



*Das Geheimnis des Verlassenen Turms – Das Schwarze Archiv*  
*Fan-Legende für den 1. Fan-Legenden-Wettbewerb der „Taverne von Andor“, März 2014*  
*Autor: Mjölmir*

*Lange Zeit hatte das Volk der Bewahrer ein Geheimnis gehütet und gehofft, dass nur wenige Menschen jemals erfahren würden, was sich hinter den Mauern des Turms im Gebirge, den die Andori den 'Verlassenen Turm' nannten, verbarg.*

*Doch nun war Melkart noch vor dem Morgengrauen in der Rietburg erschienen und hatte König Brandur um Hilfe gebeten.*

*Der Dunkle Magier Varkur war hinter das Geheimnis des Verlassenen Turms gekommen, und obwohl der Oberste der Bewahrer dem König nicht gesagt hatte, welche Gefahr seinem Volk drohte, sandte Brandur die Helden, um den Bewahrern zur Seite zu stehen...*



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms  
Das Schwarze Archiv

A 1

Diese Legende besteht aus 17 Karten:  
A1, A2, N,  
11 Karten „Pergament des Schwarzen Archivs“  
3 Karten „Ein lange gehütetes Geheimnis“



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms  
Das Schwarze Archiv

A 2



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms  
Das Schwarze Archiv

N



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Ein lange gehütetes Geheimnis 1  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein  
Held seinen Zug zum ersten Mal am Baum  
der Lieder (Feld 57) beendet.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 2 der 3 Heilkräuter und von 5 der 6 Runensteine.

*Es war ein warmer Frühlingsmorgen, und nur wenige Kreaturen streiften über die Ebenen, als ein Bote des Königs die Helden erreichte.*

*Melkart, der Bewahrer, war noch vor dem Morgengrauen in der Rietburg erschienen und hatte König Brandur um Hilfe gebeten. Doch hatte der Oberste der Bewahrer dem König nicht sagen wollen, welche Gefahr seinem Volk drohte. "Schickt Eure mutigsten Helden", hatte Melkart gesagt, ehe er sich rasch wieder auf den Weg zum Baum der Lieder machte. "Und verliert keine Zeit!"*

#### Aufgabe:

Ein Held muss den Baum der Lieder (Feld 57) erreichen. Sobald ein Held seinen Zug auf Feld 57 beendet, wird die Karte "Ein lange gehütetes Geheimnis 1" vorgelesen.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Heldengruppe** erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte, 2 Gold** und **1 Fernrohr**. Außerdem erhält die **Gruppe** noch **1 Schild oder 1 Bogen oder 1 Helm**.

Stellt jetzt eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

#### Hinweis:

Diese Legende sollte **nicht** mit Arbon / Talvora oder dem Fan-Helden Michael gespielt werden.

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Sortiert aus den Kreaturenplättchen das Plättchen "1 Heilkraut verdeckt auf Feld 61" sowie die 3 Plättchen, die die Bewegungen von Troll, Skral und Gors auslösen, aus und legt sie in den Karton zurück. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- gemischt und verdeckt 5 der verbleibenden Kreaturenplättchen, 3 Heilkräuter, 6 Runensteine, 6 Pergamente
- die Hexe, die Figur Dunkler Magier
- die 11 Karten "Pergament des Schwarzen Archivs" mischen und verdeckt 6 davon bereit legen; die 5 übrigen Karten kommen aus dem Spiel
- die 3 Legendenkarten "Ein lange gehütetes Geheimnis"

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder **2, 17** und **24**, einen **Skral** auf Feld **31** und einen **Troll** auf Feld **41**. Legt **Sternchen** auf den Baum der Lieder (**Feld 57**) und **auf N**.
- Legt **je 1** verdecktes **Kreaturenplättchen** an die Buchstaben **C, E** und **F** sowie **2** verdeckte **Kreaturenplättchen** an den Buchstaben **H** der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.

*Als der Held den Baum der Lieder erreicht hatte, eilte ihm Melkart entgegen. "Endlich! Ich fürchtete bereits, Ihr würdet nicht kommen. Folgt mir", sagte er und führte den Helden ins Innere des Baumes. Hier war das große Archiv der Bewahrer. Zahllose Pergamente und Schriftrollen mit dem Wissen vergangener Tage wurden sorgsam gehütet. "Ihr kennt unser Archiv?", fragte Melkart und fuhr fort, ohne auf eine Antwort des Helden zu warten. "Es gibt noch einen weiteren Ort, an dem wir das Wissen vergangener Zeiten bewahren. Doch nur sehr wenige haben je davon gehört, denn es ist das Schwarze Archiv. In ihm sind jene Schriften aufgehoben, die nicht gelesen werden sollen. Dunkle Geheimnisse und Sprüche, und selbst den Bewahrern des Schwarzen Archivs ist es nicht gestattet, die Pergamente zu lesen." Eine dunkle Ahnung ergriff den Helden. "Der alte Turm im Grauen Gebirge diente unseren Vorfahren als Außenposten, doch wurde er schon vor langer Zeit aufgegeben und die Andori kennen ihn seither nur als den 'Verlassenen Turm'", fuhr Melkart fort. "Aber unser Volk hat den Turm nie wirklich verlassen. In ihm befindet sich das Schwarze Archiv. Wir haben dieses Geheimnis lange gehütet, aber nun hat Varkur davon erfahren, und trotz unserer Wachen ist es ihm gelungen, einige der Pergamente zu stehlen. Wir verfolgten ihn, doch er ist uns entkommen, und auf seiner Flucht ließ er ein paar der dunklen Schriften zurück, die nun im ganzen Land verstreut sind."*

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Ein lange gehütetes Geheimnis 2".

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

...der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde und...  
...alle gestohlenen Pergamente zum Schwarzen Archiv im Verlassenen Turm (Feld 83) zurückgebracht wurden und...  
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

*Die Helden hatten den Bewahrern des Schwarzen Archivs alle Pergamente zurückgeben können. Auch wenn sie oft genug nichts gegen die Magie der dunklen Schriften ausrichten konnten, so hatten sie Varkur am Ende doch aufgehalten und seine Pläne durchkreuzt.*

Fan-Legende "Das Geheimnis des Verlassenen Turms - Das Schwarze Archiv" - Autor: Mjölmir  
Diese Legende wurde für den 1. Fan-Legenden-Wettbewerb der "Taverne von Andor" im März 2014 entwickelt.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
...der Dunkle Magier Varkur nicht besiegt wurde oder...  
...nicht alle Pergamente zum Schwarzen Archiv im Verlassenen Turm (Feld 83) zurückgebracht wurden oder...  
...die Burg nicht verteidigt wurde.  
Auch wenn die Helden alle Kraft aufgeboden und sich gegen die Magie der dunklen Schriften aus dem Schwarzen Archiv gewehrt hatten, so hatte am Ende doch Varkur gestegt. Niemand konnte erahnen, welches Leid den Menschen Anders noch bevorstand, wenn der Dunkle Magier die Zauberei des Schwarzen Archivs erst einsetzte...



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende



Ein lange gehütetes Geheimnis 2  
 Diese Karte wird nach der Karte "Ein lange gehütetes Geheimnis 1" aufgedeckt.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende




Ein lange gehütetes Geheimnis 3  
 Diese Karte wird nach der Karte "Ein lange gehütetes Geheimnis 2" aufgedeckt.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Das Geheimnis des Verlassenen Turms




Pergament des Schwarzen Archivs  
 Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Pergament aufgenommen hat.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Das Geheimnis des Verlassenen Turms



Pergament des Schwarzen Archivs  
 Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Pergament aufgenommen hat.

### Die Pergamente

Betritt ein Held das Feld, auf dem ein Pergament liegt, **muss** er seinen Zug beenden und das Pergament aufnehmen. Die Pergamente werden auf der Heldentafel auf dem Bereich abgelegt, auf den auch Gold gelegt wird. Ein Held kann also **beliebig viele** Pergamente mit sich führen. Erreicht der Erzähler einen Buchstaben, auf dem ein Pergament liegt, erhält ein Held der Gruppe das Pergament und legt es auf seine Heldentafel. Entscheidet gemeinsam, welcher Held das Plättchen nimmt. Immer wenn ein Held ein Pergament (vom Spielplan oder von einem Buchstaben der Legendenleiste) aufgenommen hat, wird **sofort** die oberste Karte "Pergament des Schwarzen Archivs" aufgedeckt und vorgelesen. **Alle 6 Pergamente** müssen am Verlassenen Turm (Feld 83) abgelegt werden. Der Turm kann nur von Feld 65 aus erreicht werden. Der Schritt von Feld 65 auf Feld 83 (oder zurück) kostet einen Helden 2 Stunden auf der Tagesleiste. In dieser Legende können **beliebig viele** Pergamente auch von einem Falken transportiert werden.

### Der Dunkle Magier Varkur

Varkur hat **15 Willenspunkte** und bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 30** und bei **4 Helden 40 Stärkepunkte**. Varkur beginnt den Kampf mit 3 roten Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sobald er **weniger** als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln. Wurde der Dunkle Magier besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste vorgerückt. Varkur kann mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

Legt Pergamente auf die **Felder 37, 50 und 60** und auf die **Buchstaben G, I und K** der Legendenleiste. Hat der Erzähler bereits den Buchstaben "G" erreicht, wird dieses Pergament auf das Feld 30 gelegt.

*"Helft uns, die gestohlenen Schriften wieder ins Schwarze Archiv zurück zu bringen", sagte Melkart. "Doch seid auf der Hut, denn die dunklen Geheimnisse bergen eine Macht, die Unheil über Euch bringen kann. Findet Varkur, und haltet ihn auf. In seinen Händen kann die Magie des Schwarzen Archivs unseren Untergang bedeuten. Seid vorsichtig, denn der Dunkle Magier ist listenreich. Er erscheint hier und dort, sagt man, seit er die Pergamente bei sich trägt."*

### Legendenziel:

Die Helden müssen alle Pergamente einsammeln und zum Schwarzen Archiv im Verlassenen Turm (Feld 83) zurückbringen, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht. Die Helden müssen Varkur finden und besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht. Sobald Varkur besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste vorgerückt.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Ein lange gehütetes Geheimnis 3".** →



Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Bis zum Ende des Tages, an dem dieser Zaubertrank gefunden wurde, darf jeder Held für 1 Stunde auf der Tagesleiste **bis zu 2 Felder** weit laufen.

Bis zum Ende des **nächsten** Tages kostet 1 Schritt jeden Helden **2 Stunden** auf der Tagesleiste.

**Hinweis:** Setzt ein Held einen Trinkschlauch ein, kann er dafür wie gewohnt für jede Seite des Trinkschlauchs je 1 Feld weit gehen. Ebenso dürfen Heilkräuter für je 3 bzw. 4 Schritte ohne Zeitverlust verwendet werden. Legt diese Karte jetzt oberhalb der Tagesleiste ab. Am Ende dieses bzw. des nächsten Tages kommt die Karte aus dem Spiel.

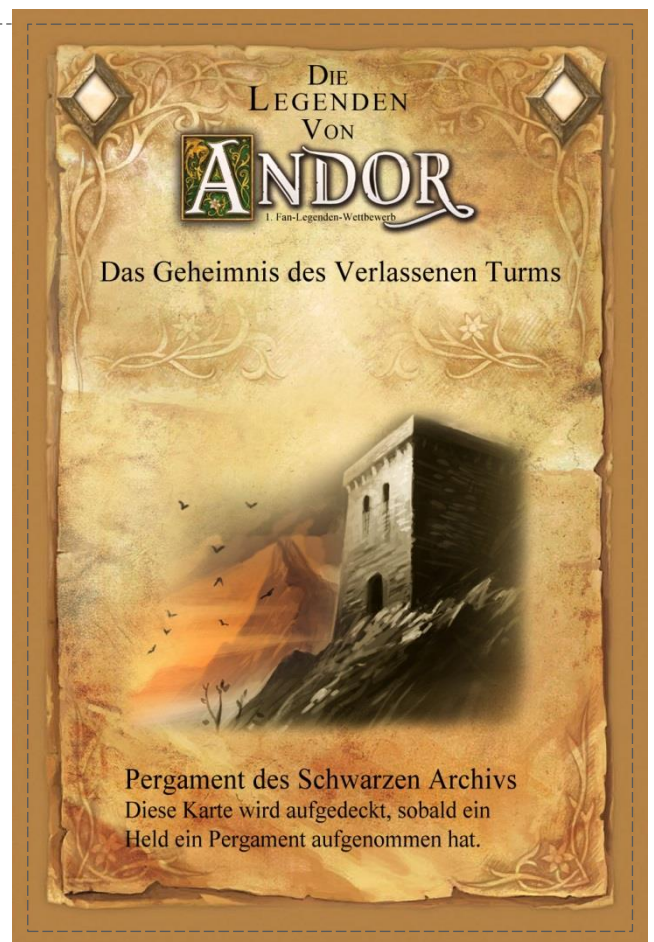
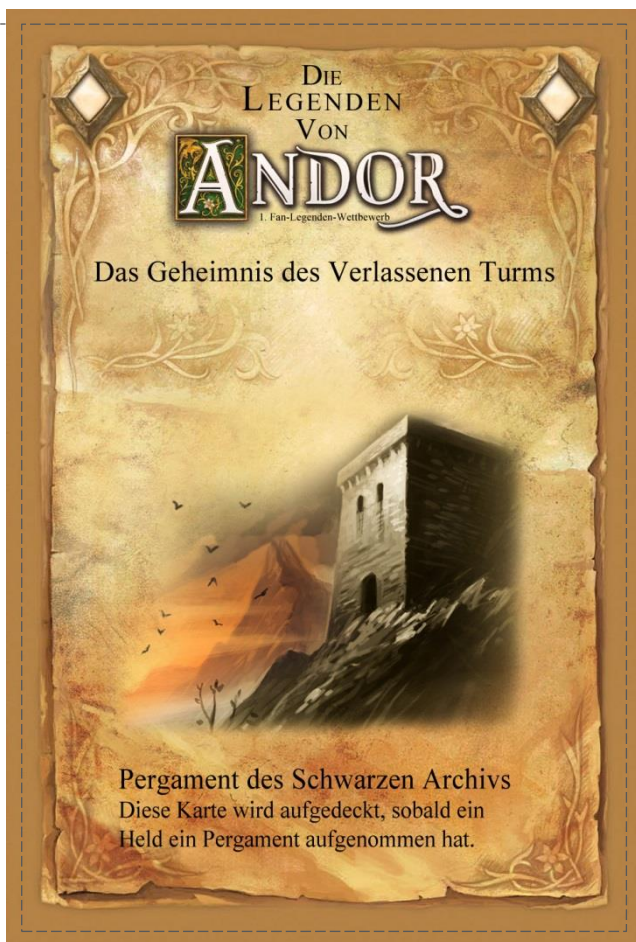
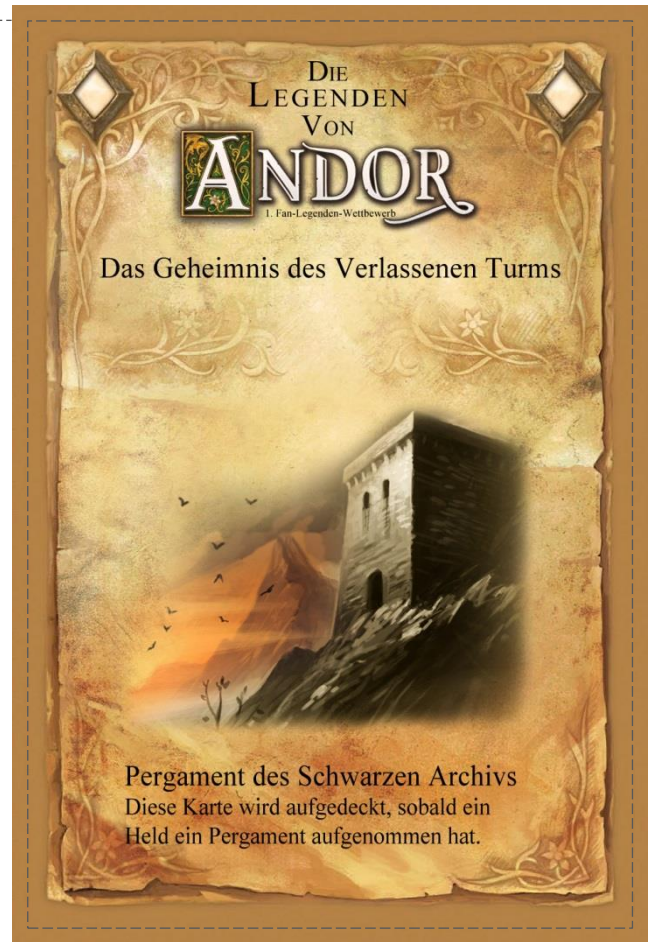
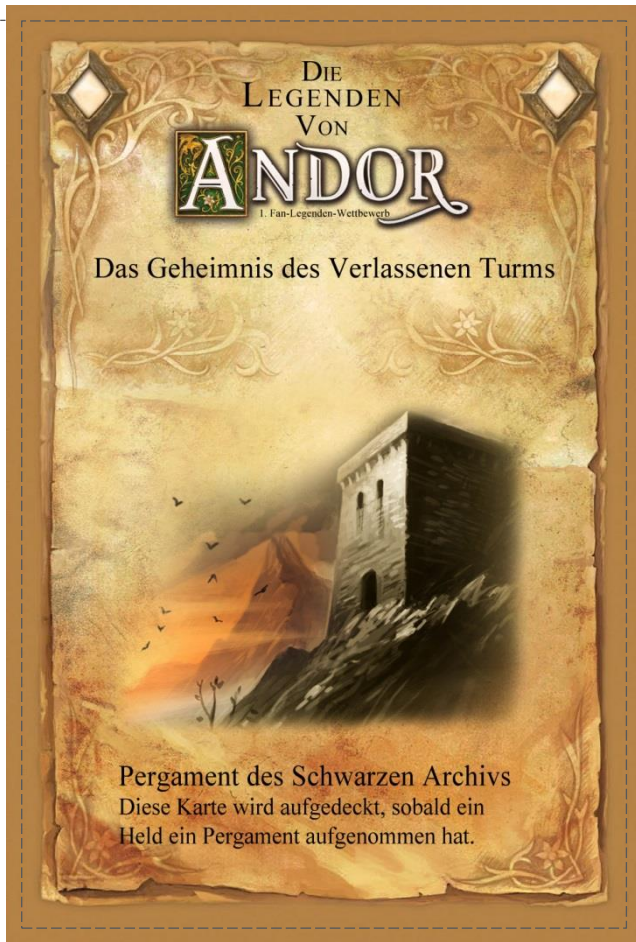


Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Der Erzähler wird beim **nächsten** Sonnenaufgang **nicht** bewegt.

Der Erzähler rückt **sofort** um 1 Feld vorwärts. Erreicht er dadurch den Buchstaben "N" der Legendenleiste, ist die Legende sofort verloren.

Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **Varkur, dem Dunklen Magier**, und stellt die Figur auf das entsprechende Feld.





Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

**Jeder** Held darf seinen Zeitstein **sofort** um bis zu 3 Stunden zurücksetzen.

**Jeder** Held **muss sofort** seinen Zeitstein um 3 Stunden vorrücken. Erreicht ein Held dadurch die 7. Stunde, darf er entscheiden, ob er für jede noch vorzurückende Stunde die Willenspunkte abgeben will oder seinen Tag beendet.

**Wichtig:** Im Spiel mit 5 oder 6 Helden wird **jeder** der neutralen Zeitsteine **um jeweils bis zu 3 Stunden** vor- bzw. zurückgesetzt. Eventuell übrige Stunden dürfen **nicht** auf andere neutrale Zeitsteine aufgeteilt werden. Die Willenspunkte der Überstunden müssen **je Zeitstein** immer von **1 Held** abgegeben werden.



Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Bis zum Ende des Tages, an dem dieser Zauberspruch gefunden wurde, wird bei einem Kampf gegen eine Kreatur der rote Holzstein zur Markierung der Stärkepunkte **um 1 Feld nach links** verschoben.

Bis zum Ende des Tages, an dem der Zauberspruch gefunden wurde, wird bei einem Kampf gegen eine Kreatur der rote Holzstein zur Markierung der Stärkepunkte **um 1 Feld nach rechts** verschoben.

**Wichtig:** Ihr erhaltet bei einem Sieg über eine Kreatur die normale Belohnung, unabhängig davon, wohin der Holzstein verschoben wurde. Legt diese Karte bis zum Ende des Tages neben die Kreaturenanzeige.



Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Jeder Held erhält sofort **1 Stärkepunkt**.

Die Heldengruppe verliert **sofort** so viele Stärkepunkte wie Helden zur Gruppe gehören. Haben alle Helden nur 1 Stärkepunkt, geschieht nichts.

Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **Varkur, dem Dunklen Magier**, und stellt die Figur auf das entsprechende Feld.



Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Deckt sofort alle noch nicht aufgedeckten Runensteine auf. Die Heldengruppe darf sich danach **1 beliebigen** der Runensteine vom Spielplan nehmen. Entscheidet gemeinsam, wer den Runenstein erhält.


Entfernt alle Runensteine vom Spielplan **und** von den Heldentafeln und mischt verdeckt **alle 6 Plättchen**. Erwürfelt dann wie zu Spielbeginn mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 Runensteine.

Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **Varkur, dem Dunklen Magier**, und stellt die Figur auf das entsprechende Feld.



DIE LEGENDEN VON ANDOR  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Das Geheimnis des Verlassenen Turms




Pergament des Schwarzen Archivs  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Pergament aufgenommen hat.



DIE LEGENDEN VON ANDOR  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Das Geheimnis des Verlassenen Turms




Pergament des Schwarzen Archivs  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Pergament aufgenommen hat.



DIE LEGENDEN VON ANDOR  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Das Geheimnis des Verlassenen Turms



Pergament des Schwarzen Archivs  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Pergament aufgenommen hat.



DIE LEGENDEN VON ANDOR  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Das Geheimnis des Verlassenen Turms



Pergament des Schwarzen Archivs  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Pergament aufgenommen hat.

### Zauberspruch der eisernen Rüstung

Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Jeder Held darf sich sofort kostenlos 1 beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen (keinen Trank der Hexe).

Die Heldengruppe muss sofort so viele Gegenstände (nicht den Trank der Hexe) auf die Ausrüstungstafel zurücklegen wie Helden zur Gruppe gehören. Dies gilt für alle Gegenstände auf den Heldentafeln und für Gegenstände, die von den Helden oder durch Ereigniskarten bereits in vorangegangenen Spielzügen auf dem Spielplan abgelegt wurden.

Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **Varkur, dem Dunklen Magier**, und stellt die Figur auf das entsprechende Feld.

### Zaubertrank des starken Willens

Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Jeder Held erhält sofort **5 Willenspunkte**.

Jeder Held verliert **sofort** die Hälfte seiner Willenspunkte. Bei einer ungeraden Anzahl darf zugunsten des Helden abgerundet werden.

Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **Varkur, dem Dunklen Magier**, und stellt die Figur auf das entsprechende Feld.

### Die Magie des undurchdringlichen Nebels

Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Die Heldengruppe darf sofort **3 beliebige** Nebelplättchen aufdecken.

**Alle** Nebelplättchen (auch die bereits aktivierten und vom Spielplan entfernten!) werden gemischt und erneut verdeckt auf die Flussuferfelder mit Nebelzeichen (Kreis) gelegt.  
Wurde die Hexe bereits **aufgestellt**, bleibt die Figur auf dem Spielplan stehen. Das Plättchen, das den Trank der Hexe zeigt, wird aussortiert, und das Feld mit der Hexe erhält kein Nebelplättchen.  
Felder, auf denen Helden stehen, bleiben ebenfalls frei. Die übrigen Plättchen werden dann in den Wachsam Wald gelegt (Felder 50, 51, 52...).

### Zauberspruch der magischen Brunnen

Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Alle bereits geleerten Brunnen werden sofort aufgefrischt. Legt danach **je 1 Gold** auf jeden der Brunnen. Ein Held, der einen Brunnen leert, erhält zusätzlich zu den Willenspunkten auch das Gold. Kommt ein Brunnenplättchen durch ein Ereignis aus dem Spiel, wird auch das Gold entfernt.

Entfernt **alle** Brunnenplättchen vom Spielplan und legt **alle 4 Plättchen** (also auch die bereits durch Ereignisse entfernten) auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Bei jedem Sonnenaufgang wird **1** Brunnenplättchen (mit der farbigen Seite nach oben) vom Sonnenaufgang-Feld zurück auf den Spielplan gelegt. Die Gruppe entscheidet gemeinsam, auf welches Brunnenfeld das Plättchen gelegt wird.



DIE LEGENDEN VON ANDOR  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Das Geheimnis des Verlassenen Turms

Pergament des Schwarzen Archivs  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Pergament aufgenommen hat.



DIE LEGENDEN VON ANDOR  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms  
Das Schwarze Archiv

Anleitung zum Erhöhen oder Senken  
des Schwierigkeitsgrades



DIE LEGENDEN VON ANDOR  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms  
Das Schwarze Archiv

Anleitung für das Solo-Spiel  
Teil 1



DIE LEGENDEN VON ANDOR  
1. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Das Geheimnis des Verlassenen Turms  
Das Schwarze Archiv

Anleitung für das Solo-Spiel  
Teil 2

Mit den folgenden Änderungen kann der Schwierigkeitsgrad der Fan-Legende *„Das Geheimnis des Verlassenen Turms - Das Schwarze Archiv“* variiert werden.

Möchtet ihr den **Schwierigkeitsgrad** etwas **senken**...

...erhaltet ihr zu Beginn des Spiels **5 Gold**, oder...  
 ...ihr erwürfelt am Anfang **zusätzlich** die Position von **2 Trinkschläuchen**, oder...  
 ...wählt die Karten *„Pergament des Schwarzen Archivs“* aus, mit denen ihr spielen wollt, oder...  
 ...führt die positiven Auswirkungen der Karten *„Pergament des Schwarzen Archivs“* auch dann aus, wenn ihr eine gewürfelt habt.

Möchtet ihr den **Schwierigkeitsgrad** etwas **erhöhen**...

...beginnt ihr das Spiel **ohne** Gold und Ausrüstungsgegenstände, oder...  
 ...ihr spielt mit **7 Karten** *„Pergament des Schwarzen Archivs“*. Legt dazu auf das Pergament auf dem Buchstaben **„G“** der Legendenleiste zusätzlich ein Sternchen. Erreicht der Erzähler diesen Buchstaben, legt ihr ein bereits eingesammeltes Pergament auf **Feld 17**. Dieses muss nach den normalen Regeln ebenfalls noch eingesammelt und auf Feld 83 abgelegt werden, oder...  
 ...führt grundsätzlich nur die negativen Auswirkungen der Karten *„Pergament des Schwarzen Archivs“* aus, oder...  
 ...legt die Pergamente auf die kleinen Ablagefelder der Heldentafeln (also max. 3 je Held).



Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

Jeder Held darf seine Figur sofort auf ein beliebiges Feld seiner Wahl stellen.

Jeder Held würfelt mit 1 schwarzen Würfel und addiert den Würfelwert zur Zahl seines aktuellen Feldes. Die Summe ergibt die Zahl des Feldes, auf das der Held seine Figur stellen muss. Ist die ermittelte Summe **größer** als 72, wird die Heldenfigur auf die Taverne (Feld 72) gestellt.

Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **Varkur, dem Dunklen Magier**, und stellt die Figur auf das entsprechende Feld.

### Die Funktion des Falken ändert sich im Solospiel:

Du kannst den Falken 1x pro Tag einsetzen, um einen kleinen Gegenstand oder Gold von einem beliebigen Spielplanfeld einzusammeln. Das können auch **Pergamente**, Heilkräuter oder Runensteine sein (verdeckt oder offen). Nebelplättchen kann der Falke **nicht** aktivieren oder aufdecken.

Möchtest du den **Schwierigkeitsgrad** etwas **senken**...

...legst du zu Beginn der Legende 1 Bauernplättchen mit der Schildseite nach oben in die Burg neben die 3 Schilde für 2 Spieler, oder...  
 ...der **Falke darf** auch **Pergamente zum Schwarzen Archiv** im Verlassenen Turm (Feld 83) **bringen**. Nutzt du diese Möglichkeit, kommt der Falke danach jedoch **sofort aus dem Spiel**, oder...  
 ...das Feld, auf dem Varkur zu finden ist, wird nur bei der ersten Anweisung einer Karte erwürfelt; danach bewegt sich der Dunkle Magier **nicht** mehr.

Möchtest du den **Schwierigkeitsgrad** etwas **erhöhen**...

...erhält der Dunkle Magier Varkur **14 Stärkepunkte**, oder...  
 ...nur die **8. Stunde** kostet dich **keine** Willenspunkte; die **9. Stunde** kostet dich **1 Willenspunkt**, die **10. Stunde** **2 Willenspunkte**, oder...  
 ...du beginnst das Spiel ohne Ausrüstungsgegenstände.

Mit den folgenden Änderungen kann die Fan-Legende *„Das Geheimnis des Verlassenen Turms - Das Schwarze Archiv“* auch von **1 Person** allein gespielt werden.

Sind Angaben (Ereigniskarten, Kosten für den Trank der Hexe usw.) von der Spielerzahl abhängig, zählen für dich immer die Werte für 2 Spieler.

**Ausnahme:** Sind Angaben auf den Karten *„Pergament des Schwarzen Archivs“* abhängig von der **Anzahl der Helden in der Gruppe**, zählt für deine Gruppe auch nur **1 Held**.

Alle Regelungen und Anweisungen der Legendenkarten gelten auch für 1 Person, bis auf folgende Änderungen :

- Dein Held startet auf der Burg mit **2 Gold**, **4 Stärkepunkten**, **7 Willenspunkten** und **1 Fernrohr**.
- Außerdem erhältst Du noch **1 Schild** oder **1 Bogen** oder **1 Helm** oder **1 Falken**.
- Ersetze die goldenen Ereigniskarten durch die silbernen.
- Die 8., 9. und 10. Stunde kosten dich **keine** Willenspunkte.
- Der Dunkle Magier Varkur hat nur **10 Stärkepunkte**.

Lies jetzt weiter auf der Karte **„Anleitung für das Solo-Spiel - Teil 2“**.

