier Varkur auf den Flussabschnitt zwischen der Marktbrücke und den zerklüfteten Felsen.

Markiert die Stärkekpunkte des Zauberers mit einem Sternchen:

Bei 2 Spielern: 40 Stärkekpunkte

Bei 3 Spielern: 44 Stärkekpunkte

Bei 4 Spielern: 58 Stärkekpunkte

Varkur kämpft stets mit einem schwarzen Würfel und hat stets 12 Willenspunkte.



Stellt nun drei Gors, einen Wardrak, die Helden und die Runensteine so auf:
 Würfelt die Position des Wardraks aus:
 Würfelt mit allen 4 schwarzen Würfeln die Position des Wardraks aus (Würfelsumme).
 Würfelt nun die Positionen der Gors aus:
 1. Gor: ein schwarzer Würfel
 2. Gor: zwei schwarze Würfel (Summe)
 3. Gor: drei schwarze Würfel (Summe)
 Würfelt die Positionen der Helden und von fünf der sechs Runensteine aus:
 Roter Würfel: Zehnerzahl
 Heldenwürfel: Einerzahl
 Falls für die Position der Helden ein Feld mit Nebelplättchen ausgewürfelt wird, so wird der Held nicht dort, sondern auf das Nachbarfeld mit der kleinsten Zahl gestellt.

Verteilt zu Beginn folgende Stärkekpunkte und Gold auf die Helden:
 2 Spieler: 4 Stärkekpunkte und drei Gold
 3 Spieler: 2 Stärkekpunkte und zwei Gold
 4 Spieler: 1 Stärkekpunkt und ein Gold



Die Helden erhalten an ihren jeweiligen Heimatbrunnen 2 Willenspunkte mehr (der Krieger mit seiner Spezialfähigkeit also sogar 7).
 Die Heimatbrunnen der Helden sind:
 Zauberer: Brunnen an der Rietburg
 Schütze: Brunnen im wachsamem Wald
 Zwerg: Brunnen bei der Mine
 Krieger: Brunnen im südlichen Wald

Besiegt werden können die Kreaturen im Fluss nur von Helden, die einen Bogen besitzen – und nur von den Landfeldern, die an den Flussabschnitt mit den Kreaturen grenzen. Dabei reicht es aus, wenn das Landfeld nur teilweise an den Flussabschnitt grenzt. Zum Kampf können die Helden auch auf unterschiedlichen Feldern stehen, selbst dann wenn sie auf verschiedenen Seiten des Flusses stehen.



Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das „N“-Plättchen erreicht hat und ...

... die Burg verteidigt wurde und ...

... der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde.