

ANDOR

LEGENDE LR1: DIE RÜCKKEHR VARKURS

A1

Diese Legende besteht aus 17 Karten:
A1, A2, A3, C, D, F1, F2, K, N
Garz der Handelszwerg
5x Die Macht des Trolls
Varkurs Versteck & Die Verwandlung
Minierweiterung: Der Ruf der Skrale

Die Bewohner Andors dachten, die Kreaturen würden sie ab jetzt meiden da der schreckliche Drache Tarok von den Helden besiegt wurde.
Leider war das ein Irrglaube!!

Checkliste ausführen!!
Goldene Ereigniskarten verwenden!!

1 Gor auf Feld 30
1 Gor auf Feld 59
1 Gor auf Feld 37
1 Skral auf Feld 33
1 Wardrack auf Feld 65
1 Kreaturenplättchen auf „C“
1 Kreaturenplättchen auf „H“

1 Bauer auf Feld 28
1 Bauer auf Feld 40

Lest jetzt weiter auf A2

ANDOR

LEGENDE LR1: DIE RÜCKKEHR VARKURS

A2

Weitere Vorbereitungen:
Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von „Garz der Handelszwerg“ und legt die Karte an die Erzählerleiste.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel und einem roten Würfel die Positionen von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern.

Folgendes Spielmaterial bereit legen:
1 Pergament und das Gift
Die Hexe, Prinz Thorald & Drache Tarok
1 Troll auf einen schwarzen Sockel

Die Gruppe startet mit 2 SP und 7 WP

Die Gruppe erhält:
2 Stärkepunkte
3 Gold
1 Trinkschlauch

Lest jetzt weiter auf A3



LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS

A3

Die Kreaturen hatten es auf die armen Bauern abgesehen. Die Helden wollten die Bewahrer um Rat fragen warum die Kreaturen so angriffslustig sind.

Mission:

Einer der Helden muss sich beim Baum der Lieder (Feld 57) befinden wenn der Erzähler „D“ auf der Leiste erreicht.

Mission:

Die Bauern müssen ihre Felder ernten und brauchen Schutz von den Helden. Keine der Kreaturen darf die Felder 28 & 40 betreten bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ auf der Leiste erreicht. Danach können die Bauern zur Burg eskortiert werden.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt das Spiel.



LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS

C

Weitere Kreaturen tauchten im Lande Andors auf um die arbeitenden Bauern auf deren Feldern anzugreifen und die Burg zu erstürmen.

1 Gor auf Feld 49

1 Gor auf Feld 63

1 Skral auf Feld 22

1 Troll auf Feld 46



LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS

D

Die Bauern bedankten sich bei den Helden für den Schutz bei der Ernte und hofften von Ihnen zur Burg gebracht zu werden. (Freiwillige Handlung)

Nachdem der Held die Bewahrer auf Feld 57 erreichte übergaben sie dem Helden ein Pergament und sagten: „Wir befürchten dass Varkur dahinter steckt. Bringt bitte das Pergament schnellstens zur Burg.“

Mission:

Bringt das Pergament zur Burg bevor der Erzähler den Buchstaben „F“ auf der Legendenleiste erreicht. Der Held der das Pergament trägt darf keine Felder mit Kreaturen betreten!!

1 Gor auf Feld 32

1 Skral auf Feld 17



LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS

F1

Der König sagte zu den Helden nachdem diese ihm die Nachricht und das Pergament übergeben hatten:

„Der böse Magier Varkur hat sich einen großen starken Riesentroll als Helfer aus einem fernen Land beschafft!!

Weitere Vorbereitungen:

1 Troll mit schwarzem Sockel auf das Feld 37 stellen.

Würfelt mit einen Heldenwürfel welche der 5 Karten „Die Macht des Trolls“ im Laufe der Legende verwendet wird.

Doch es gab Hilfe von den Bewahrern. Sie bündelten ihre Willenskräfte und konnten dadurch die Zeit für die Helden etwas zurück drehen....

Lest jetzt weiter auf F2



LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS

F2

Der Erzähler wird um 1 zurück gesetzt.

Die Gruppe erhält:

2 Stärkepunkte

4 Willenspunkte

Mission:

Der Riesentroll muss besiegt werden:

2 Spieler: 10 SP und 12 WP

3 Spieler: 17 SP, 12 WP

4 Spieler: 25 SP, 12 WP

Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln.

Bei weniger als 7 WP → 1 schw. Würfel

Der Erzähler bleibt stehen.

Die Belohnung ist gleich wie bei Trolle.

Ist der Riesentroll besiegt wird die Karte
„Die Macht des Trolls“ vorgelesen.

Gleich danach wird die Karte „Varkurs
Versteck“ vorgelesen.



LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS

K

Die Helden baten König Thorald um Hilfe.
Stellt Thorald auf Feld 72.

Drachenvarkur kam angeflogen, brannte
einige Häuser ab und flüchtete in die
Lavagrube die dabei erschütterte.

Stellt den Drachen auf Feld 66 .

4 Geröllplättchen kommen auf Feld 65

Drachenvarkur hat folgende Werte:

2 Spieler: 14 SP und 12 WP

3 Spieler: 20 SP, 12 WP

4 Spieler: 30 SP, 12 WP

Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln.

Bei weniger als 7 WP → 1 schw. Würfel

Er bewegt sich bei Sonnenaufgang immer
3 Felder in Richtung Feld 84

Mission:

Besiegt Brachenvarkur bevor er das Feld
84 erreicht. Ist dies geschafft wird der
Erzähler auf „N“ vorgesetzt

The logo for the game ANDOR, featuring the word in a stylized, gothic font with a small illustration of a landscape to the left.

LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS

A square icon with a grey background and a gold border, containing the letter 'N' in a bold, black, serif font.

Legende gewonnen:

Die Legende ist gewonnen wenn die Burg verteidigt und Varkur endgültig besiegt wurde.

Nach dem Sieg über den mutierten Varkur waren Sie sehr müde und entschlossen sich daher die Zwerge in Ihrer Nähe einen Besuch abzustatten. Dort wurden sie herzlichst empfangen und feierten dort ein großes Fest.

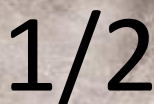
Legende verloren:

Die Legende ist verloren wenn bis „D“ die Bauern nicht beschützt bzw. die Bewahrer nicht erreicht wurden.

Und wenn die Burg nicht verteidigt oder Varkur nicht besiegt wurde und dieser das Feld 84 erreicht hat.

The logo for the game ANDOR, featuring the word in a stylized, gothic font with a small illustration of a landscape to the left.

LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS

A square icon with a grey background and a gold border, containing the fraction '1/2' in a bold, black, serif font.

Die Macht des Trolls

Der Riesentroll war sehr hartnäckig. Er lag zwar verwundet am Boden, doch plötzlich sah man unbändige Wut in seinen großen Augen aufblitzen. Er kam wieder auf die Beine, war wilder als jemals zuvor und forderte die Helden zu einem weiteren Duell heraus.

Mission:

Der Riesentroll muss besiegt werden:

2 Spieler: 10 SP und 12 WP

3 Spieler: 17 SP, 12 WP

4 Spieler: 25 SP, 12 WP

Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln.
Bei weniger als 7 WP → 1 schw. Würfel
Der Erzähler bleibt stehen.
Es gibt diesmal keine Belohnung mehr.

Ist der Riesentroll nochmal besiegt wird die Karte „Varkurs Versteck“ vorgelesen



**LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS**

3

Die Macht des Trolls

Der Riesentroll nutze seine letzten Kraftreserven um den Helden nochmal kräftig zuzusetzen bevor er endgültig geschlagen zu Boden sank.

Die Gruppe verliert jetzt Willenspunkte

Bei 2 Helden: 4 WP

Bei 3 Helden: 7 WP

Bei 4 Helden: 10 WP

Jetzt wird die Karte „Varkurs Versteck“ vorgelesen



**LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS**

4

Die Macht des Trolls

Mit seiner letzten Lebenskraft schleppte er sich zum nächstgelegenen Brunnen und zerstört diesen bevor er endgültig besiegt zu Boden sank und nie mehr erwachte.

Der Brunnen auf Feld 45 der dem Riesentroll am nächsten ist kommt jetzt für den Rest der Legende aus dem Spiel.

Jetzt wird die Karte „Varkurs Versteck“ vorgelesen



**LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS**

5

Die Macht des Trolls

Der Riesentroll hatte magische Kräfte die nach seinem Tod auf alle Kreaturen übertragen wurden.

Jede Kreatur am Spielfeld und auch welche die dazukommen haben ab jetzt im Kampf zusätzlich 4 Stärkepunkte.

Die Belohnung bleibt nach dem Kampf gleich.

Jetzt wird die Karte „Varkurs Versteck“ vorgelesen



**LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS**

6

Die Macht des Trolls

Der Riesentroll hatte keine Kraft mehr.

Er blieb einfach geschlagen am Boden liegen und rührte sich nicht mehr.

Es passiert nichts!!

Jetzt wird die Karte „Varkurs Versteck“ vorgelesen.



LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS



Varkurs Versteck

Die Minierweiterung „Der Ruf der Skrale“ und 3 Skrale kommen jetzt ins Spiel. Würfelt mit einem roten Würfel und einem Heldenwürfel deren Position.

Die Helden hatten Varkurs Versteck bei den Krallenfelsen entdeckt. Stellt den Wachturm auf Feld 26 und stellt Varkur auf den Wachturm.

Varkur hat folgende Werte:

2 Spieler: 14 SP und 10 WP

3 Spieler: 20 SP, 10 WP

4 Spieler: 30 SP, 10 WP

Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln

Bei weniger als 7 WP → 1 schw. Würfel

Der Erzähler bleibt stehen.

Mission:

Varkur muss besiegt werden bevor der Erzähler den Buchstaben „K“ erreicht. Nachdem Varkur besiegt wurde lest die Karte „Die Verwandlung“ vor.



LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS



Die Verwandlung

Varkur lag kraftlos am Boden und war gescheitert.

Doch plötzlich kam eine Art Nebel auf ihn zugeflogen. Es war der Geist des Drachen Taroks der in Varkurs Leib hineinfuhr.

Varkurs Mund verzog sich zu einem Maul mit spitzen Zähnen und ihm wuchsen seitlich aus dem Rücken große Flügel. Er nahm die Gestalt Taroks an, stieg in die Lüfte hinauf und flüchtete irgendwo hin um seine Kraft noch weiter zu stärken.

Er schrie zu Ihnen hinunter:

„Wenn ich stark genug bin werde ich wiederkommen und mich bei euch auf grausamste Weise rächen“

Mission:

Ihr habt bis „K“ auf der Leiste Zeit euch auszurüsten für den Kampf eures Lebens!

ANDOR

**LEGENDE LR1:
DIE RÜCKKEHR VARKURS**



Garz der Handelszwerg



Die Helden stapften durch das Land.

Plötzlich trafen Sie auf einen alten
Freund aus früheren Abenteuern.

Es war Garz der Handelszwerg der Ihnen
zufällig über den Weg gelaufen kam.

Nach einer netten Unterhaltung in der
sie Garz auch über die Geschehnisse
informierten beschenkte er die Helden.

Die Gruppe erhält jetzt:

1 Trank der Hexe (Bekam Garz von Reka)

3 Gold

1 Gift

(Falls kein Platz auf der Heldentafel
vorhanden ist werden die Gegenstände
auf Feld 49 gelegt)

ANDOR

