

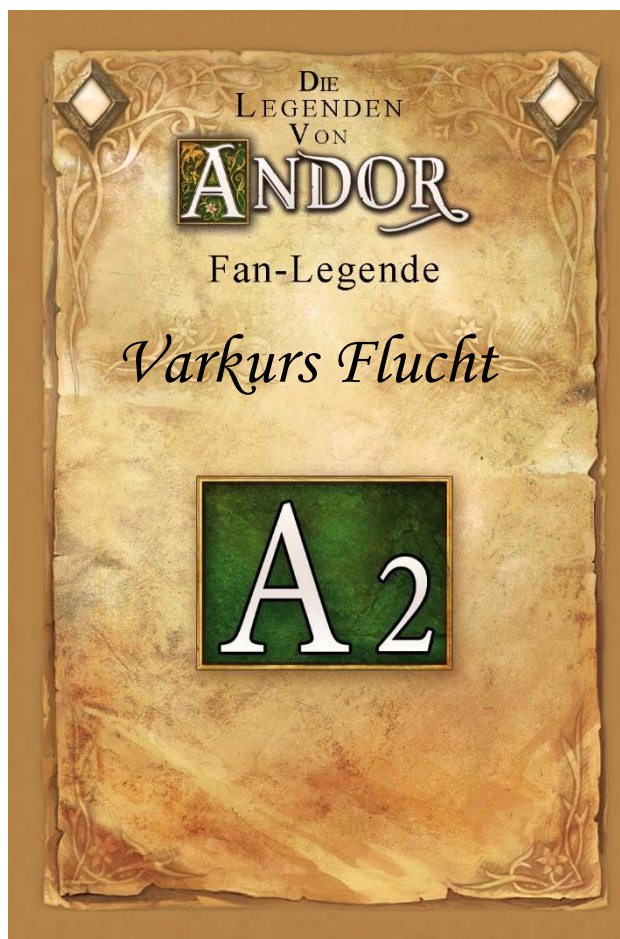
In der Mittagszeit, gerade als die Sonne am höchsten stand und erbarmungslos auf das Rietland niederbrannte, gellte der scharfe Klang des Horns der Wachleute der Rietburg über das Land. „Varkur ist entkommen!“, schrien sie. Varkur war seit dem Sieg über den Drachen Merkur im dunklen Kerker der Rietburg eingesperrt. Nun versuchte er, aus Andor zu fliehen. „Haltet ihn auf!“, rief Prinz Thorald.

Diese Legende spielt auf der Spielplanvorderseite. Es werden goldene Ereigniskarten verwendet. Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Legt ein Sternchen auf die Felder E und N der Legendenleiste. Nur wenn ihr den **Schwierigkeitsgrad senken** wollt, legt noch ein Sternchen auf D. Sonst kommt die Karte D aus dem Spiel. Legt folgendes zusätzliches Material neben dem Spielplan bereit:

... 6 Pergamente, Edelsteine, 3 rote X und Varkur
... und aus der Erweiterung „Der Sternenschild“
Ken Dorr, den Sternenschild, 1 Troll
... und wenn ihr die leichtere Variante spielt auch noch die 4 Gaben der Andori.

„Wahrscheinlich wird er ins Land der Krahder fliehen wollen. Diese üblen Geschöpfe werden ihm beistehen, wenn es darum geht, Andor zu schaden“, sagte ein Held.

Lest jetzt weiter auf der Karte A2. ➔



Erwürfelt die Position von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern wie üblich. Nehmt 5 Kreaturenplättchen und führt die Anweisungen darauf sofort aus. Erwürfelt die Position von weiteren 5 Kreaturenplättchen entlang der Legendenleiste.

Erwürfelt die Position von einem Troll entlang der Legendenleiste. Sobald der Erzähler dieses Feld erreicht, wird dieser Troll auf Feld 38 gestellt.

Legt Bauernplättchen auf die Felder 45 und 40.

„Wir haben keine Ahnung, wie wir Varkur aufhalten können. Die Hexe könnte uns vielleicht helfen“, meinte ein anderer Held.

Findet so schnell wie möglich die Hexe Reka im Nebel. Wenn ihr sie gefunden habt, deckt die Karte „Rekas Wissen“ auf.

Die Karte „Melkarts Wissen“ kommt erst zu einem späteren Zeitpunkt ins Spiel.

Sie wird noch nicht aufgedeckt, wenn ein Held den Baum der Lieder betritt.

Lest jetzt weiter auf der Karte A3. ➔



„Beeilt euch! Varkur kann noch nicht weit sein!“, rief Prinz Thorald.

Stellt Varkur auf Feld 5.

Jedes Mal, wenn ein Held ein Nachbarfeld betritt, wird sofort mit einem schwarzen Würfel gewürfelt. Der Würfelwert wird zur aktuellen Feldzahl addiert. Auf das so ermittelte Feld wird Varkur gestellt. Sollte dort (oder in einem angrenzenden Feld) ein Held stehen, wird er sofort wieder weitergesetzt. Man kommt also gar nicht an Varkur heran.

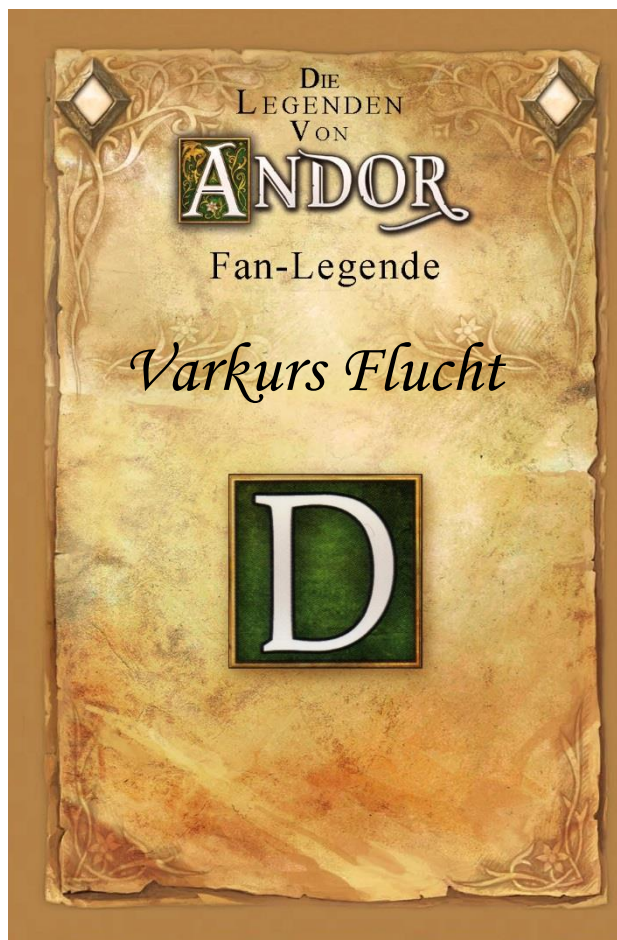
Auch bei Sonnenaufgang bewegt sich Varkur als allererster so. Kreaturen ignorieren Varkur. Er hat auch keinen Einfluss auf Plättchen. Jedes Mal, nachdem er sich bewegt hat, wird die Karte „Fiese Zauberticks I“ vorgelesen. Wenn Varkur auf ein Feld kommen würde, das es aber in Wirklichkeit nicht gibt, verlässt er Andor und die Legende wäre verloren.

Aufgaben (bis N)

- Verteidigt erfolgreich die Burg
 - Besiegt Varkur, bevor er Andor verlässt!
-

Alle Helden starten in der Taverne mit 3 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Die Heldengruppe erhält 5 Gold.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Das Volk wollte den Helden gern helfen. So vertraute Thorald den Helden die Gaben der Andori an. Sie hatten ihnen schon oft in ärgsten Nöten sehr geholfen.

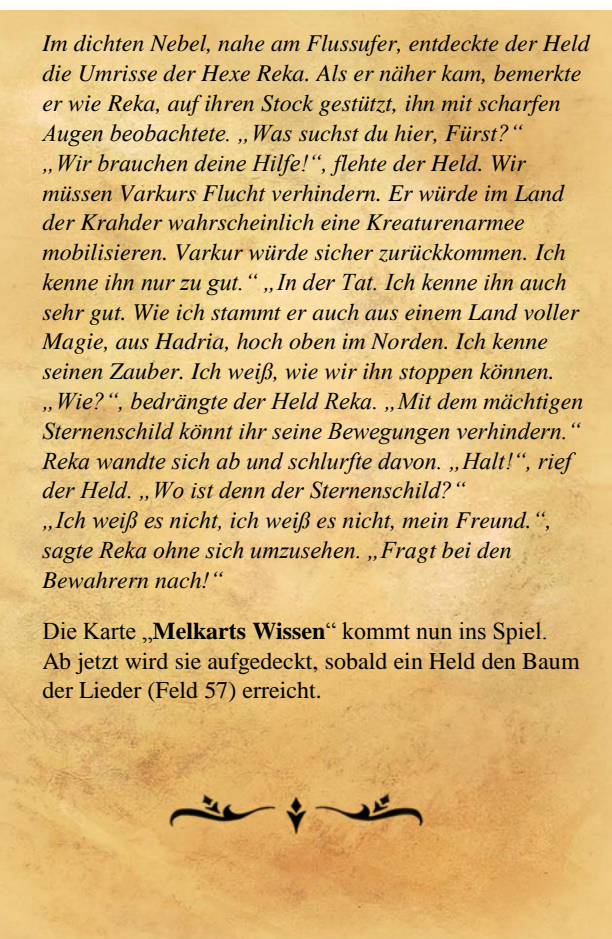
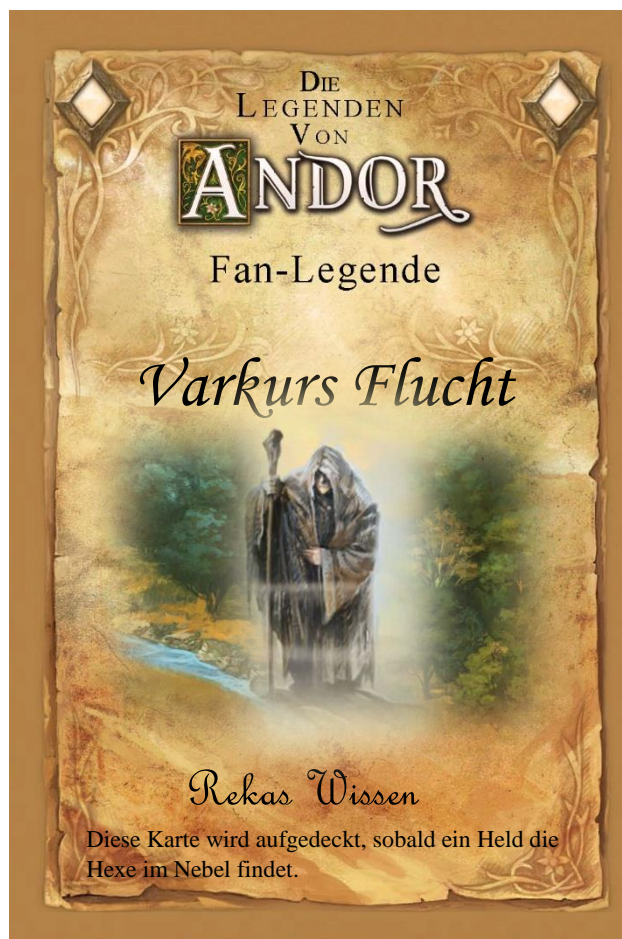
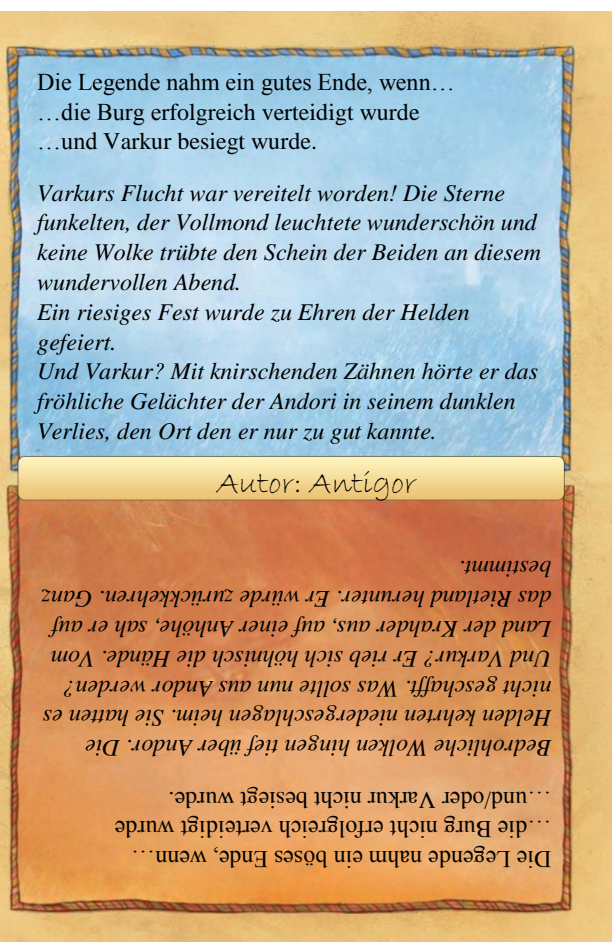
Die Helden wussten sie zu schätzen, da ihre Aufgabe nicht sehr einfach war. Varkur würde versuchen, mit allen Raffinessen die Helden abzuschütteln.

Der Kerkermeister jedoch hatte nun Angst, Varkur würde sich bei ihm rächen und so versuchte er aus seiner Hütte im Wachsam Wald in die Rietburg zu fliehen.

Die Heldengruppe erhält nun 3 Gaben der Andori.

Legt ein Bauernplättchen auf Feld 52. Es sollte sicher in die Rietburg gebracht werden. Falls es in die Burg gebracht wird, erhält die Heldengruppe einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe).







„Sei begrüßt, mein edler Freund!“, sprach Melkart.
 „Was führt dich zu mir?“ Der Held erzählte ihm alles.
 „Du suchst also den Sternenschild. Ich weiß, wo er sich befindet.“ „Wo ist er?“ Der Held war voller Freude.
 Aber Melkarts Miene verdüsterte sich. „Varkur hat ihn! Kreaturen haben ihm den Schild gebracht. Ich habe in der Nacht kleine Blitze aus Varkurs Richtung gesehen. Das ist das unheilvolle Zeichen, dass der Sternenschild in die falschen Hände geraten ist.“ Mutlos setzte sich der Held auf den Waldboden. „Wir kommen nicht an den Sternenschild heran.“ Plötzlich raschelte es im Unterholz. Eine kleine, schwächliche Gestalt kam hervorgekrochen. Ken Dorr! „Ich hab zugehört. Ihr habt gesagt, niemand kommt ungesehen an den Sternenschild heran. Ich schon, ich bin Meisterdieb. Ich verlange nur sehr wenig dafür.“, so sprach Ken Dorr.

Ab jetzt erhalten die Helden bei jeder besiegten Kreatur einen Edelstein zusätzlich zur Belohnung im Wert der Belohnung. Die Edelsteine können nicht zum Bezahlen verwendet werden. Wenn z.B. ein Troll besiegt wurde, aber ein Held schon einen roten Edelstein von einem anderen besiegten Troll oder Wardrak hat, **erhält er nichts**. (Also wenn kein Edelstein von der benötigten Sorte mehr verfügbar ist.)

Aufgabe:

Legt Edelsteine im Wert von 14 auf Feld 57 ab.
 Sobald ihr das getan habt, lest weiter auf der Karte „Aufgabe für den Meisterdieb“.



„Ich danke euch! Doch nun, rasch ans Werk! Varkur wird sich wundern!“, sagte Ken Dorr. „Jedoch werden die Kreaturen nicht erfreut sein, mich zu sehen. Ich werde mich vor ihnen verstecken müssen.“

Stellt Ken Dorr, den Dieb auf Feld 57.

Stellt Varkur auf Feld 66, legt dazu den Sternenschild und stellt Gors auf die Felder 66,45,64,61,63 und 58, 1 Skral auf Feld 47 und Trolle auf die Felder 53 und 59. Sollten auf diesen Feldern Kreaturen stehen, werden diese **entfernt**. Varkur bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

„Bevor ihr auf Varkur stoßen werdet, trifft ihr auf seinen Leibwächter, einen kleinen Giftzwerg, einen Gor, stark wie ein Ochse und unberechenbar wie ein junges Pferd. Ihr werdet einen Vorgeschmack auf Varkur bekommen denn der Kerl wird euch nichts schenken“, sagte Ken Dorr warnend.

Stellt einen Gor auf Feld 65 und markiert ihn mit einem Sternchen. Dieser Gor hat so viele Stärkekpunkte wie die Helden, die in angreifen, miteinander haben. Er kämpft mit einem schwarzen Würfel. In jeder Kampfrunde dreht er seinen Würfel, wenn sich dadurch ein höherer Wert ergibt. Jedoch geht der Erzähler beim Besiegen des Leibwächters nicht weiter. Es gibt auch keine Belohnung. Der Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Der Dieb darf nicht mit einer Kreatur im selben Feld stehen, sonst ist die Legende frühzeitig verloren. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste eines Helden kann er 1 Feld weit bewegt werden. Nur er kann Varkurs Feld betreten, ohne dass Varkur sich bewegt. Er kann den Sternenschild mitbewegen. Sobald ein Held den Sternenschild hat, wird die Karte „In guten Händen“ vorgelesen.



Da war er! Triumphierend hielten die Helden den Sternenschild in die Höhe. Ein Funkeln und Strahlen ging von ihm aus. Er war nun in guten Händen. Mit ihm würden sie es schaffen, Varkurs Flucht und seinen Plan zu vereiteln.

Die Helden bedankten sich herzlich bei Ken Dorr. Der lächelte nur und verschwand im Gebüsch.

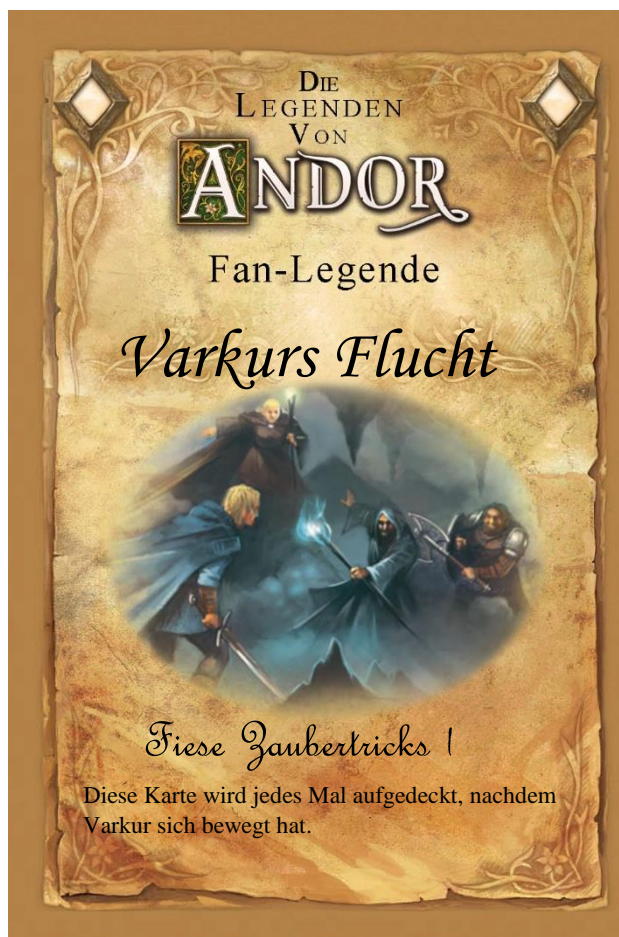
Ken Dorr kommt aus dem Spiel. Jeder Held erhält nun 3 Willenspunkte.

Mit dem Sternenschild könnt ihr Varkurs Bewegungen **für einen Tag gänzlich verhindern**. Nach dem einmaligen Nutzen kommt er aus dem Spiel.

Hinweis: Ein Held kann den Sternenschild nur einsetzen, wenn er am Zug ist.

Wählt jetzt eine der Karten „Endgegner“ aus und deckt sie auf.

Ab jetzt bewegt Varkur sich wieder normal.



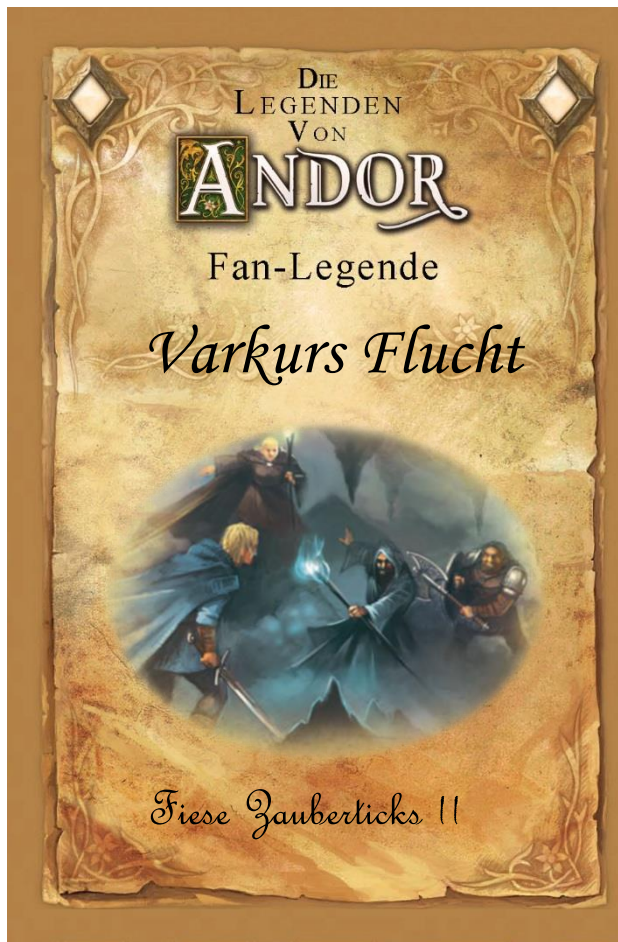
Plötzlich sah Varkur, wie ein Held mit erhobener Waffe auf ihn zukam. „Du entkommst mir nicht!“, schrie er. Varkur sprang flink beiseite, murmelte einige Zauberformeln und schon glühte sein magischer Stab auf. Der Held wurde von einem grellen Licht geblendet. Als er wieder die Augen öffnen konnte, war Varkur verschwunden.

Der Held, der Varkurs Bewegung verursacht hat, würfelt jetzt mit einem seiner Heldenwürfel. Falls Varkur sich bewegt, weil Sonnenaufgang ist, würfelt der Held, der den Tag beginnt. Wenn es der Zauberer ist, **darf** er den **Würfel drehen**. Bewegt Varkur sich mehrmals nacheinander, wird nur einmal gewürfelt. Dann würfelt der Held, der Varkurs Bewegung zuletzt verursacht hat.

Lest jetzt die Auswirkungen vor:

Varkur hob die Hände und augenblicklich breitete sich sein Zauber über Andor aus...

Der Zauber des Weges
Plötzlich wurden die Helden von einer für sie unerklärlichen Macht vom Boden weggerissen und fanden sie sich an einen anderen Ort wieder. Alle Helden werden jetzt auf das Feld gestellt, das um 10 kleiner ist als das aktuelle Feld. Ist das bei einem Held nicht möglich, geschieht ihm nichts (wenn er z.B. auf Feld 84 oder 7 steht).
Hinweis: Bauernplättchen werden nicht mitbewegt.
 Lest jetzt weiter auf der Karte „Fiese Zaubertricks II“.

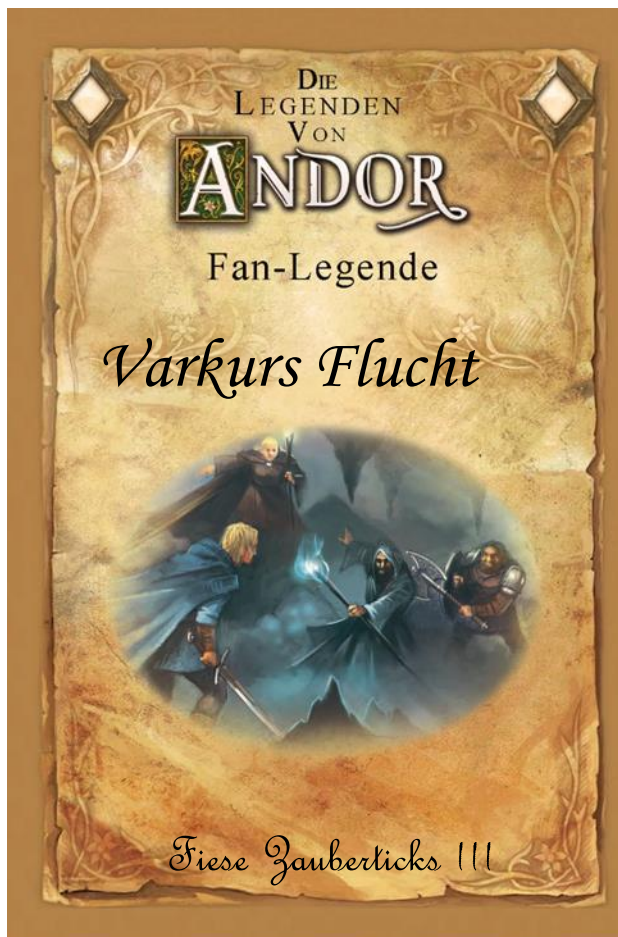


Der Zauber der Kreaturenstärkung
Die Helden sollten sich an den Kreaturen die Zähne ausbeißen!
 Alle Kreaturen haben 2 Stärkekpunkte mehr.

Der Zauber der Belohnung
Die Helden sollten nichts geschenkt bekommen!
 Beim Besiegen einer Kreatur erhalten die Helden keine Belohnung.

Der Zauber der Brücken
Um die Helden aufzuhalten, erschwerte Varkur den Weg über die Brücken.
 Legt auf alle Brücken ein verdecktes Pergament und deckt es dann auf. Die Pergamente sind wie Geröll. Sie können von den Brückenfeldern aus angegriffen werden. Erst wenn ein **höherer** Wert als das Pergament im Kampf erreicht wird, wird es entfernt und man kann die Brücken überqueren. Kreaturen werden vom Pergament nicht aufgehalten.

Der Zauber der Willenskraft
Varkur legte seinen Zauber über die Kreaturen. Sie waren nun wilder und entschlossener.
 Alle Kreaturen haben 4 Willenspunkte mehr.
 Dadurch verändert sich auch die Würfelfanzahl.
 Lest jetzt weiter auf der Karte „Fiese Zauberticks III“.



Der Zauber gegen die Fähigkeiten
Varkur wusste, wie sehr die Helden ihre Fähigkeiten brauchten. So nahm er ihnen ihre besonderen Fähigkeiten - und damit auch ihren Stolz.
 Jeder Held verliert sofort 2 Willenspunkte.
 Alle Helden dürfen ihre Sonderfähigkeiten nicht anwenden. Der Bogenschütze würfelt mit seinen Würfeln trotzdem nacheinander.

Alle Auswirkungen auf Zeit (alle, nur nicht die erste Auswirkung und bei der sechsten das Verlieren der 2 Willenspunkte) **gelten nur so lange**, bis Varkur sich **erneut bewegt**. Dann werden die Auswirkung aufgehoben, außer sie werden erneut erwürfelt.
Beispiel: Die Auswirkung 3 ist erwürfelt worden. Auf allen Brücken liegt ein Pergament. Ein Held bekämpft das Pergament auf der Hängebrücke, um zum Baum der Lieder zu gelangen. Die anderen Pergamente werden noch nicht von den Brücken entfernt. Am Sonnenaufgang, nachdem Varkur sich bewegt hat, wird eine andere Auswirkung erwürfelt. Die Pergamente werden erst dann von allen Brücken entfernt.





Der große Endkampf stand bevor. Die Helden stürmten auf Varkur los, er versuchte zu fliehen. Doch die Macht des Sternenschildes hielt ihn am Boden fest.

Varkur hat **doppelt** so viele Stärkekpunkte wie die Helden, die ihn angreifen, zusammen. Er hat 2 schwarze Würfel und 10 Willenspunkte. Gleiche Würfelwerte werden **nicht** addiert.

Wenn Varkur besiegt wurde, wird der Erzähler auf N vorgesetzt.



Nun war es soweit: Der Kampf mit Varkur stand kurz bevor. Die Helden stürzten sich mit einem Kampfesgeschrei auf Varkur. Er grinste höhnisch und hob seinen Stab um zu fliehen. Doch zu seinem Schreck bemerkte er, dass er wie am Boden festgenagelt war. Der Sternenschild verhinderte seine Flucht.

Varkur hat bei

...2 Helden 15 Stärkekpunkte

...3 Helden 25 Stärkekpunkte

...4 Helden 35 Stärkekpunkte

Er hat immer 8 Willenspunkte und 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Wenn Varkur besiegt wurde, wird der Erzähler auf N vorgesetzt.





Mit folgenden Änderungen kannst Du die Fan-Legende „Varkurs Flucht“ auch mit nur einem Held spielen.

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

Alle Regelungen und Anweisungen auf den Legendenkarten gelten auch für 1 Held, bis auf folgende Änderungen.

Lege am Anfang 1 zusätzliches Bauernplättchen auf Feld 6.

Der Held startet mit 6 Stärkepunkten, 7 Willenspunkten, 8 Gold und 1 Trinkschlauch.

Die 8. und 9. Stunde kosten keine Willenspunkte.

Du musst nur Edelsteine im Wert von 12 einsammeln (für die Aufgabe auf der Karte „Melkarts Wissen I“.)

Die Funktion des Falken ändert sich im Solo-Spiel. Er kann einmal am Tag ein beliebiges Plättchen (keine Nebelplättchen, aber z.B. Heilkräuter) aufdecken und zu dem Held bringen. Es können so auch Gold oder Gegenstände eingesammelt werden.

Lies jetzt weiter auf der Karte „Solovariante II“.



Endgegnervariante schwer

Varkur hat gleich viele Stärkepunkte wie der Held, der ihn angreift und 2 rote Würfel. Er hat 10 Willenspunkte. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Endgegnervariante leicht

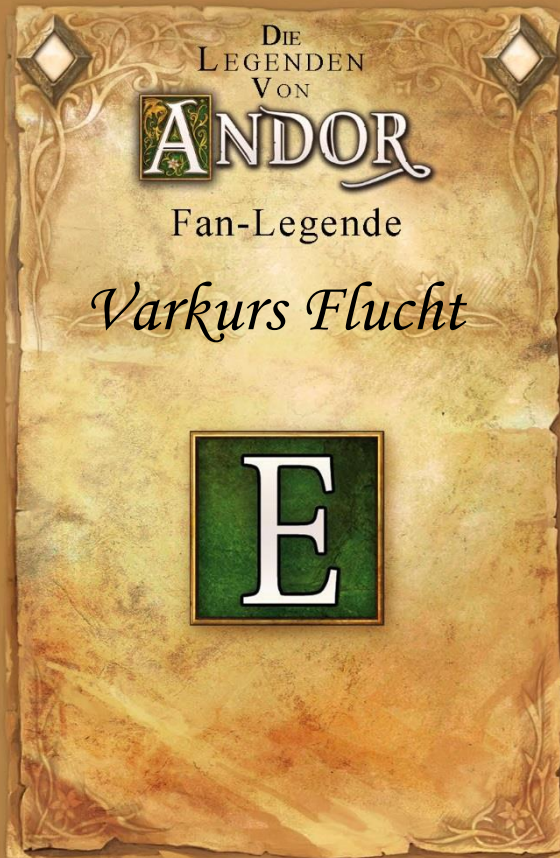
Varkur hat 10 Stärkepunkte, 10 Willenspunkte und 3 rote Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Der Leibwächter-Gor hat statt gleich viele Stärkepunkte 6 Stärkepunkte und 4 Willenspunkte. Er dreht seinen schwarzen Würfel **immer, auch wenn sich dadurch ein niedriger Wert ergibt.**

Der Held muss nur 2 Sternchen einsammeln, um den unscheinbaren Schild zu bekommen.

Die goldenen Ereigniskarten werden durch die silbernen ersetzt.





Gaukler erzählten den Helden, sie hätten viele merkwürdige Sternschnuppen auf ihrer Reise durch Andor gesehen. Sie würden zu einem alten Schild führen. Dieser würde aber nicht ewig in Andor bleiben, die Helden müssten sich beeilen. Dieser unscheinbare Schild war nicht so mächtig wie die „4 legendären Schilder“, doch verringerte er die Macht der dunklen Magien und wäre recht nützlich im Kampf gegen das Böse und ein Segen für Andor.

Legt Sternchen auf die Felder 56,43,52,37,26 und 15 (evtl. müsst ihr das Sternchen auf Feld D der Legendenleiste nehmen).

Sammelt bei 2 Helden 3 Sternchen, bei 3 Helden 4 und bei 4 Helden 5 Sternchen ein.

Nach jeder Erzählerbewegung wird das Sternchen auf der niedrigsten Feldzahl entfernt. Die Sternchen können auf dem Bereich des Goldes abgelegt werden. Falls die geforderte Anzahl an Sternchen **eingesammelt** wird, erhält ein Held einen Schild von der Ausrüstungstafel. Er kann wie ein normaler Schild eingesetzt werden, aber damit kann ein auch Held zu jeder Zeit eine Kreaturenbewegung verhindern oder ein Held kann ihn in einer Kampfrunde einsetzen, um alle Kreaturenwürfel bei normalen Kreaturen auf die gegenüberliegende Seite zu drehen. Mit dem Schild kann ein Held auch Varkurs Zauber verhindern. Nach dem **einmaligen** Nutzen kommt er aus dem Spiel.

Falls die geforderte Anzahl an Sternchen **nicht** eingesammelt wird, wird die Karte „Leere Hände“ gelesen.



Bedächtig strich sich Fürst Hallgard über den langen Bart. Der Schild war verschwunden. Was nun? Mit leeren Händen standen die Helden vor Hallgard und fragten ihn um Rat. Er war ein weises Oberhaupt der Schildzwerge, alt und erfahren und hatte schon vieles erlebt. „Für uns Zwerge“, sagte er, „wird sich nichts verändern. Doch die anderen Andori werden eine Änderung verspüren. Der Schild war immer wichtig für Andor.

Varkurs Macht über die Kreaturen wird wachsen. Macht euch auf etwas gefasst!“

Würfelt mit einem roten Würfel. Lest dann die Auswirkungen vor.



Varkur spürte, dass seine Macht über die Kreaturen wuchs. Sofort rief er zum Angriff der Rietburg auf. Alle Gors bewegen auf den Feldern über 20 bewegen sich jetzt 1 Feld weiter entlang der Pfeile.



Mit der neu erlangten Macht beschwor Varkur die Kreaturen. In Massen bewegten sie sich auf die Rietburg zu.

Alle Skrale und Trolle auf den Feldern über 20 bewegen sich jetzt in normaler Reihenfolge 1 Feld weiter entlang der Pfeile.

Legt auf die Händlersymbole der Felder 18 und 57 ein X. Ab jetzt kann man dort nicht mehr einkaufen.