



**ANDOR**

Varkur's Verwandlung

## A1

Diese Legende besteht aus 8 Karten:  
A1, A2, Thorald's Unterstützung,  
Der Handelszwerg Garz, Varkur's dunkler  
Schleier, Varkur's Verwandlung 1&2, N

Diese Legende spielt nach der Bonuslegende "die Befreiung der Mine".

*Varkur war vorerst geschlagen, doch jeder wusste, dass er wiederkommen würde. Auch tauchten jeden Tag neue Kreaturen auf. Dies war das eindeutige Zeichen: Varkur war noch am Leben. Die Helden hatten aber noch eine Vielzahl von Aufgaben zu erledigen.*

*Führt die Anweisungen auf der Checkliste aus.*

- Legt je ein Bauernplättchen auf Feld 28 und 40
- Stellt alle Helden auf die Burg (Feld 0).
- Jeder startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten
- Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte.

Von den Kreaturenplättchen werden folgende nicht benötigt:

- "Gor auf 43, Skral auf 42"
- "Gor auf 50, Wadrak auf 51"
- "Wadrak auf 67"
- "der Skral auf der kleinsten Feldzahl zwischen 1 und 50 bewegt sich ein Feld"
- "Der Troll auf der höchsten Feldzahl zwischen 1 und 50 bewegt sich ein Feld". Die restlichen 10 werden gemischt und als verdeckter Stapel hingelegt.

Lest weiter auf Karte A2 →



**ANDOR**

Varkur's Verwandlung

## A2

Von den Schicksalskarten werden nur folgende benötigt: Nr. 1,3,4,9

- Erwürfelt die Position von 5 Kreaturenplättchen auf der Legendenleiste. Die anderen 5 werden jetzt ausgeführt.
- Erwürfelt die Position an der Legendenleiste von den Karten "Thorald's Unterstützung" und "Der Handelszwerg Garz" mit einem roten Würfel. Sollten diese Karten an einem gleichem Buchstaben vorkommen, würfelt erneut.
- Erwürfelt die Position von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern.

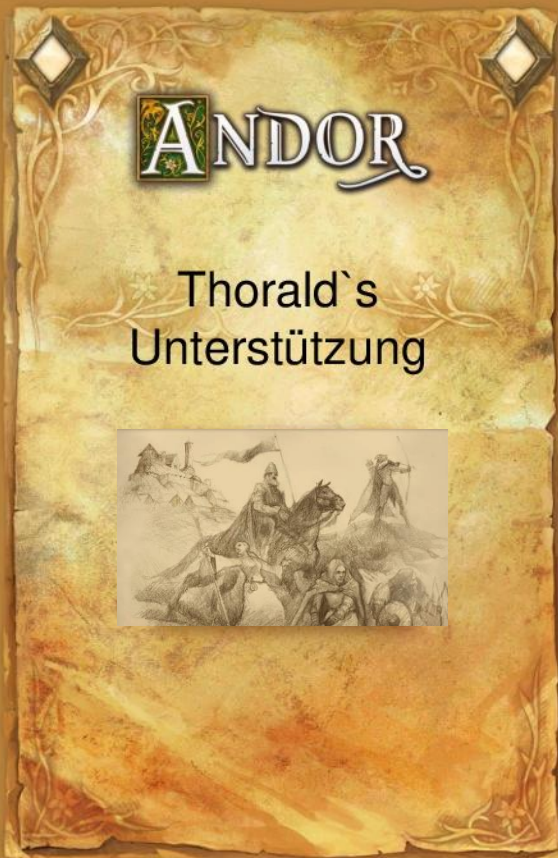
Jeder Held enthält jetzt eine Schicksalskarte.

Aufgabe:

Jeder Held muss sein Schicksal erfüllen bevor der Erzähler "M" erreicht. Sobald jeder es geschafft hat, lest die Karte "Varkur's dunkler Schleier" vor. Die Burg muss verteidigt werden.

Der Held mit der größten Nase beginnt.

Viel Spass



*Prinz Thorald wollte die Helden unterstützen.*

Stellt die Figur "Prinz Thorald" auf Feld 72.  
Er kann wie immer genutzt werden.  
(für die ganze Legende)



*Garz machte den Helden ein Angebot:*

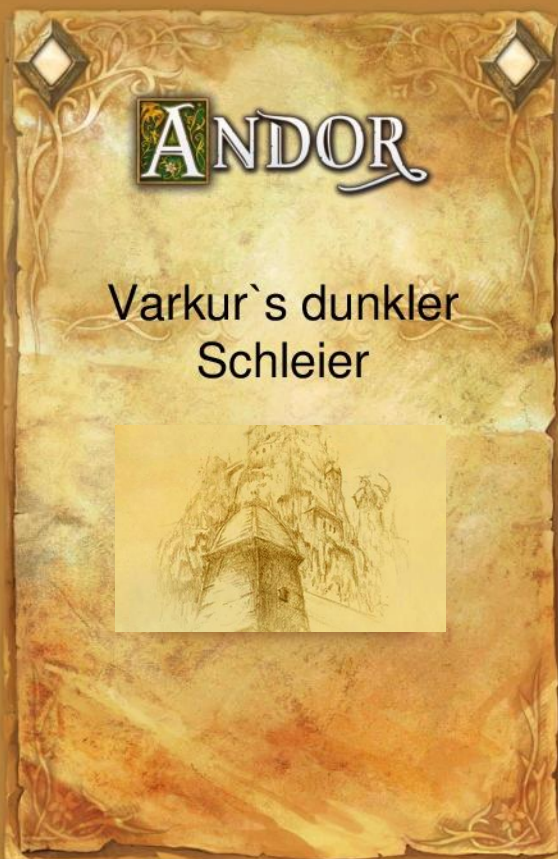
Wenn jetzt jeder Held 2 Willenspunkte abgibt,  
enthält 1 Held den Gegenstand Gift.

Das Gift hat 2 Einsatzmöglichkeiten:

1. Unterliegt in einer Kampfunde die Kreatur, fällt sie sofort auf 0 Willenspunkte.
2. Wurde eine Kreatur besiegt, geht der Erzähler NICHT vor, es gibt aber auch keine Belohnung.

Das Gift ist in dieser Legende nur 1 Mal gültig  
(nicht 2 Mal)

Gegen den Endgegner ist das Gift wirkungslos.



*Es war geschafft! Die königlichen Aufgaben waren erledigt. In der Ferne, beim Verlassenen Turm, sahen die Helden einen dunklen Schleier. Varkur kehrte zurück!*

LEGT die Figur "Varkur" auf Feld 83.  
Steht ein Held auf Feld 61, kann er 6 Willenspunkte abgeben, um sich von Feld 61 zu Feld 83 zu teleportieren.  
(kostet keine weiteren Stunden)

.....  
Aufgabe:  
Ein Held muss auf Feld 83 stehen.

**SO SCHNELL WIE MÖGLICH!!!**

Dann wird die Karte "Varkur's Verwandlung" vorgelesen.  
Die Burg muss verteidigt werden.  
.....



*Varkur lag leblos am Boden. War er tot? Doch plötzlich verwandelte sich sein finsternes Gesicht in ein Maul mit spitzen Zähnen. Er bekam Flügel und sein Körper wuchs und wuchs. Er verwandelte sich in den mächtigen Drachen: Qurus !*

Nehmt jetzt Varkur's Figur vom Spielplan. Stellt die Figur des Helden, die auf Feld 83 steht, auf Feld 61. Feld 83 ist nicht mehr betretbar. Stellt die Figur des Drachen auf Feld 68. Legt Geröll im Wert von 26/32/40 (2SP/3SP/4SP) auf Feld 66. Das Geröll kann entfernt werden, wenn die Helden den Kampfwert erreichen. Das Geröll kann nur von einem angrenzenden Feld angegriffen werden.

Qurus alias Varkur besitzt folgende Stärkepunkte:  
2SP = 20  
3SP = 30  
4SP = 40

Er besitzt 4 Willenspunkte, würfelt mit 3 schwarzen Würfeln, gleiche Werte werden addiert.

Lest weiter auf Karte "Varkur's Verwandlung 2" →



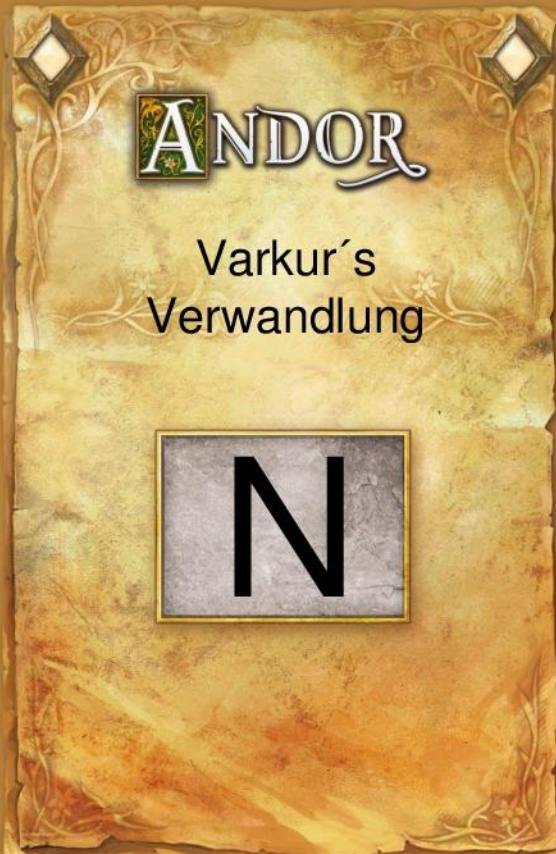
Legendenziel:

Besiegt Qurus.  
Sobald er besiegt ist, stellt den Erzähler auf "N".

Die Burg muss verteidigt werden.

Bei Sonnenaufgang bewegt sich Qurus nicht.

Jeder Held, der jetzt weniger als 7 Stärkepunkte besitzt, erhöht sie jetzt auf 7.



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...

...die Burg verteidigt wurde,  
...jeder Held sein Schicksal erfüllt hat,  
...Qurus besiegt wurde.

*Der verwandelte Varkur stürzte zu Boden. Die Andori feierten ein großes Fest auf der Rietburg. Prinz Thorald war wieder in Gilda's Tarverne und genoss ihren köstlichen Met. Andor war gerettet!*

Vorerst...

Die Legende nahm ein böses Ende wenn...

...die Burg nicht verteidigt wurde,  
...die Helden ihr Schicksal nicht erfüllt haben,  
...Qurus nicht besiegt wurde.

*Tipps für das nächste Mal:*

- der verwandelte Varkur ist sehr stark. Holt euch auf jeden Fall Prinz Thorald zu Hilfe.
- es ist sehr sinnvoll, die Schicksalskarten schnell zu erfüllen.
- sammelt fleißig Willenspunkte.

*Viel Glück !*