

VARKUR DER DUNKLE MAGIER

MINI-ERWEITERUNG FÜR

DIE BEFREIUNG DER RIETBURG

von Gerhard Hecht

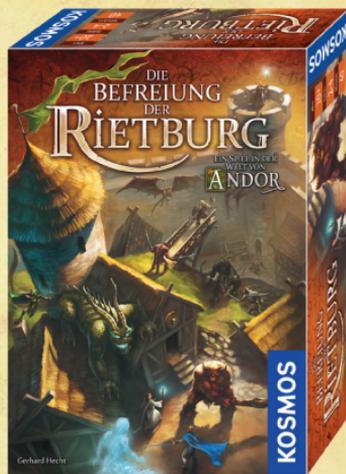
KOSMOS

Legt diese Karte zu Beginn neben dem Spielplan bereit.

Immer wenn ihr eine Aufgabe erfüllt habt, müsst ihr Varkur an zwei Orten auf der gegenüberliegenden Spielplanseite anlegen bzw. versetzen.

Jede Kreatur an den beiden Orten, auf die die Pfeile zeigen, addiert +2 zu ihrer Kampfstärke.

Ein einzelner Held kann Varkur bekämpfen, wenn er an einem der beiden Orte steht, auf die die Pfeile zeigen. Gemeinsamer Kampf ist nicht möglich. Varkur hat eine Kampfstärke von 10. Hat der Held ihn in die Flucht geschlagen, kommt die Karte aus dem Spiel.



legenden-von-andor.de
kosmos.de

„Unverkäufliches Promomaterial“

DIE
BEFREIUNG
DER
RIETBURG



**Varkur, der
Dunkle Magier**

10

Kreaturen, auf die die Pfeile zeigen, haben Kampfstärke +2.
Varkur kann nur von 1 Held alleine bekämpft werden.