

*Die Botschafter vom Baum der Lieder kamen in der Rietburg an. Sie erzählten das im Gebirge sich der schwarze Magier Varkur aufhielt. Sofort schickte der König Kundschafter um Varkur zu finden.*

Führt die Anweisungen auf der Checkliste aus. Legt neben dem Spielplan folgendes Material bereit.

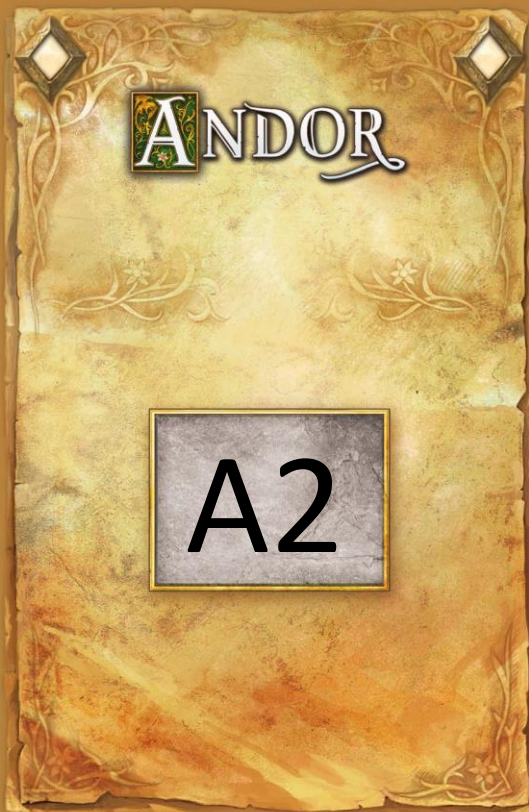
1 Hexe, 2 Bauernplättchen, 1 Schwarzen Magier, 3 Heilkräuter,

6 Runensteine, 6 Pergamente

Markiert die Buchstaben B, F, J, N mit einem Sternchen.

Stellt Gors auf die Felder 15, 8, 25, 51, 36 und Skrale auf die Felder 17 und 22. Stellt einen Troll auf das Feld 30.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2.**



Der Held der die Hexe findet bekommt einen Trank der Hexe.

Legt die Bauern auf die Felder 24,28

Würfelt die Position von 5 der 6 Runensteine und von 2 Heilkräutern.

*Die Helden kamen aus der Mine und sahen, wie Kreaturen auf die Burg stürmten.*

Stellt die Helden auf das Feld 39.

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten, außerdem werden 5 Gold und ...

... Bei 2 Spielern: 4 Stärkepunkte

... Bei 3 bis 4 Spielern: 2 Stärkepunkte

auf die Heldengruppe verteilt.

*Einer der Helden sagte: Last uns Varkur vertreiben.*

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Verteilt 2 Pergamente auf die Felder 57 und 71.

Wenn ein Held auf der Mine oder auf dem Baum der Lieder steht bekommt er das Pergament.

Aufgabe: die Pergamente müssen zur Burg gebracht werden. Wenn die Aufgabe erfüllt ist werden die Karten „**Die Botschaft der Schildzwerge**“ und „**Die Botschaft der Bewahrer des Baums der Lieder**“ vorgelesen.

Stellt einen Troll auf das Feld 60.



Stellt Skrale auf die Felder 50 und 53. Stellt einen Troll auf das Feld 33.

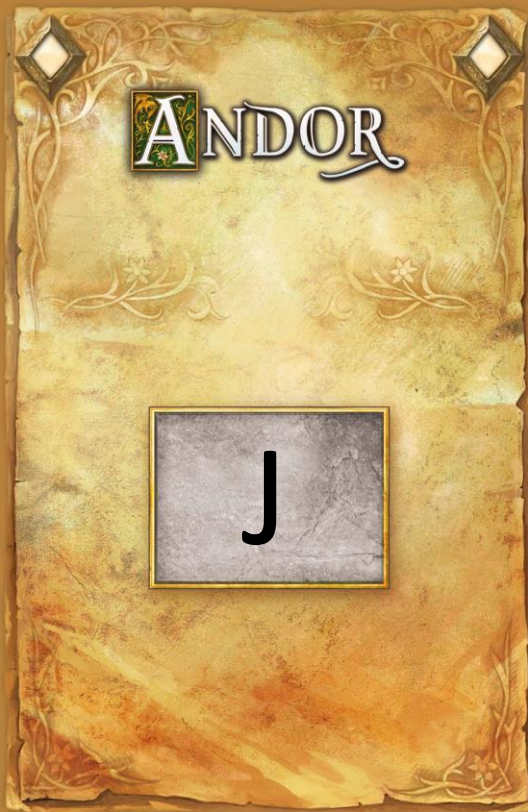
*Endlich haben die Kundschafter des Königs Varkur entdeckt. Außerdem fand Reka die Hexe einen Runenstein.*

Wenn die Hexe gefunden wird oder wurde, dann legt einen verdeckten Runenstein zu der Hexe. Der Held der den Runenstein nimmt, bekommt 2 Gold und tut folgendes:

Bei 2 Spielern, lest die Karte „**Der Runenstein**“ vor.

Bei 3 Spielern lest die Karte „**Die Macht des grünen Runensteins**“ oder „**Die Macht des blauen Runensteins**“ oder „**Die Macht des gelben Runensteins**“ vor.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Varkur gefunden.**

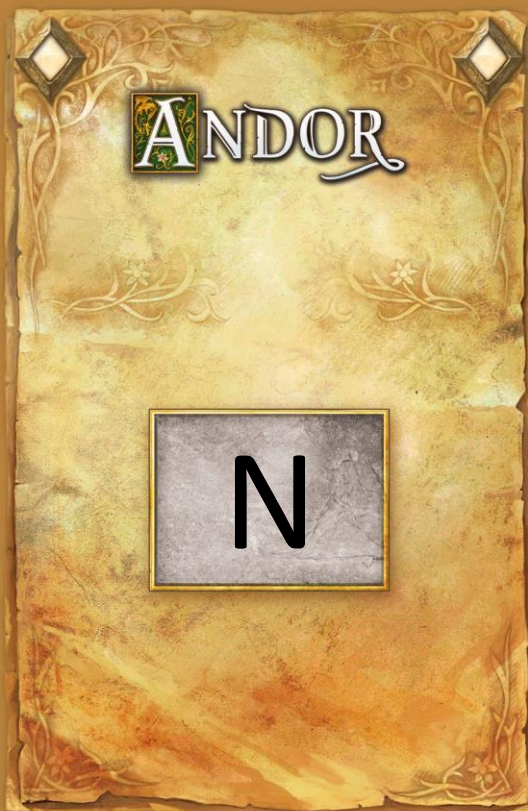


Lest nur weiter wenn Varkur noch nicht besiegt ist.

*Varkur schickte seine geliebten Skrale um die Helden aufzuhalten.*

Stellt Skrale auf die Felder 28 und 38.

Wenn ein Skral auf einem Feld mit einem Helden steht bewegt sich der Skral bei Sonnenaufgang nicht mehr. Der Held kann dann nicht mehr die Aktion „**laufen**“ wählen, bis der Skral besiegt wurde.



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

... Varkur aufgehalten und das gestohlene Pergament auf die Burg gebracht wurde, und die Heldenaufgabe erfüllt wurde und...

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

*Dank der „Helden von Andor“ konnte das Pergament in Sicherheit gebracht und Varkur aufgehalten werden. Leider wussten die Helden nicht das Varkur einen Teil der Zauberformel durchgelesen hat und jetzt auf dem Weg nach Hadria war.*

*Varkur konnte fliehen und ewige Dunkelheit über Andor bringen.*

... die Burg nicht verteidigt wurde.  
Heldenaufgabe nicht erfüllt ist und...  
nicht auf die Burg gebracht wurde und die  
... Varkur nicht aufgehalten, das Pergament  
Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...



*Die Schildzwerge hatten einen sehr wertvollen Edelstein versteckt den sie jetzt brauchten.*

Legt einen Edelstein mit dem Wert 6 auf das Feld, das das Pergament anzeigt.

Der Edelstein darf nicht ein Feld auf dem eine Kreatur steht passieren und nicht auf dem gleichen Feld stehen.

Die Helden **müssen** diesen Edelstein in die Mine bringen bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht. Wenn der Edelstein gebracht wurde bekommt der Held einen Helm.



*Die Bewahrer brauchten ein Pergament das sie vor langer Zeit verloren hatten und jetzt es brauchten.*

Legt ein Pergament auf das Feld das die Botschaft anzeigt.

Das Pergament darf nicht ein Feld auf dem eine Kreatur steht passieren und nicht auf dem gleichen Feld stehen.

Die Helden **müssen** das Pergament zum Baum der Lieder bringen bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht. Wenn das Pergament auf dem Baum der Lieder liegt bekommt der Held einen Bogen.



Stellt Varkur auf das Feld:

Bei 2 Spielern Feld 39.

Bei 3 Spielern Feld 38.

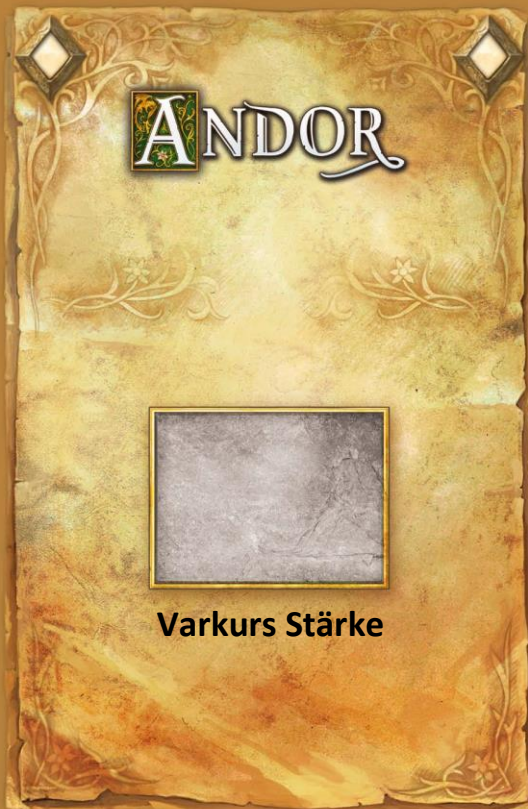
Bei 4 Spielern Feld 32.

*Weitere Kreaturen kamen aus ihrem Versteck heraus.*

Stellt Gors auf die Felder 22, 23 und 24.

Varkur bewegt sich bei der Erzählerbewegung ein Feld am Fluss weiter.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Varkurs Stärke.**



Varkur hat folgende Kampfwerte:

**Stärkepunkte:** bei 2 Helden = 20,

bei 3 Helden = 30, bei 4 Helden = 40

**Willenspunkte: 12**

**Würfel:** 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel.

Wenn Varkur besiegt ist dann lest weiter.

*Varkur glitt zu Boden er sagte: „ Es ist noch nicht vorbei, ich werde wiederkommen. Und er murmelte ein paar Worte, und schon verschwand er. Auf dem Boden lag ein Pergament.  
Das Pergament muss zur Burg gebracht werden (Feld 0) bevor der Erzähler Feld N der Legendenteleiste erreicht. Wenn das geschafft ist, stellt den Erzähler auf Feld N.*



*Reka sah den Runenstein an und sagte:  
„leider ist es ein normaler Runenstein.“*

Der Held kann den Runenstein nehmen und für den Schwarzen Würfel benutzen.



*Reka sah den Runenstein an und sagte: „Es ist ein mächtiger Runenstein, der einem die Willenskraft rauben kann.“*

Markiert den Runenstein mit einem Sternchen.

Der Held kann den Runenstein nehmen und für 2 Möglichkeiten benutzen:

A) Damit Varkur 2 Willenspunkte verliert.  
oder

B) ihn für den Schwarzen Würfel benutzen.

**Wichtig:** Wenn der Runenstein für die Möglichkeit A benutzt wird, wird er danach aus dem Spiel entfernt.



*Reka sah den Runenstein an und sagte: „Es ist ein Runenstein, der einen Schwächen kann.*

Markiert den Runenstein mit einem Sternchen.

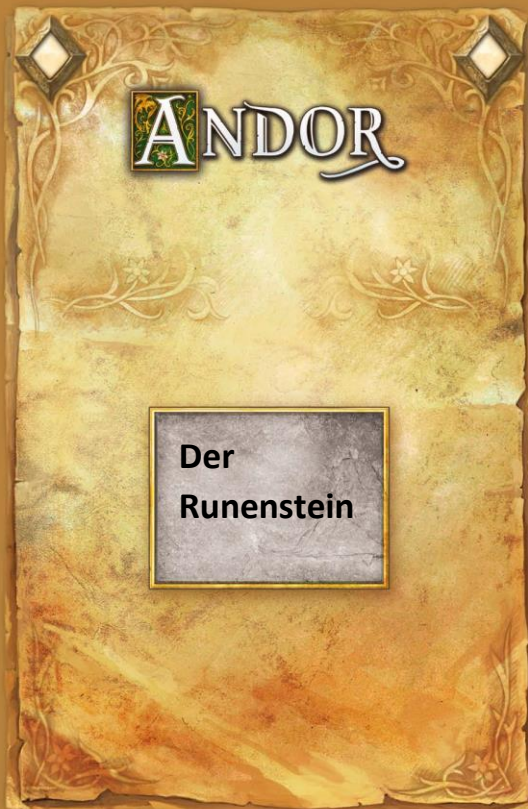
Der Held kann den Runenstein nehmen und für 2 Möglichkeiten benutzen:

A) Damit Varkur in einer Kampfrunde so lange würfeln muss bis er keine 12 auf dem Würfel hat.

oder

B) ihn für den Schwarzen Würfel benutzen.

**Wichtig:** Wenn der Runenstein für die Möglichkeit A benutzt wird, wird er danach aus dem Spiel entfernt.



Wenn ein Held den Runenstein nimmt bekommt er 2 Stärkepunkte und kann ihn für einen Schwarzen Würfel benutzen.