



**ANDOR**

Fan-Legende

**Varkurs Diebstahl**

A 1

Die Legende besteht aus 36 Karten: A1, A2, A3, A4, F, H, J, N, „In der Mine“, „Varkur und die Gaben 1 & 2“, „Alarm“, „Varkurs Flucht“, „Holzplättchen bewegen“, 9x „Varkurs Verstecke“, 11x „Schatz“, „Variationen“, „Soloregeln“

A1

*Varkur hatte die Gaben der Andori aus der Rietburg gestohlen. Einige Bewahrer hatten gesehen, wie er in die verlassene Zwergenmine geflohen war. Nun mussten die Helden die Gaben schnell wiederfinden, bevor der dunkle Magier mit ihnen großen Schaden anrichten konnte.*

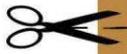
Diese Legende wird auf der **Spielplanrückseite** gespielt. Benutzt also die silbernen Ereigniskarten anstatt der goldenen. (Legt die goldenen Ereigniskarten trotzdem bereit). Ihr benötigt das **Basisspiel** und die Erweiterung **„Der Sternenschild“**. Die Legende wurde für **2 bis 4 Spieler** für alle Helden des Grundspiels, die „Neuen Helden“ und Orfen/Marfa getestet.

Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt zusätzlich folgendes Material bereit:

- Die Hexe, die Schildzwerge, den dunklen Magier Varkur, den Feuergeist, das Wassermönde Irlok, den Kartographen Merrik
- Die Gaben der Andori, das Gift, die Runensteine, die Heilkräuter, ein Pergament
- Die Holz-, Geröll-, Feuer- und Lichtplättchen, den Schlüssel und den Markierungsring
- Die Legendenkarten „In der Mine“, „Holzplättchen bewegen“, „Varkur und die Gaben“, „Alarm“, „Varkurs Flucht“ sowie die Karte „Die Gaben der Andori“ aus der Sternenschild-Erweiterung (zum Nachlesen).

*Hinweis: Die Karte „Variationen“ bietet euch Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad der Legende anzupassen.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**



**ANDOR**

Fan-Legende

**Varkurs Diebstahl**

A 2

A2

Verteilt die **Edelsteine** wie üblich in der Mine. Sie können bei den Händlern zum Einkaufen benutzt werden. Ermittelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **4 der 6 Runensteine**.

Legt das **N-Plättchen** auf Feld N der Legendenleiste. Legt **Sternchen** auf E, H, J und N. Legt die Ereigniskarten „Geheimer See“ zum Geheimen See. Wiederholt (wenn nötig) noch einmal die Regeln für die Spielplanrückseite.

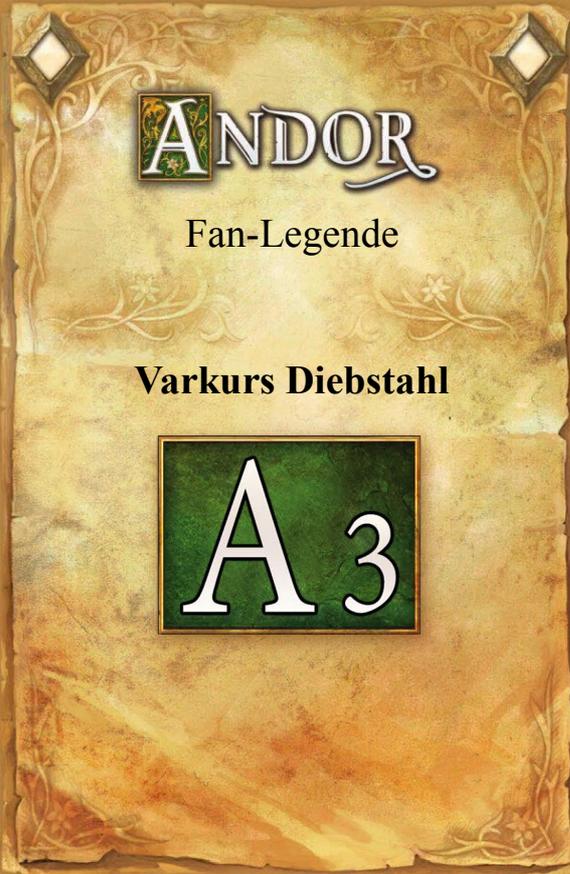
**Generelle Einsetzregeln (gelten für alle Kreaturen):**

- Wenn ein Feld, auf dem eine Kreatur eingesetzt werden soll, bereits besetzt ist, wird die neue Kreatur in das entlang des Pfeils angrenzende Feld gestellt.
- Solange noch kein Alarm ausgelöst wurde: Wenn durch eine Legendenkarte eine Kreatur auf einem Feld eingesetzt wird, auf dem ein Held steht, oder ein Held auf ein Feld gesetzt wird, auf dem eine Kreatur steht, darf der Held sofort für eine Stunde auf ein benachbartes freies Feld ziehen (auch wenn er seinen Tag schon beendet hat). Dann wird kein Alarm ausgelöst.

Mischt die neun Karten **„Varkurs Verstecke“** und bildet aus ihnen einen verdeckten Stapel. Die Karten **„Schatz im Versteck“** sind auf der Vorderseite (oben rechts) nummeriert. Nehmt zunächst die Karten mit 5 bis 11 und mischt sie (ohne den Text zu lesen). Nehmt zwei von ihnen verdeckt aus dem Spiel. Mischt die übrigen fünf Karten mit den Karten 1 bis 4 und bildet aus diesen neun Karten ebenfalls einen verdeckten Stapel.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**





A3

Stellt **Gors** auf die **Felder 9, 15, 25 und 69** und einen **Skral** auf **Feld 37**.

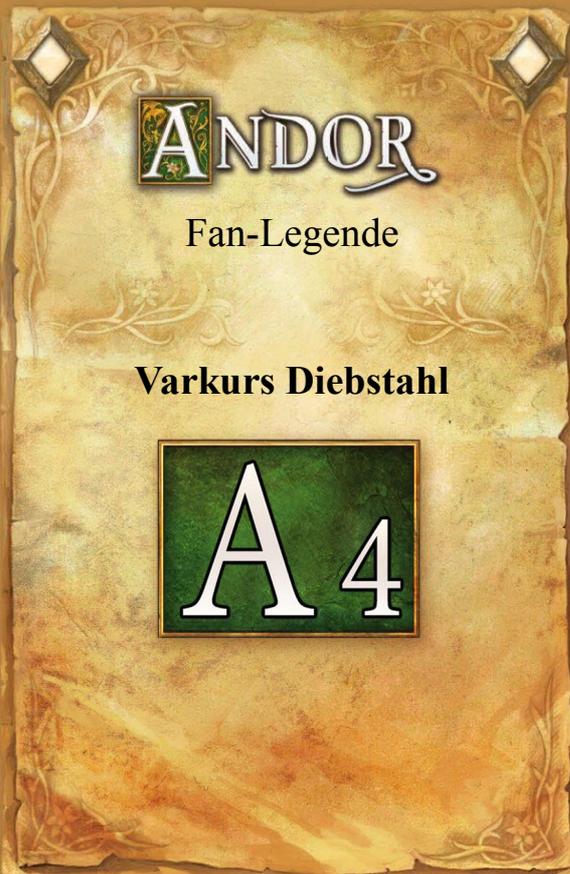
*Die Helden waren schon länger nicht mehr in der Mine gewesen und wussten nicht, was sie dort erwartete. Varkur hatte die Gaben bestimmt versteckt und ließ sie gut beschützen. Die Helden mussten vorsichtig sein, damit die Wachen nicht alarmiert wurden und Verstärkung holten.*

Sobald ein Held auf demselben Feld mit einer Kreatur steht, muss er seinen Zug beenden. Lest dann die Karte „**Alarm**“ vor. Wenn eine Kreatur von einem benachbarten Feld aus angegriffen und nicht in der ersten Kampfrunde besiegt wird, wird **nach dem Kampf** die Karte „**Alarm**“ vorgelesen. (Der Kampf wird also noch zu Ende geführt.)

*Hinweis: „Kreaturen“ sind alle Gors, Skrale, Wardraks und Trolle. Als „Gegner“ werden in dieser Legende alle Figuren bezeichnet, die von den Helden bekämpft werden können (also z. B. auch Varkur, nicht aber das Geröll). Alle Kreaturen sind also auch Gegner, aber nur Kreaturen können Alarm auslösen und nur besiegte Kreaturen werden auf Feld 80 gestellt. Andere besiegte Gegner werden aus dem Spiel genommen. Der Erzähler geht dann kein Feld weiter und es gibt keine Belohnung.*

Wenn ihr angewiesen werdet, das **N-Plättchen** ein Feld weiter nach oben zu schieben, und es schon auf Feld N ist, dürft ihr es über die Legendenleiste legen (also quasi auf die Felder „O“, „P“ und „Q“).

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A4**. 



A4

In dieser Legende wird ein Held, dessen **Willenspunkte** auf 0 sinken, vom Plan genommen. Seine Ausrüstung wird auf das Feld gelegt, auf dem er zuletzt stand.

Stellt alle Helden auf **Feld 45**. Jeder Held startet mit **2 Stärkewerten**. Die Gruppe erhält einen **Bogen**, ein **Schild**, einen **beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe) und **4 Gold**.

Bei den Händlern dürfen Helden in dieser Legende für **4 Gold** einen **grünen Edelstein** kaufen, wenn schon einer aus dem Spiel genommen wurde. (Das ist sinnvoll, wenn ihr einen Edelstein braucht, aber keinen mehr habt. Besser ist es aber, wenn ihr euch immer einen Edelstein aufhebt.)

**Wichtig:** Wenn das erste Mal die Brunnen aufgefrischt werden, lest ihr die Karte „**Varkur und die Gaben der Andori**“ vor. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgangsfeldes.

*Hinweis zu Arbon/Talvora: Arbon/Talvora darf die Stärke einer Kreatur nur dann verringern, wenn es für sie die normale Belohnung (Gold oder Willenspunkte) gibt.*

---

**Legendenziel:**

Die Helden müssen in der Mine alle vier **Gaben der Andori** finden. Sobald sie die letzte Gabe erhalten, wird der Erzähler auf Feld N der Legendenleiste gesetzt.

---

Fan-Legende

### Varkurs Diebstahl



Stellt einen **Troll** auf **Feld 20** und einen **Gor** auf **Feld 38**. E

**Lest nur weiter, falls der Alarm schon ausgelöst wurde.**

*Varkur wusste, dass die Helden in der Mine nach den Gaben der Andori suchten. Daher sprach er einen Feuerzauber, um sie aufzuhalten. Vor zweien seiner Verstecke loderten große Flammen auf.*

Bestimmt jetzt zufällig zwei der aktiven Verstecke. Auf die Felder der Verstecke (d. h. die Felder, auf denen die Lichtplättchen liegen), legt ihr je zwei **Feuerplättchen**. (Wenn nicht genug Plättchen vorhanden sind, legt ihr nur die, die vorhanden sind.)

Ein Held, der auf ein Feld mit Feuerplättchen zieht, muss seinen Zug beenden und verliert pro Feuerplättchen auf dem Feld **4 Willenspunkte**. Dann entfernt er alle Feuerplättchen von dem Feld. (Er darf einen **Schild** einsetzen, um durch ein Feuerplättchen keine Willenspunkte zu verlieren.) Würde der Held durch die Bewegung auf 0 Willenspunkte fallen, darf er das Feld nicht betreten. (Wenn auf Feld 11 Feuerplättchen liegen, muss ein Held erst eine Ereigniskarte aufdecken und ausführen, bevor er Feuerplättchen entfernt.)

Wenn auf einem ermittelten Feld schon ein Held steht, entfernt er sofort alle Feuerplättchen vom Feld und verliert die Willenspunkte, auch wenn er dadurch auf 0 Willenspunkte fällt.

Fan-Legende

### Varkurs Diebstahl



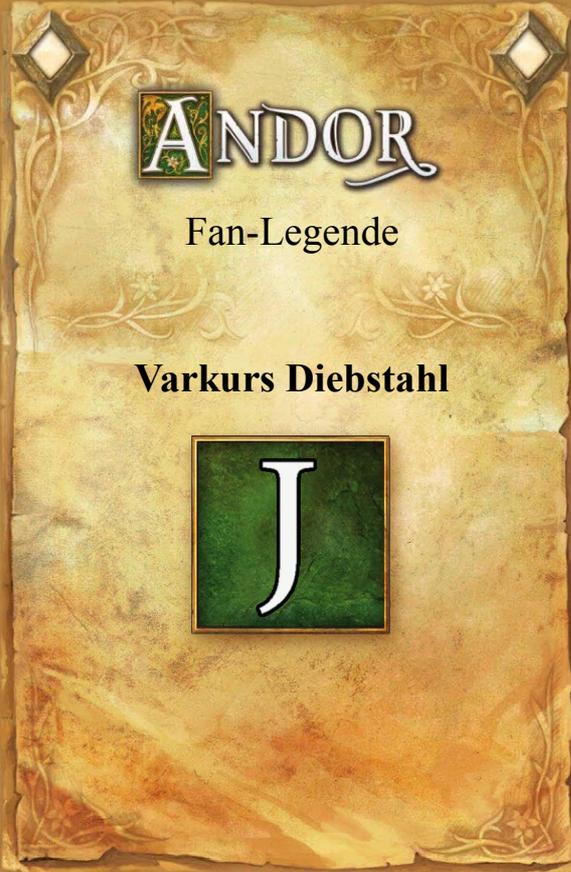
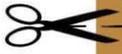
Stellt einen **Skral** auf **Feld 23**. H

**Lest nur weiter, falls der Alarm schon ausgelöst wurde.**

*Als Varkur merkte, dass die Helden immer noch nach den Gaben suchten, versuchte er sie zu hindern, indem er die Gänge der Mine versperrte.*

Legt jetzt je zwei **Geröllplättchen** auf die **Felder 9, 15, 22 und 34**. Wenn nicht genug Geröllplättchen vorhanden sind, legt ihr nur die vorhandenen Plättchen auf die Felder (beginnt mit den Feldern mit der kleinsten Feldzahl). Wenn auf einem Feld eine Kreatur steht, bewegt sie sich ein Feld weiter entlang des Pfeils. Wenn auf dem Feld ein Held steht, wird er ebenfalls auf das nächste Feld entlang des Pfeils gesetzt. (Wenn dadurch eine Kreatur und ein Held auf demselben Feld stehen, kann der Held sich wie auf Legendenkarte A2 beschrieben bewegen.)

Die Geröllplättchen können wie üblich entfernt werden. Geröllplättchen und Holzplättchen können zusammen auf einem Feld liegen.



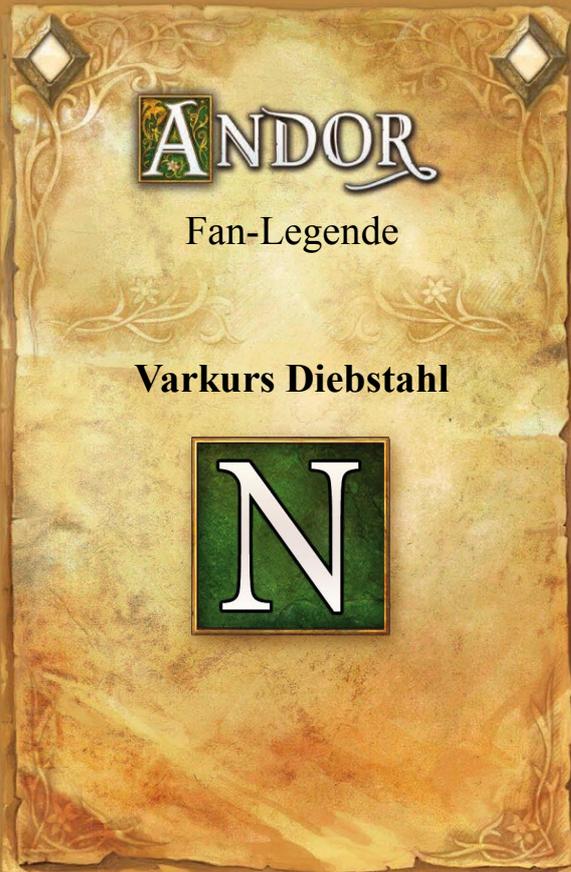
Stellt einen Skral auf Feld 17.

J

**Lest nur weiter, falls der Alarm schon ausgelöst wurde.**

*Varkur erkannte, die Brunnen den Helden Kraft gaben und ihren Willen stärkten. Daher ließ er alle Brunnen in der Mine vergiften.*

Entfernt die **Brunnenplättchen** von den Feldern **8, 39 und 66**. Sie können nicht mehr benutzt werden.



N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn die Helden alle vier Gaben der Andori in ihren Besitz bringen konnten.

*Die Helden hatten es geschafft! Mit allen vier Gaben der Andori konnten sie aus der Mine fliehen. Erneut hatten sie Varkurs Pläne vereitelt und Andor vor einer großen Gefahr gerettet.*

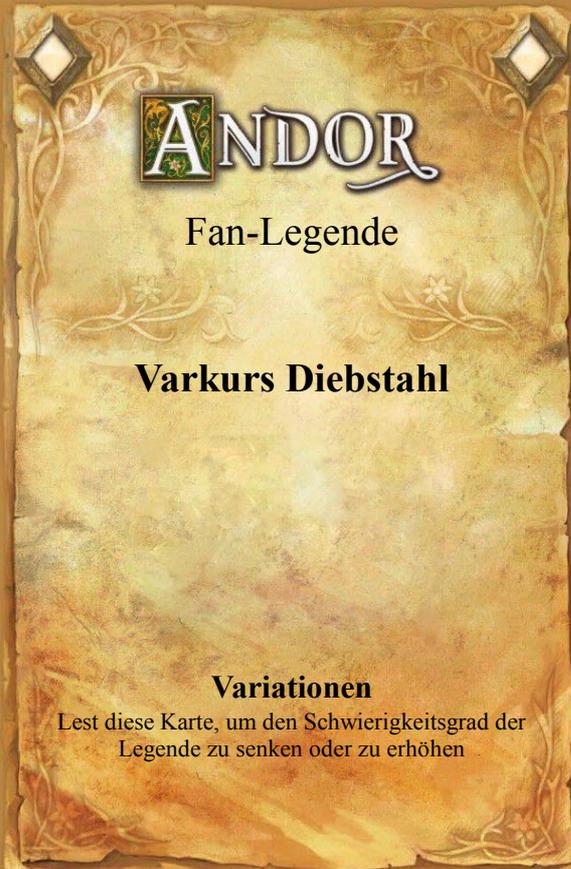
Wenn ihr die Legende noch einmal spielen möchtet, findet ihr auf der Karte „Variationen“ Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

**Autor:** UhrMensch

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn die Helden nicht alle Gaben der Andori finden konnten.

**Tipps für den nächsten Versuch:**

- Überlegt zu Beginn, ob ihr direkt in die Mine geht oder ob einige Helden den Wald erkunden.
- Versucht, den Alarm möglichst spät auszulösen, um Kreaturenketten zu vermeiden.
- Manchmal kann ein Alarm euch aber auch helfen, indem er Varkurs Flucht provoziert.
- Wenn ihr die Legende leichter spielen möchtet, schaut auf der Karte „Variationen“ nach.



## Variationen

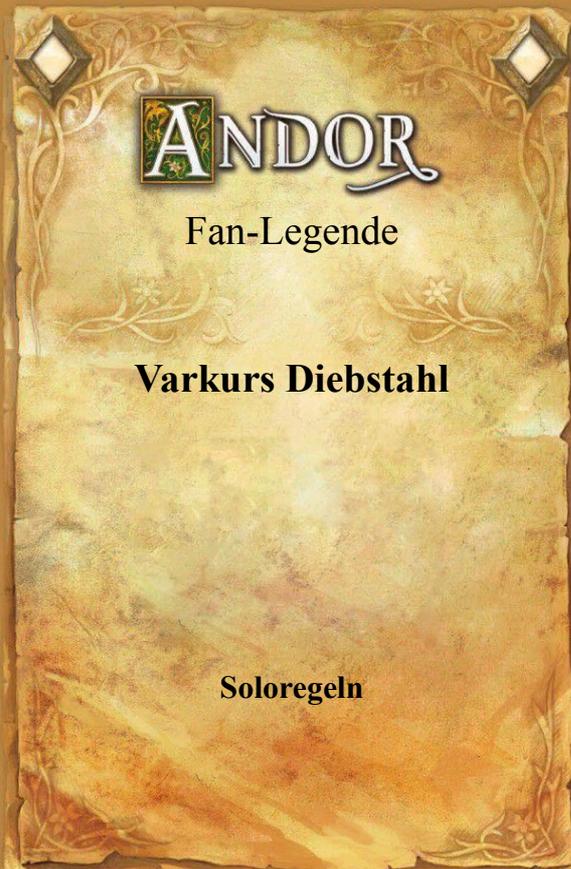
Verwendet die folgenden Vorschläge, um den Schwierigkeitsgrad der Legende anzupassen.

Wenn ihr die Legende **leichter** spielen möchtet:

- Verwendet die Spielvariante „**Der Bruderschild**“ aus der Erweiterung „**Neue Helden**“.
- Legt das **N-Plättchen** zu Spielbeginn über Feld N (also quasi auf Feld „O“).
- Erwürfelt zu Spielbeginn zusätzlich die Position eines **Heilkrauts** (oder zweier Heilkräuter).
- Die Heldengruppe erhält zu Beginn zusätzlich **3 Stärkepunkte**.
- Wenn Varkur zwei Gaben der Andori einsetzen würde, setzt er stattdessen gar keine Gabe ein.

Wenn ihr die Legende **schwieriger** spielen möchtet:

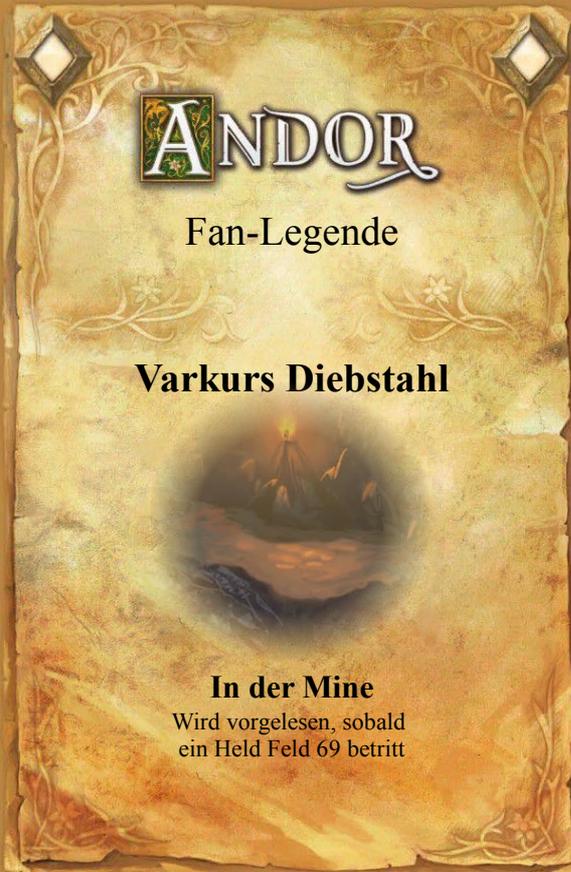
- Nehmt euch zu Beginn keinen **beliebigen Gegenstand**.
- Legt das **N-Plättchen** zu Beginn auf Feld M (oder L) der Legendenleiste.
- Beim Auswürfeln, welche Gabe Varkur einsetzt, gilt folgende Regel:  
1 – Flöte und Hornfalke; 2 – Fackel und Stundenglas;  
3 – Flöte und Stundenglas; 4 – Fackel und Hornfalke;  
5 – Fackel und Flöte; 6 – Stundenglas und Hornfalke
- Die erste Karte „**Schatz im Versteck**“, die euch keine Gabe der Andori gibt, bringt euch auch keine andere Belohnung. Ihr deckt also nur eine neue Karte „**Varkurs Verstecke**“ auf.
- Varkur **überspringt** bei seiner Flucht Felder mit Kreaturen. Davon ausgenommen sind Kreaturen, die ein Versteck bewachen.



## Soloregeln

Mit folgenden Änderungen kann das Spiel auch mit einem Helden gespielt werden. (Alternativ kannst du auch alleine mit mehreren Helden spielen.)

- Dein Held startet mit vier zusätzlichen Stärkepunkten, dem Gegenstand „**Gift**“ und einem Trank der Hexe. Das Gift kann gegen alle Kreaturen eingesetzt werden. Wenn du das Gift später erhältst und es noch nicht verbraucht hast, wird es einfach wieder aufgefüllt.
- Dein Held kann zusätzlich einen weiteren großen und zwei kleine Gegenstände tragen. Lege die Gegenstände neben deine Heldentafel. Du kannst sie als freie Handlungsmöglichkeit mit Gegenständen auf deiner Ausrüstungstafel tauschen. Einsetzen darfst du nur Gegenstände, die gerade auf der Heldentafel liegen. Wenn dein Held kein großes Ablagefeld hat, darfst du nur einen großen Gegenstand tragen, diesen aber auch benutzen.
- Du darfst an jedem Tag die 8. und 9. Stunde nutzen, ohne Willenspunkte zu verlieren. Für je 2 Willenspunkte darfst du die 10. und eine 11. Stunde zu nutzen.
- Irluk hat nur 8 und Varkur nur 12 Stärkepunkte.
- Mit dem Falken (oder dem Hornfalken) kannst du einmal pro Tag einen kleinen Gegenstand **oder** (beliebig viel) Gold **oder** einen Edelstein von einem beliebigen Feld einsammeln. Das geht nicht bei Gegenständen und Gold, die du nicht normal einsammeln dürftest, weil sie durch Kreaturen bewacht werden.
- Fenn/Fennah darf im Solospiel bis zu 14 Stärkepunkte haben. (Lege bei 11/12/... Stärkepunkten den Holzstein auf die 1/2/... und ein Sternchen auf die 10.)
- Ansonsten gelten für dich die Regeln für zwei Spieler.



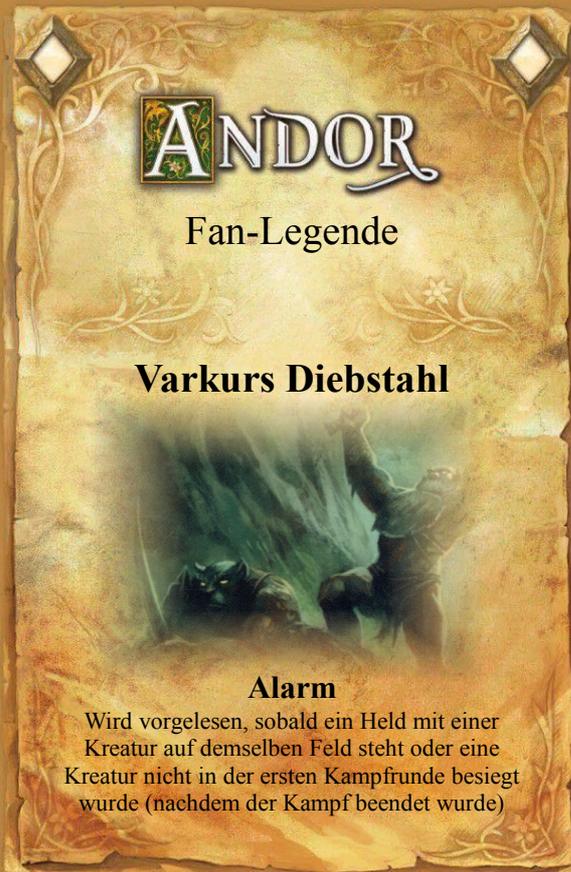
In der Mine  
*Als die Helden die Mine betraten, erkannten sie, dass einige Kreaturen sich merkwürdig verhielten. Sie schienen etwas zu bewachen. Waren es die gestohlenen Gaben? Aber auch einige andere Orte kamen den Helden verdächtig vor. Sie würden überall nachschauen müssen, um die Gaben zu finden.*

Nehmt jetzt fünf Karten vom Stapel „**Varkurs Verstecke**“ und lest sie vor.

*Hinweis: Alle diese Karten fordern euch an einer Stelle auf, erst dann weiterzulesen, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Bis dahin könnt ihr den übrigen Text mit goldenen Ereigniskarten abdecken.*

Legt diese Karten offen aus. Legt unter jede dieser Karten verdeckt eine Karte vom Stapel „**Schatz im Versteck**“. Diese Karte beschreibt, was ihr im Versteck findet. Auch wenn ihr später aufgefordert werdet, eine weitere Karte vom Stapel „Varkurs Verstecke“ aufzudecken, legt ihr anschließend immer eine Karte vom Stapel „Schatz im Versteck“ verdeckt darunter. Diese Karte lest ihr erst vor, sobald die Karte „Varkurs Verstecke“ euch dazu auffordert (d. h. wenn ihr in das Versteck gelangt seid).

Jede Karte „Varkurs Verstecke“ fordert euch auf, ein **Lichtplättchen** auf ein Feld zu legen. Die Zahl des Plättchens ist dabei egal. Dieses Feld ist das Feld des Verstecks. Als „**aktive Verstecke**“ gelten alle Verstecke, zu denen gerade ein Lichtplättchen auf dem Spielplan liegt (d. h. deren Karte schon aufgedeckt, aber noch nicht vollständig ausgeführt worden ist).



Alarm  
*Eine Kreatur hatte die Helden gesehen und löste Alarm aus. Sofort kamen weitere Kreaturen als Verstärkung aus ihren Höhlen.*

Stellt einen **Gor** auf **Feld 35**, einen **Skral** auf **Feld 48** und einen **Troll** auf **Feld 42**.

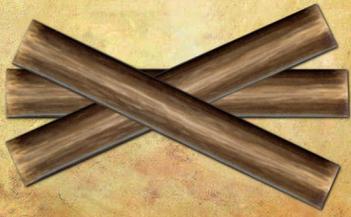
Sobald die Helden die dritte Gabe der Andori erhalten, lest die Karte „**Varkurs Flucht**“ vor. Wenn die Helden jetzt schon drei der Gaben besitzen, lest ihr die Karte aber nicht vor, sondern nehmt sie aus dem Spiel!  
*(Dann hat Varkur keine Zeit mehr, um zu fliehen.)*

*Aber schlimmer war, dass Varkur jetzt von der Anwesenheit der Helden wusste. Ihr Plan, die Gaben heimlich zu stehlen, war gescheitert. Varkur würde nun alles in seiner Macht Stehende tun, um die Helden aufzuhalten ...*



**ANDOR**  
Fan-Legende

**Varkurs Diebstahl**



**Holzplättchen bewegen**  
Wird vorgelesen, sobald Holzplättchen auf den Spielplan gelegt werden

Holzplättchen bewegen  
Felder mit mindestens einem Holzplättchen dürfen nicht betreten werden (auch nicht von Kreaturen). Alle Helden haben eine neue Aktionsmöglichkeit „Holzplättchen bewegen“. Für eine Stunde darf ein Held **entweder**

1. Holzplättchen von einem benachbarten Feld auf sein Feld bewegen und sich dabei zu einem anderen benachbarten Feld bewegen **oder**
2. Holzplättchen von einem benachbarten Feld auf ein anderes Feld bewegen, das sowohl zu seinem Feld als auch zu dem Feld, wo die Plättchen vorher lagen, benachbart ist, **oder**
3. sich auf ein Feld mit Holzplättchen bewegen und diese auf ein benachbartes Feld (auch das, von dem er kam) bewegen. Das geht nur, wenn er dabei alle Holzplättchen von dem Feld entfernt, auf das er sich bewegt.

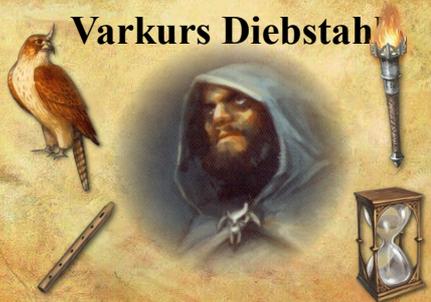
Ein Held darf in einem Zug alle Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen, wenn er jeweils eine Stunde auf der Tagesleiste zahlt. Ein Held darf mehrere Holzplättchen gemeinsam bewegen. Allerdings darf die Summe der Werte aller Holzplättchen maximal so hoch sein wie seine **Stärke plus 2**.

Mehrere Helden dürfen **gemeinsam** Holzplättchen bewegen, wenn einer von ihnen am Zug ist. Das kostet jeden Helden eine Stunde pro Aktion. Die Helden bewegen sich **gemeinsam** und dürfen Holzplättchen bewegen, deren addierte Werte maximal so hoch sind wie die Summe der Stärkepunkte der Helden plus 2 pro Held.



**ANDOR**  
Fan-Legende

**Varkurs Diebstahl**



**Varkur und die Gaben der Andori 1**  
Wird vorgelesen, sobald das erste Mal die Brunnen aufgefrischt werden

Varkur und die Gaben 1  
*Die Helden spürten eine magische Kraft, die gegen sie arbeitete. Varkur schien die Gaben der Andori zu verwenden, um sie aufzuhalten.*

Bei jedem Sonnenaufgang (auch jetzt), wenn die Brunnen aufgefrischt werden, wirft ein Held einen **roten Würfel**, um zu ermitteln, welche Gabe Varkur einsetzt, und liest die Auswirkungen vor. (Das passiert auch dann, wenn kein Brunnen aufgefrischt wird.)

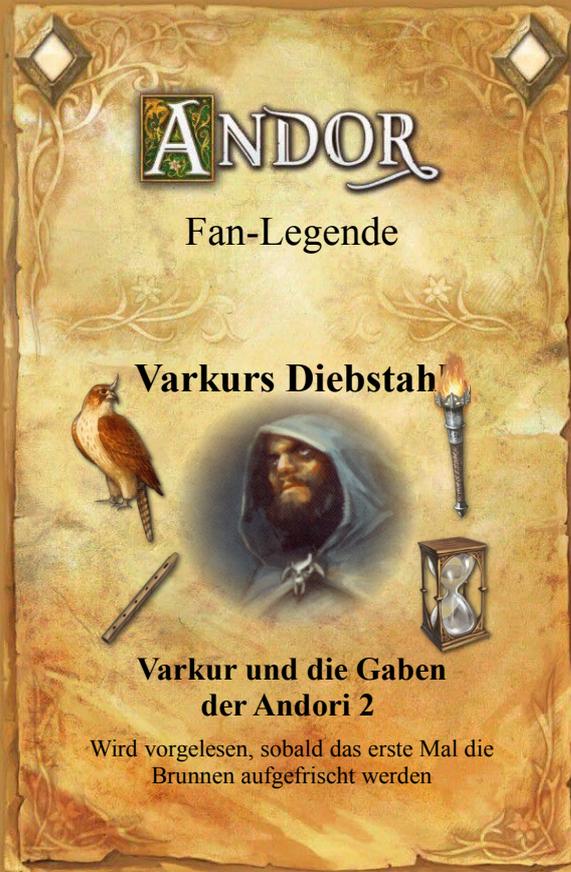
**Hornfalte:** Am nächsten Tag werfen alle Gegner einen Würfel mehr. Würde ein Gegner dadurch vier rote Würfel werfen, so wirft er stattdessen einen schwarzen Würfel.

**Fackel von Cavern:** Die Kreatur auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl, die kein Versteck bewacht, bewegt sich sofort ein Feld entlang des Pfeils. Wenn auf dem Feld ein Held steht, wird sofort Alarm ausgelöst.

**Andorische Flöte:** Ein Held würfelt mit einem roten Würfel und markiert die Zahl auf der Willenspunkteleiste der Kreaturen. Am nächsten Tag haben alle Kreaturen entsprechend viele Willenspunkte zusätzlich. Gors und Skrale werfen immer noch zwei Würfel im Kampf, auch wenn sie mehr als 6 Willenspunkte haben. Am Ende des Tages entfernt ihr das Sternchen.

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Varkur und die Gaben der Andori 2“**





## Varkur und die Gaben 2



**Hadrishes Stundenglas:** Der Spieler, dessen Zeitstein auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt, bewegt seinen Zeitstein auf das Feld auf der Tagesleiste, dessen Nummer der Spielerzahl entspricht.



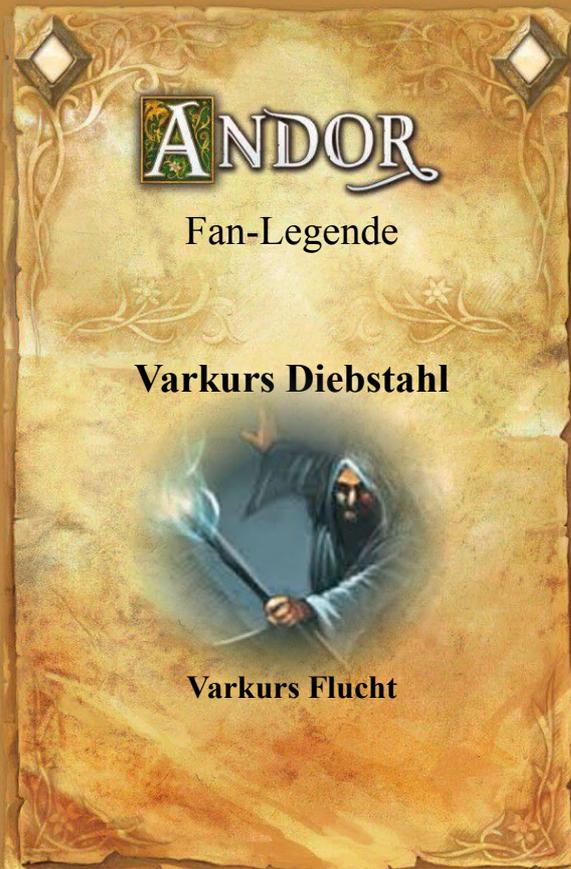
Varkur setzt die **andorische Flöte** und die **Fackel von Cavern** ein.



Varkur setzt den **Hornfalken** und das **hadrishes Stundenglas** ein.

Wenn Varkur eine Gabe einsetzt, die die Helden schon besitzen, passiert nichts. (Wenn er eine weitere Gabe einsetzen möchte, setzt er diese normal ein, wenn sie den Helden noch nicht gehört.)

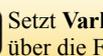
**Wichtig:** Wenn die Karte „Varkurs Flucht“ vorgelesen wurde, würfelt ihr nicht mehr, um zu bestimmen, welche Gabe Varkur einsetzt. Stattdessen setzt Varkur dann immer die Gabe ein, die er noch besitzt.



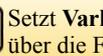
## Varkurs Flucht

*Varkur erkannte, dass die Helden auch die letzte Gabe finden würden, und versuchte, mit ihr aus der Mine zu fliehen. Die Helden durften das nicht zulassen!*

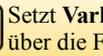
Würfelt mit einem **roten Würfel** und führt die entsprechenden Anweisungen aus:



Setzt **Varkur** auf **Feld 6**. Er bewegt sich über die Felder 64, 8, 7 und 0 zu Feld 71.



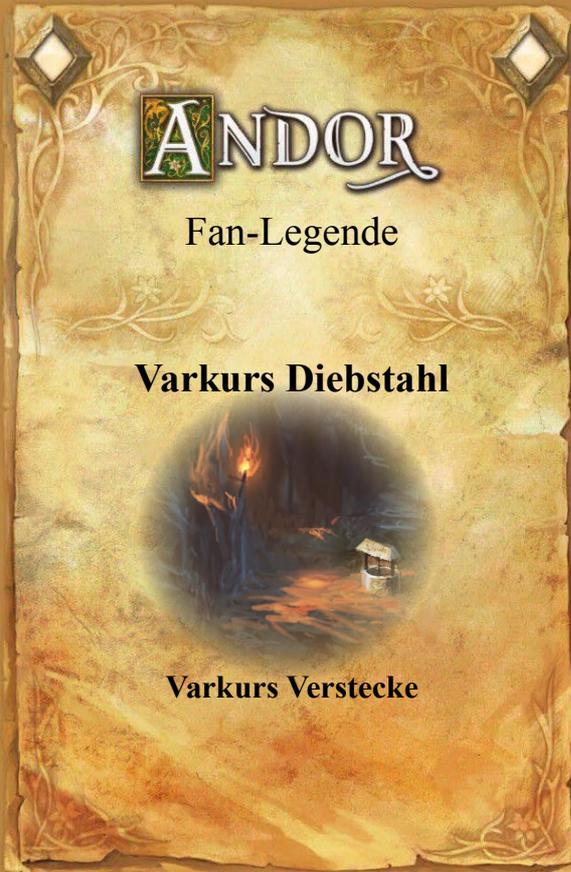
Setzt **Varkur** auf **Feld 34**. Er bewegt sich über die Felder 33, 31, 1 und 0 zu Feld 71.



Setzt **Varkur** auf **Feld 23**. Er bewegt sich über die Felder 25, 29, 69 und 60 zu Feld 59.

Varkur bewegt sich jedes Mal, wenn die Wardraks sich bewegen würden (also bei jedem Sonnenaufgang **zwei Felder** weiter) wie oben angegeben. Er ignoriert Feuer-, Geröll- und Holzplättchen und Kreaturen. Wenn Varkur sein Zielfeld (59 oder 71) erreicht, entkommt er und die **Legende ist verloren**.

Legt die letzte **Gabe der Andori** zu Varkur. Er bewegt sie mit sich und setzt sie jeden Tag ein. Wenn die Helden die Gabe in einem Versteck finden würden, erhalten sie die Gabe nicht. Um die Gabe zu bekommen, müssen sie Varkur besiegen. Varkur hat **14 Willenspunkte**. Bei **2 Spielern** hat er **14 Stärkepunkte** und **einen schwarzen Würfel**, bei **3 Spielern** hat er **20 Stärkepunkte** und **2 schwarze Würfel**, und bei **4 Spielern** hat er **30 Stärkepunkte** und **2 schwarze Würfel**, unabhängig von seinen Willenspunkten. Gleiche Würfelwerte werden addiert.



Varkurs Verstecke – Feld 27  
*Die Helden sahen, dass der Weg zur alten Waffenkammer versperrt war. Hatte Varkur dort eine der Gaben der Andori versteckt? Auf jeden Fall würden sie dort Ausrüstung finden, die ihnen in der Mine von Nutzen sein könnte.*

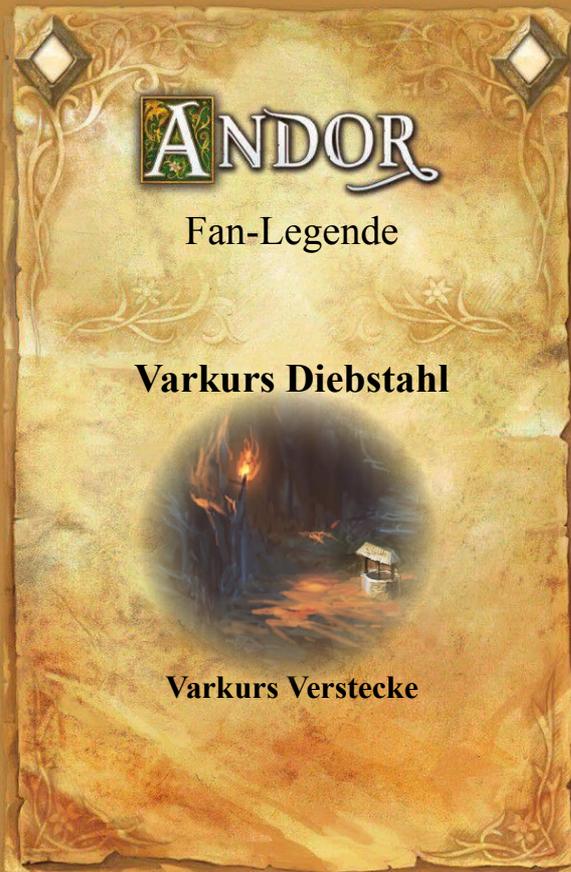
Stellt alle Helden von den Feldern 68 und 27 auf Feld 14. Legt vier **Geröllplättchen** auf Feld 68. (Wenn nicht genug vorhanden sind, entfernt der Reihe nach alle Geröllplättchen von den Feldern 7, 15, 22 und 34, bis genug vorhanden sind.) Stellt einen **Skral** auf **Feld 27** und legt ein Lichtplättchen sowie einen **Schild**, einen **Bogen** und einen **Helm** dazu. Der Skral bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Die Gegenstände auf Feld 27 dürfen erst eingesammelt werden, wenn der Skral besiegt wurde.

Wenn der Skral besiegt wird, wird er nicht auf Feld 80 gestellt. Der Erzähler geht kein Feld weiter und es gibt keine Belohnung.

**Lest erst weiter, wenn der Skral besiegt wurde und ein Held auf Feld 27 steht.**

Entfernt das Lichtplättchen und den Skral aus dem Spiel. Ihr dürft jetzt die Gegenstände von Feld 27 einsammeln.

**Lest dann die Karte unter dieser Karte vor.**



Varkurs Verstecke – Feld 37  
*Im Westen der Mine sahen die Helden eine kleine Höhle. Sie schien überhaupt nicht bewacht zu sein, aber die Helden wollten sie sich dennoch ansehen, denn sie wäre ein ideales Versteck für Varkur.*

Legt ein Lichtplättchen auf **Feld 37**.

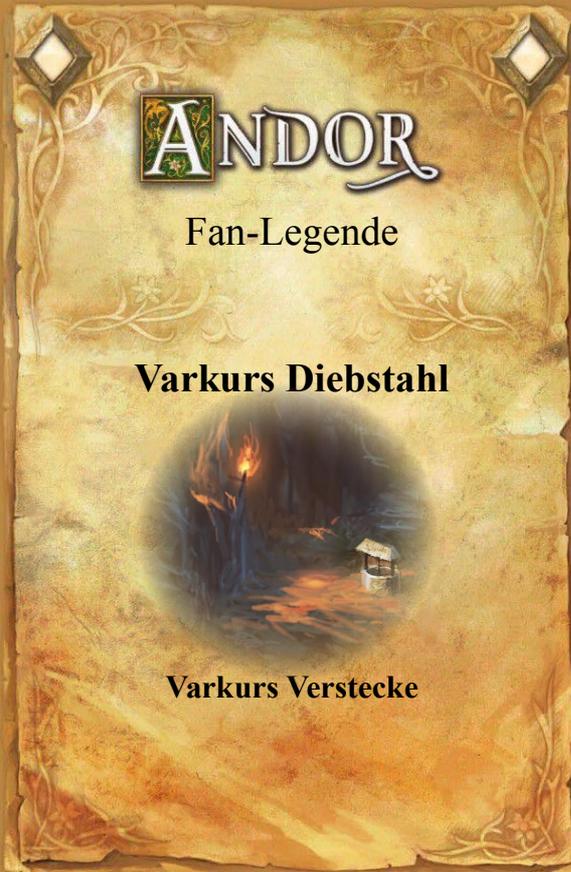
**Lest erst weiter, wenn ein Held auf Feld 37 steht.**

*Vorsichtig näherte der Held sich der Höhle, aber er sah nichts Auffälliges. Als er sie jedoch betreten wollte, fiel er plötzlich in einen tiefen Schlaf. Wahrscheinlich hatte Varkur einen Schlafzauber über die Höhle gelegt.*

Ein Held auf Feld 37 muss seinen **Tag sofort beenden** und seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld legen.

Der nächste Held, der auf Feld 37 steht und seinen Tag noch nicht beendet hat (eventuell auch derselbe Held am nächsten Tag) darf das Lichtplättchen von Feld 37 entfernen.

**Lest dann die Karte unter dieser Karte vor.**



Varkurs Verstecke – Feld 30

*Im nördlichen Zugang zu den Tiefminen erschien ein Feuergeist. Bewachte er vielleicht etwas?*

Stellt den **Feuergeist** auf **Feld 30** und legt ein Feuerplättchen und ein Lichtplättchen dazu.

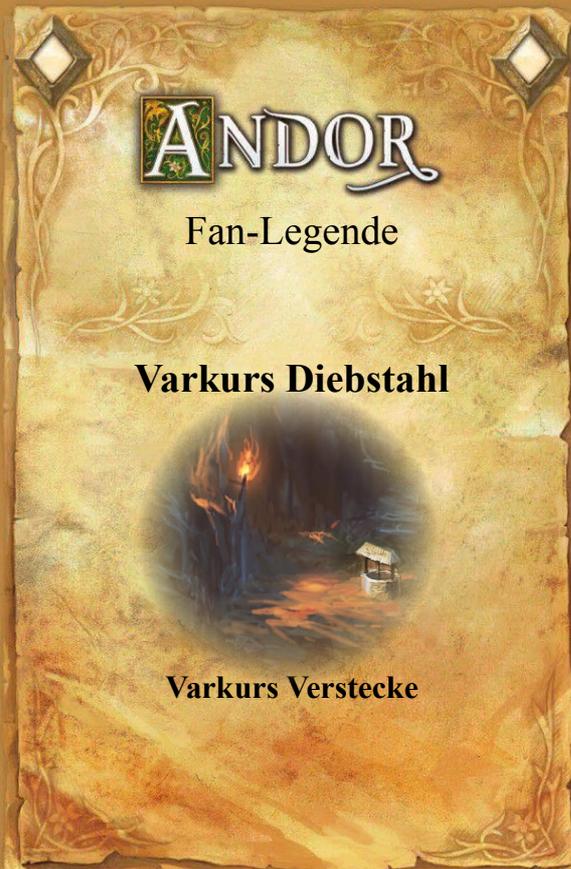
Bis der Feuergeist besiegt wurde, geht ihr bei jedem Sonnenaufgang (nach den Feuerstößen) von Feld 30 aus so lange entlang der Pfeile, bis ihr ein Feld ohne Feuerplättchen erreicht. Wenn dieses Feld von dem Feuerstoß von Feld 30 erreicht wurde, legt ihr ein neues **Feuerplättchen** auf das Feld, sofern noch eins im Vorrat ist. Ein Held, der auf ein Feld mit Feuerplättchen zieht, entfernt es und verliert **4 Willenspunkte**. (Er kann sich mit einem **Schild** schützen.) Würde der Held durch die Bewegung auf 0 Willenspunkte fallen, darf er das Feld nicht betreten. (Ein Held kann aber durch ein neues Feuerplättchen auf 0 Willenspunkte fallen.)

Der Feuergeist hat **7 Willenspunkte** und folgende Stärkepunkte: **bei 2 Spielern 6, bei 3 Spielern 10 und 4 Spielern 14**. Er würfelt mit **roten Würfeln** entsprechend seinen Willenspunkten (2 oder 3).

**Lest erst weiter, wenn der Feuergeist besiegt wurde und ein Held auf Feld 30 steht.**

Entfernt das Lichtplättchen von Feld 30 und nehmt alle Feuerplättchen aus dem Spiel. Es können keine Feuerplättchen mehr ins Spiel kommen. Außerdem gibt es von nun an keine Feuerstöße mehr von Feld 30 aus.

**Lest danach die Karte unter dieser Karte vor.**



Varkurs Verstecke – Feld 40

*Den Helden fiel auf, dass der Weg zur Halle der vier Schilde und der Zwergenstatue durch Geröll blockiert war. Hatte das etwas zu bedeuten? War es vielleicht eine Blockade, die Varkur errichtet hatte, um den Helden den Zugang zu den Gaben zu verwehren?*

Stellt alle Helden auf den Feldern 24, 26, 28 und 40 auf Feld 23. Legt vier **Geröllplättchen** auf **Feld 24**. (Wenn nicht genug vorhanden sind, entfernt der Reihe nach alle Geröllplättchen von den Feldern 7, 15, 22 und 34, bis genug vorhanden sind.) Stellt dann einen **Gor** auf **Feld 40** und legt ein Lichtplättchen dazu. Dieser Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

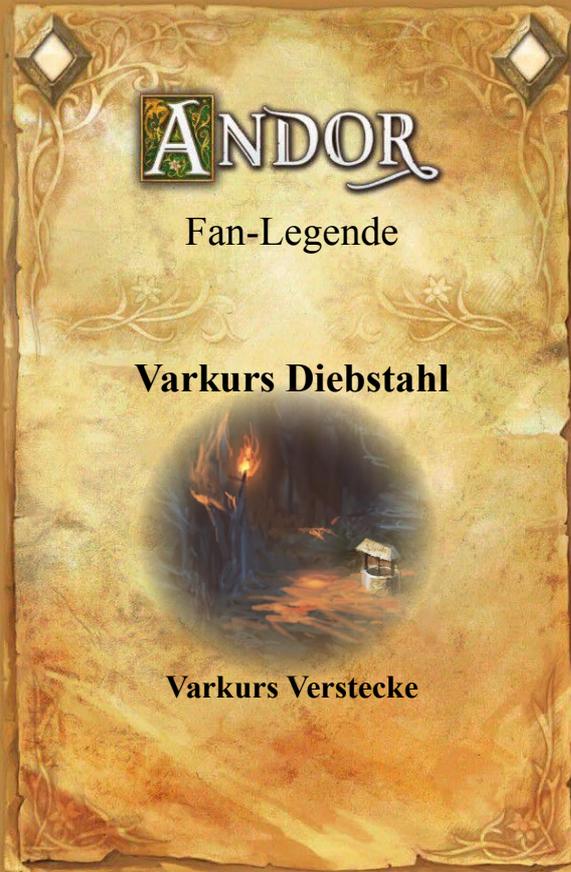
Wenn der Gor besiegt wird, wird er nicht auf Feld 80 gestellt, der Erzähler bewegt sich nicht und es gibt keine Belohnung.

**Lest erst weiter, wenn der Gor besiegt wurde und sich ein Held auf Feld 40 befindet.**

Entfernt das Lichtplättchen und den Gor aus dem Spiel. **Lest dann die Karte unter dieser Karte vor.**

*Nachdem sie den Gor überwältigt hatten, konnten die Helden ihm noch ein paar Fragen ütellen und einige Informationen über ein anderes Versteck erhalten.*

Seht euch eine Karte „**Schatz im Versteck**“ an, die unter der Karte eines anderen aktiven Verstecks liegt, lest sie durch und legt sie danach wieder zurück.



Varkurs Verstecke – Feld 67  
*Einer der Helden sah eine große Holzbarrikade. War hinter ihr eine der Gaben versteckt? Sie würden die Barrikade entfernen müssen, um es herauszufinden. Aber die Gänge waren eng und es war kaum genug Platz, um die Holzstämme irgendwo abzulegen, ohne einen Gang zu versperren.*

Stellt alle Helden von den Feldern 39 und 67 auf Feld 38. Legt auf **Feld 67** ein Lichtplättchen. Legt auf Feld 39 folgende **Holzplättchen**: Bei **2 Spielern** alle außer dem 6er-Plättchen, bei **3 Spielern** alle außer einem 2er-Plättchen, bei **4 Spielern** alle Plättchen.

Lest jetzt die Karte „**Holzplättchen bewegen**“ vor, die euch erklärt, wie ihr die Plättchen zu anderen Feldern bewegen könnt, um Feld 67 zu betreten.

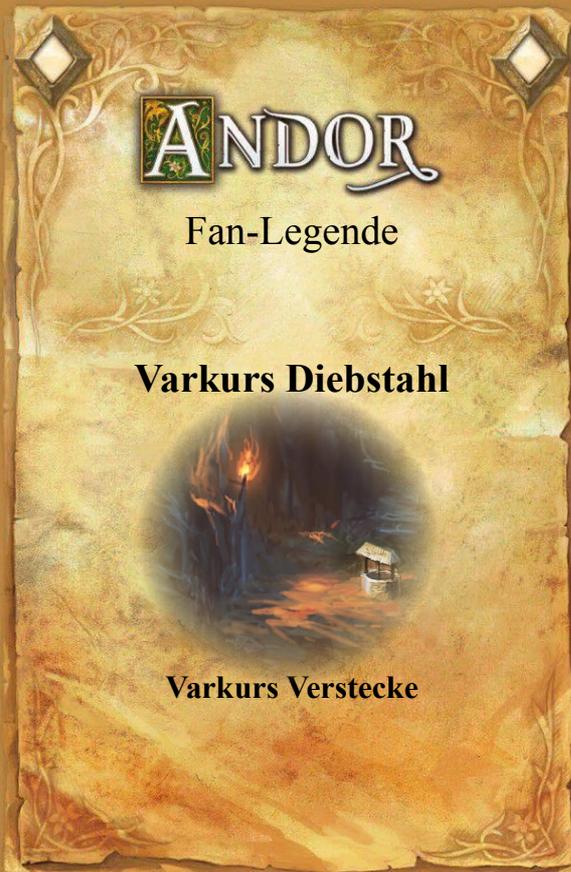
**Lest erst weiter, wenn ein Held auf Feld 67 steht.**

*Sofort sahen die Helden eine kleine Kiste. Als sie sie öffneten, enthielt sie aber nur einen einzelnen Runenstein.*

Entfernt das Lichtplättchen von Feld 67. Legt einen zufälligen der beiden noch nicht verwendeten **Runensteine** auf Feld 67.

*Doch dann entdeckte einer der Helden in einer dunklen Ecke noch etwas anderes...*

**Lest jetzt die Karte unter dieser Karte vor.**



Varkurs Verstecke – Feld 11  
*Auf einer Insel im geheimen See sah ein Held eine große Holzkiste. Als er sich ihr näherte, kam plötzlich ein langer Fangarm aus dem Wasser und schleuderte ihn zurück. Welches Ungeheuer auch immer in dem See lebte, sie würden es besiegen müssen, um die Insel betreten zu können. Doch dafür mussten sie es erst an die Oberfläche locken.*

Legt ein Lichtplättchen und das **Wassermonster Irlok** (mit der verdeckten Seite) auf **Feld 11**. Wenn der Erzähler sich bewegt und auf Feld 11 ein **Edelstein** liegt, wird Irlok umgedreht und kann nun bekämpft werden. Der Edelstein kommt aus dem Spiel. Wenn sich der Erzähler wieder bewegt, wird Irlok wieder auf die verdeckte Seite gedreht, es sei denn, ein weiterer Edelstein liegt jetzt auf Feld 11. (Dann kommt dieser Edelstein aus dem Spiel.)

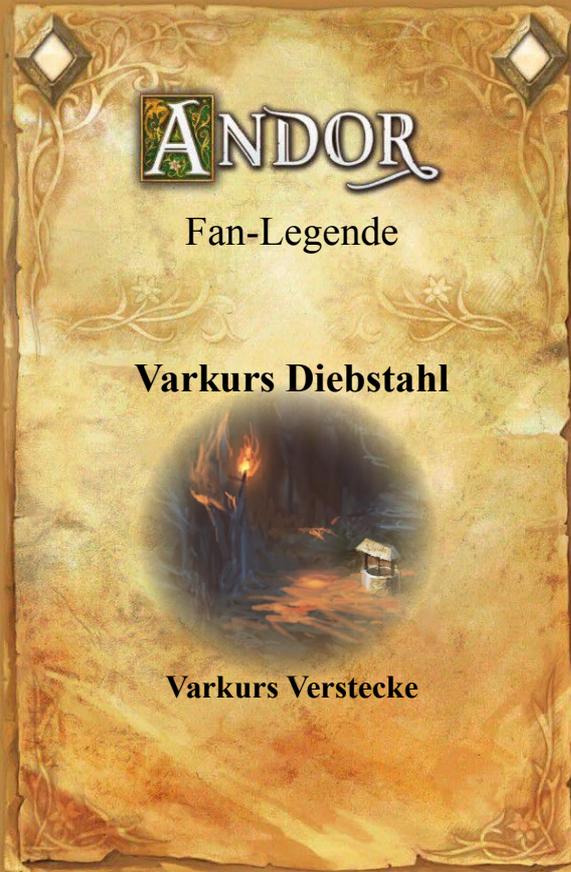
Irlok würfelt mit **3 roten Würfeln** (2, wenn es weniger als 7 Willenspunkte hat), hat **10 Willenspunkte** und folgende Stärkepunkte: **bei 2 Spielern 10, bei 3 Spielern 14, bei 4 Spielern 20.**

**Lest erst weiter, wenn Irlok besiegt wurde und ein Held auf Feld 11 steht.**

*Nach einem harten Kampf zog sich Irlok verletzt in den See zurück. Er war nicht besiegt, würde die Helden aber jetzt in Ruhe lassen.*

Entfernt das Lichtplättchen von Feld 11 und nimmt alle Legendenkarten „Geheimer See“ **aus dem Spiel**. Feld 11 wird ab jetzt wie ein normales Feld behandelt. Bewegt das **N-Plättchen** ein Feld **nach oben**.

**Lest dann die Karte unter dieser Karte vor.**



Varkurs Verstecke – Feld 10

*Im Südwesten der Mine, nahe dem Zugang zu den Tiefminen, sah ein Held eine kleine Höhle, die ein gutes Versteck für eine der Gaben wäre, da sie durch Feuerstöße geschützt war, selbst aber nicht durch sie getroffen wurde. Allerdings würde der Held erst an den Feuerstößen vorbei gehen müssen, um dorthin zu gelangen.*

Legt ein Lichtplättchen auf **Feld 10**.

**Lest erst weiter, wenn ein Held auf Feld 10 steht.**

*Kurz bevor der Held die schützende Höhle erreicht hatte, kam ein besonders heftiger Feuerstoß hervor.*

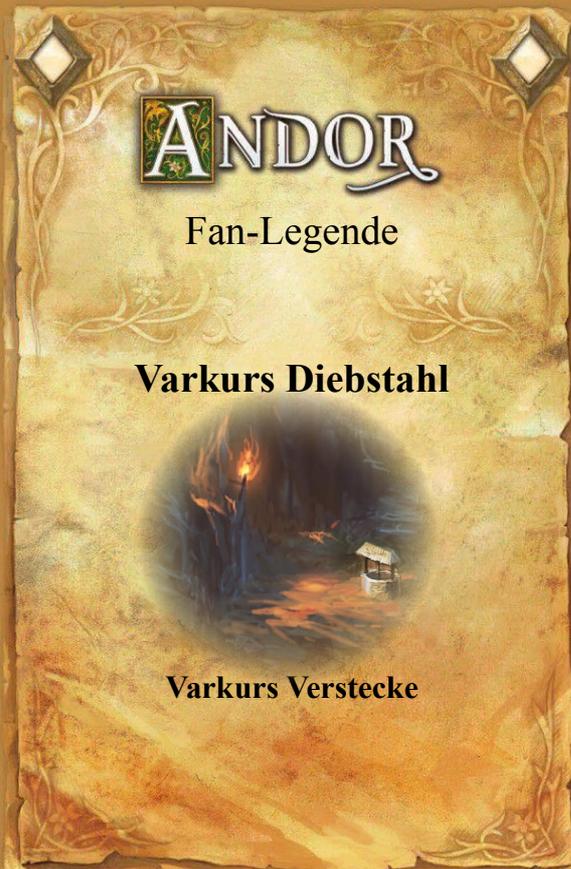
Führt einen **Feuerstoß** von Feld 10 aus. Falls der Würfel eine 1 oder 2 zeigt, wird er auf die gegenüberliegende Seite gedreht.

**Lest nur weiter, wenn der Held jetzt nicht besiegt ist. Sonst lest weiter, wenn ein anderer Held auf Feld 10 steht. (Führt dann keinen zusätzlichen Feuerstoß aus.)**

*Die Höhle war größer als gedacht. Als der Held sie erkundete, stieß er tatsächlich auf etwas...*

Entfernt das Lichtplättchen von Feld 10.

**Lest dann die Karte unter dieser Karte vor.**



Varkurs Verstecke – Feld 6

*Ein großer Troll bewachte die Schatzkammer. Sicher, dort war viel Gold gelagert, das früher einmal den Zwergen gehört hatte. Aber vielleicht befand sich ja noch etwas anderes dort?*

Stellt einen **Troll** auf **Feld 6** und legt ein Lichtplättchen und **5 Gold** dazu. Der Troll auf Feld 6 bewegt sich nicht. Das Gold darf erst aufgesammelt werden, wenn der Troll besiegt wurde.

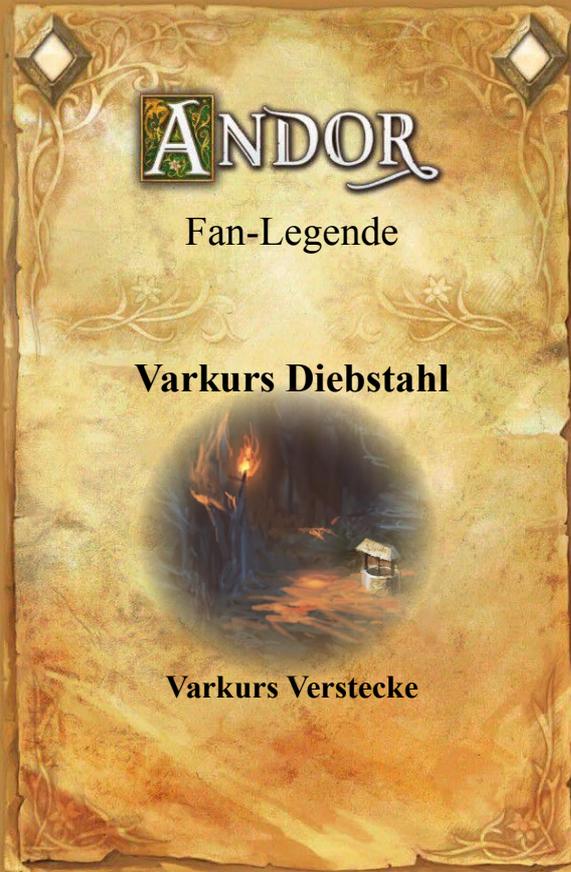
Wenn der Troll besiegt wird, wird er nicht auf Feld 80 gestellt, der Erzähler bewegt sich nicht und es gibt keine Belohnung.

**Lest erst weiter, wenn der Troll besiegt wurde und ein Held auf Feld 6 steht.**

*In der Tat fanden die Helden außer einem großen Haufen Goldmünzen auch noch etwas anderes...*

Entfernt das Lichtplättchen und den Troll aus dem Spiel. Die Helden dürfen jetzt das Gold von Feld 6 auf sammeln.

**Lest dann die Karte unter dieser Karte vor.**



## Varkurs Verstecke – Feld 32

*Einer der Helden sah im Boden eine Tür, die zu einem Lagerraum führte. Sie war verschlossen und schien sehr stabil zu sein. Die Helden würden sie niemals aufbrechen können, ohne alle Kreaturen in der Mine zu alarmieren. Die Helden überlegten gerade, wie sie dort hineinkommen sollten, als ein Held einen Gor entdeckte, der einen großen Schlüsselbund trug. Bestimmt war dort auch der Schlüssel für die Tür.*

Stellt einen **Gor** auf **Feld 64** und legt den **Schlüssel** dazu. Wenn dort schon eine Kreatur steht, kommt sie aus dem Spiel. Der Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Legt ein Lichtplättchen auf **Feld 32**. Wenn die Helden den Gor besiegen, kann ein Held auf Feld 64 den Schlüssel nehmen und bei sich auf dem Ablagefeld für Gold und Edelsteine ablegen. Der Gor kommt aus dem Spiel, es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht kein Feld weiter.

**Lest erst weiter, wenn ein Held mit dem Schlüssel auf Feld 32 steht.**

*Tatsächlich war hier ein großer Raum, in dem viele unterschiedliche Dinge gelagert wurden. Die Helden hatten nicht genug Zeit, den ganzen Raum zu durchsuchen, und versuchten nur, die Gaben zu finden, die hier möglicherweise verborgen waren.*

Entfernt das Lichtplättchen von Feld 32 und nehmt den Schlüssel aus dem Spiel. Legt einen Trinkschlauch auf Feld 32.

**Lest dann die Karte unter dieser Karte vor.**



## Schatz im Versteck – 11

*Der Held sah ein kleines Schränkchen mit verschiedenen Flüssigkeiten und Tränken, von denen manche merkwürdig rochen. Die meisten kannte er nicht und wollte er auch nicht kennen lernen. Aber er sah, dass ein Gefäß den Trank der Hexe Reka enthielt, den er an seiner Farbe und seinem Geruch sofort erkannte. Außerdem fand er einen Krug mit klarem Wasser, das er in seinen Trinkschlauch füllte.*

Ein Held, der jetzt im Versteck steht, erhält einen **Trank der Hexe** und einen **Trinkschlauch**.

Nehmt dann eine weitere Karte vom Stapel „Varkurs Verstecke“ und lest sie vor, sofern vorhanden. Legt eine Karte „Schatz im Versteck“ verdeckt darunter.

## ANDOR

### Fan-Legende

#### Varkurs Diebstahl



Schatz im Versteck

#### Schatz im Versteck – 1

*In einem kleinen Käfig saß der Hornfalke. Er war gut ernährt worden, aber dem Helden schien es, als sei der Falke trotzdem froh, dass er endlich aus der Gefangenschaft befreit wurde.*

Ein Held, der jetzt im Versteck steht, erhält den **Hornfalke** und darf ihn ab dem nächsten Tag normal nutzen. Der Hornfalke kann gegen alle Gegner außer Varkur eingesetzt werden.

Der Hornfalke benötigt in dieser Legende kein großes Ablagefeld auf der Heldentafel, d. h. ein Held kann ihn auch tragen und benutzen, wenn er schon einen großen Gegenstand trägt oder kein großes Ablagefeld hat.

## ANDOR

### Fan-Legende

#### Varkurs Diebstahl



Schatz im Versteck

#### Schatz im Versteck – 2

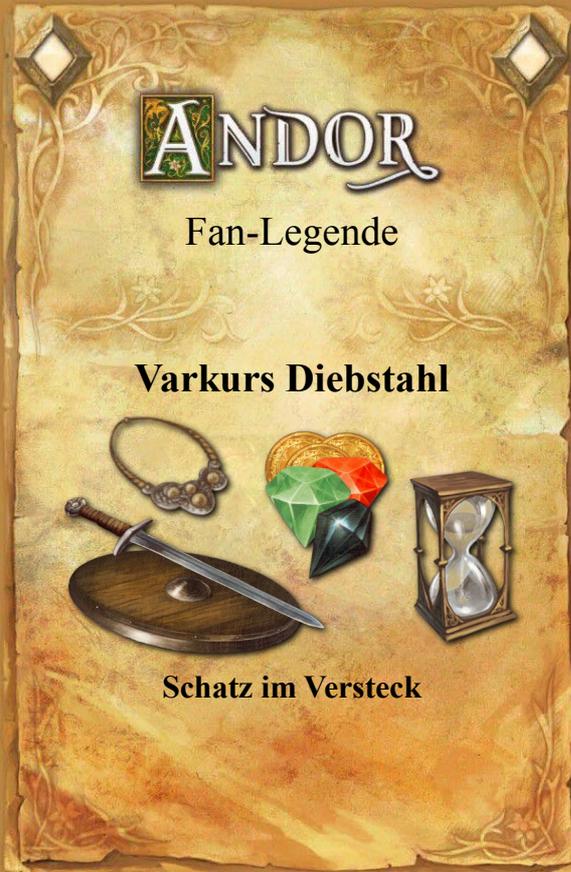
*Der Held entdeckte eine kleine, längliche Kiste. Als er sie öffnete, entdeckte er dort die Fackel von Cavern, eine der vier Gaben, nach denen sie schon lange suchten. Die Kreaturen fürchteten das Licht der Fackel und würden vor ihr fliehen, ohne Alarm auszulösen.*

Ein Held, der jetzt im Versteck steht, erhält die **Fackel von Cavern** und darf sie ab dem nächsten Tag normal nutzen.

Die Fackel von Cavern benötigt in dieser Legende kein großes Ablagefeld auf der Heldentafel, d. h. ein Held kann sie auch tragen und benutzen, wenn er schon einen großen Gegenstand trägt oder kein großes Ablagefeld hat.

In dieser Legende hat die Fackel eine zusätzliche Funktion: Anstatt eine Kreatur auf dem eigenen Feld zu vertreiben (freie Handlungsmöglichkeit), darf der Held die Fackel **während dem Laufen** verwenden: Wenn er seinen Zug auf einem Feld mit einer Kreatur beendet, darf er die Fackel benutzen und die Kreatur auf ein benachbartes Feld bewegen. Dann löst die Kreatur keinen Alarm aus.

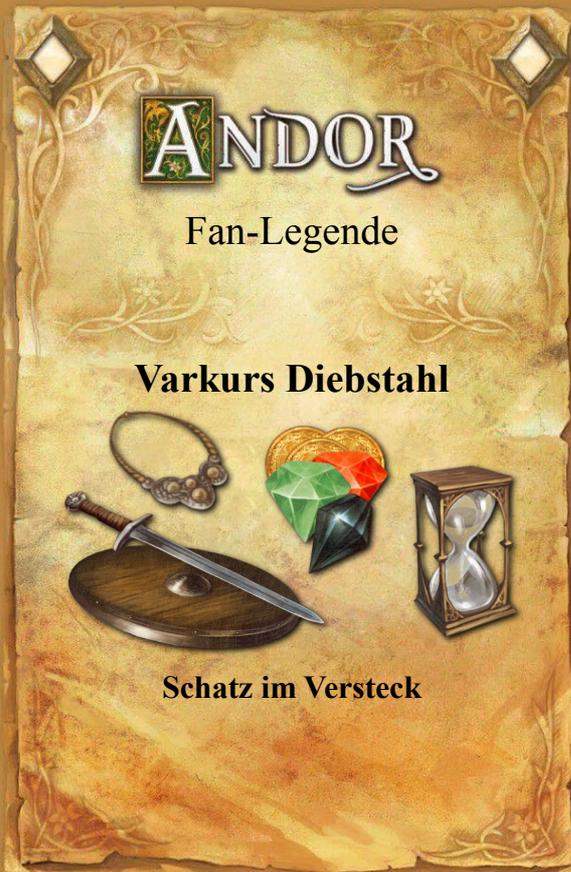
Die Fackel darf nicht gegen Kreaturen eingesetzt werden, die ein Versteck bewachen (d. h. Kreaturen, die durch eine der Karten „Varkurs Verstecke“ aufgestellt wurden).



Schatz im Versteck – 3

*In einer kleinen Truhe sah der Held tatsächlich eine Flöte. Er erkannte sofort, dass es die magische Flöte der Andori war. Sie würde den Willen der Helden stärken und ihnen dadurch sehr helfen, die restlichen Gaben zu finden.*

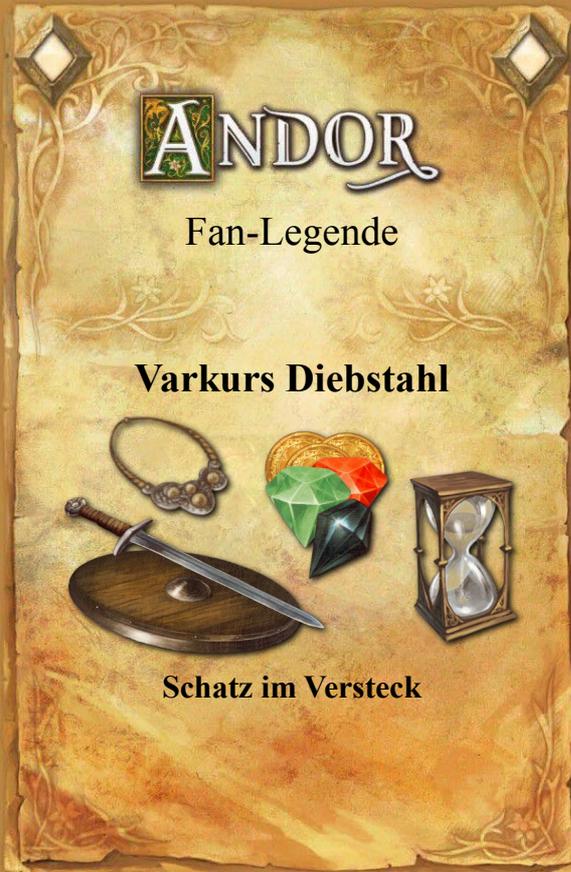
Ein Held, der jetzt im Versteck steht, erhält die **andorische Flöte** und darf sie ab dem nächsten Tag normal nutzen.



Schatz im Versteck – 4

*Der Held erkannte das magische Stundenglas sofort. Es sah viel wertvoller aus als ein gewöhnliches Stundenglas. Es würde den Helden wertvolle Zeit geben, um die übrigen Gaben zu finden, bevor Varkur sie aufhalten konnte.*

Ein Held, der jetzt im Versteck steht, erhält das **hadrische Stundenglas** und darf es ab dem nächsten Tag normal nutzen.

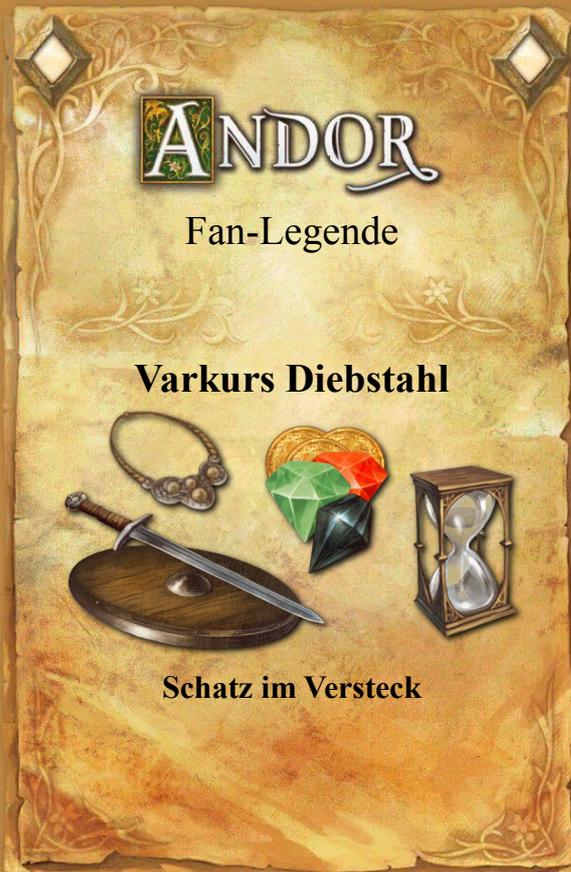


Schatz im Versteck – 5

*Im Versteck stand eine Truhe. Als der Held sie erwartungsvoll öffnete, fand er aber leider keine der Gaben. Stattdessen lagen in der Truhe einige wertvolle Edelsteine, die die Kreaturen anscheinend gesammelt hatten. Der Held war überzeugt, er habe eine bessere Verwendung für sie, und nahm sie an sich.*

Ein Held, der jetzt im Versteck steht, erhält bis zu zwei zufällige **Edelsteine**, die aus dem Spiel genommen wurden.

Nehmt dann eine weitere Karte vom Stapel „Varkurs Verstecke“ und lest sie vor, sofern vorhanden. Legt eine Karte „Schatz im Versteck“ verdeckt darunter.



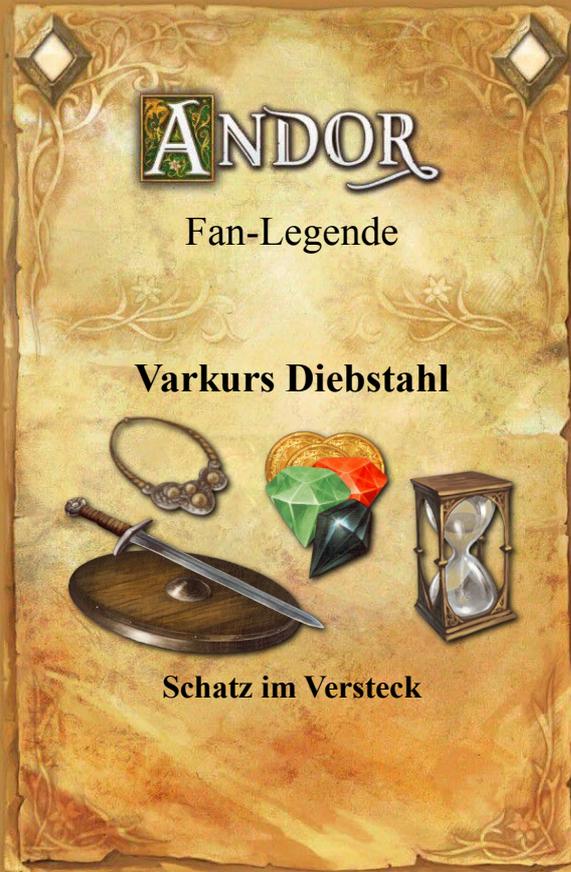
Schatz im Versteck – 6

*Leider befand sich keine der Gaben der Andori im Versteck. Allerdings fand der Held ein Stück Pergament, auf dem ein mächtiger Zauberspruch geschrieben stand, den die Helden im Kampf gegen die Kreaturen nutzen konnten.*

Setzt das **N-Plättchen** ein Feld nach oben. Außerdem erhält ein Held, der jetzt im Versteck steht, ein **Pergament**, welches er einmal im Kampf gegen einen beliebigen Gegner einsetzen darf.

Das Pergament wird eingesetzt, nachdem alle Helden ihre Würfel geworfen haben. Wenn der Gegner normalerweise rote Würfel wirft, wirft er in dieser Kampfunde **keine Würfel** (nur sein Stärkewert zählt). Wenn der Gegner schwarze Würfel wirft, wirft er stattdessen in dieser Kampfunde entsprechend viele **rote Würfel**. (Wenn die Würfelanzahl des Gegners durch den Hornfalken geändert wird, wird zuerst der Effekt des Hornfalken angewandt und anschließend dieser Effekt.)

Nehmt dann eine weitere Karte vom Stapel „Varkurs Verstecke“ und lest sie vor, sofern vorhanden. Legt eine Karte „Schatz im Versteck“ verdeckt darunter.

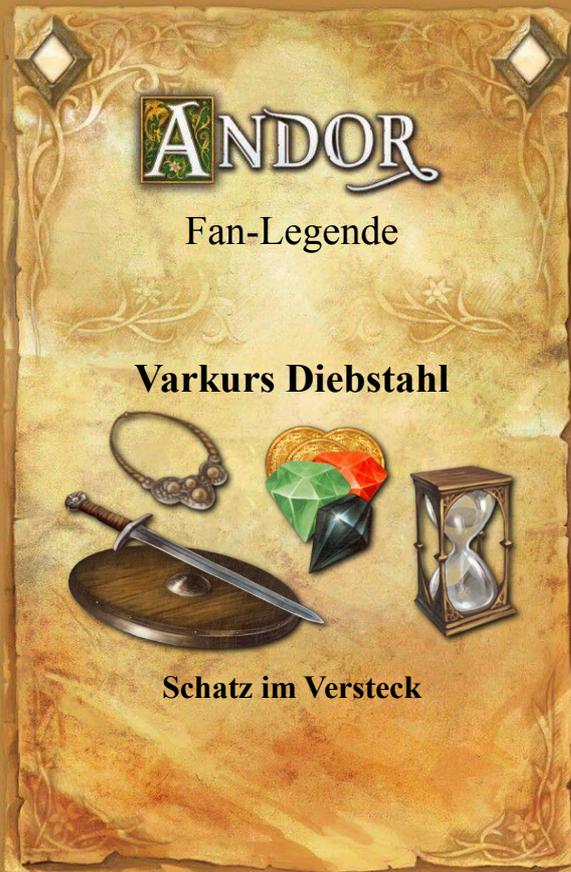


Schatz im Versteck – 7

*In einer kleinen Truhe fand der Held ein Fläschchen mit einer schwarzen Flüssigkeit. Nach kurzer Zeit erkannte er, dass es ein starkes Gift war. Gut, dass sie es Varkur abgenommen hatten, er hätte damit viel Unheil anrichten können...*

Ein Held, der jetzt im Versteck steht, erhält den Gegenstand **Gift**. Das Gift kann wie üblich zweimal eingesetzt werden, um eine im Kampf verletzte Kreatur direkt zu besiegen. (Die Kreatur wird aus dem Spiel genommen und nicht auf Feld 80 gestellt. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht kein Feld weiter). Das Gift kann gegen alle Kreaturen eingesetzt werden (auch gegen Kreaturen, die ein Versteck bewachen), aber nicht gegen andere Gegner.

Nehmt eine weitere Karte vom Stapel „Varkurs Verstecke“ und lest sie vor, sofern vorhanden. Legt eine Karte „Schatz im Versteck“ verdeckt darunter.



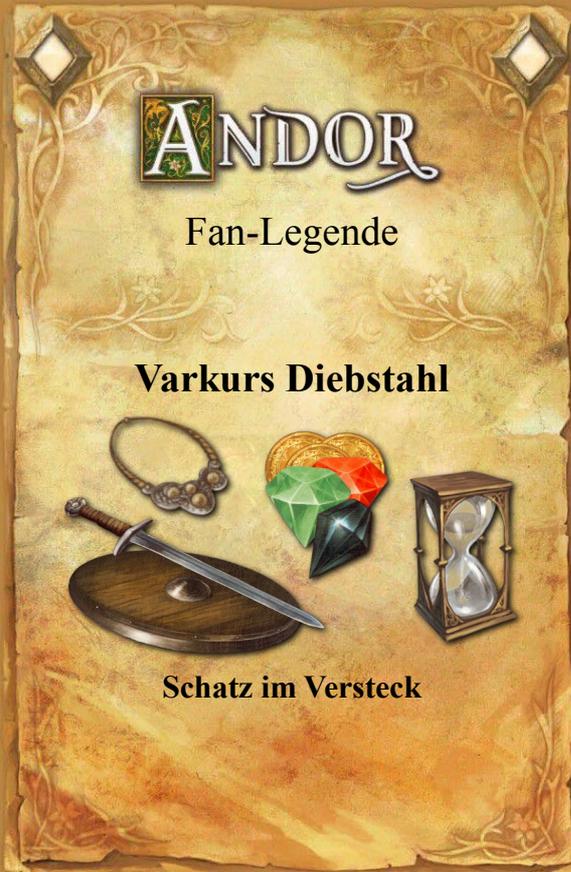
Schatz im Versteck – 8

*Im Versteck fand der Held leider keine Gabe der Andori. Dafür befanden sich dort einige Heilkräuter, die den Helden in dieser dunklen Mine eine Hilfe sein könnten. Außerdem fand der Held einen Zettel. Er wusste nicht, wer ihn geschrieben hatte, aber auf dem Zettel war eindeutig der Inhalt eines anderen Verstecks beschrieben.*

Ein Held, der jetzt im Versteck steht, erhält ein zufälliges **Heilkraut**, welches die Helden wie üblich einsetzen können.

Nehmt eine weitere Karte vom Stapel „Varkurs Verstecke“ und lest sie vor, sofern vorhanden. Legt eine Karte „Schatz im Versteck“ verdeckt darunter.

Danach dürft ihr euch eine Karte „**Schatz im Versteck**“ ansehen, die unter der Karte eines anderen aktiven Verstecks liegt, sie durchlesen und danach wieder zurücklegen.



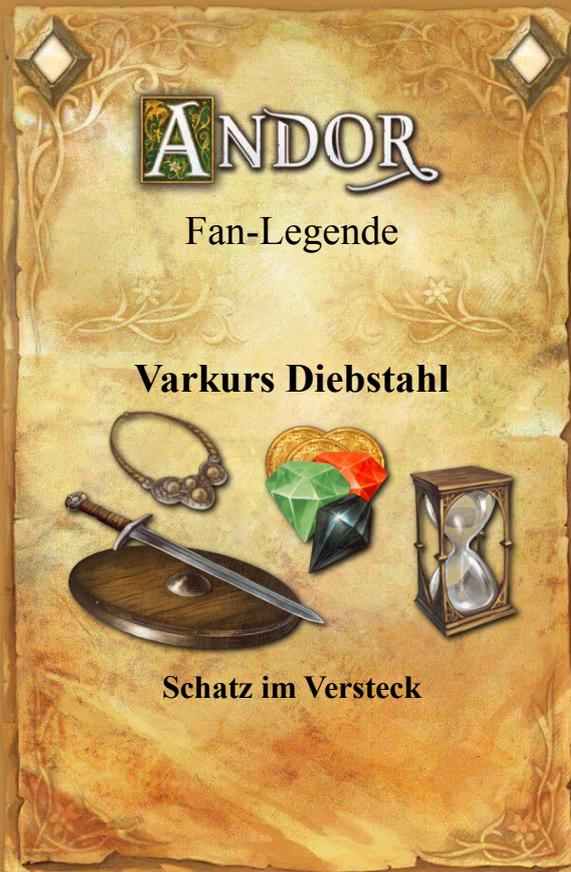
Schatz im Versteck – 9

*Als der Held weiterging, hörte er plötzlich ein Geräusch. Da sah er im Dunkeln ein Verlies, in dem einige Schildzwerge eingesperrt waren. Nachdem er sie befreit hatte, erklärten sie, dass sie von Varkur vor einigen Tagen gefangen genommen worden waren, als sie die Mine erkundeten, und versprachen, ihm bei der Suche nach den Gaben der Andori zu helfen.*

Stellt die Figur der **Schildzwerge** auf das Feld des Verstecks. Die Helden dürfen sie wie gewohnt bewegen (4 Felder für 1 Stunde). Beim Kampf bringen sie **+4 Stärkepunkte** für die Helden, wenn sie mit einem am Kampf beteiligten Helden auf demselben Feld stehen. (Sie müssen nicht auf dem Feld des Gegners stehen.)

Auch die Schildzwerge können Alarm auslösen (und müssen dann stehen bleiben), wenn sie auf oder über ein Feld mit einer Kreatur ziehen oder eine Kreatur auf ihr Feld zieht. (Sollte eine neue Kreatur auf ihrem Feld eingesetzt werden, darf ein beliebiger Held sie sofort einmal für eine Stunde vier Felder weit bewegen, um zu verhindern, dass Alarm ausgelöst wird.)

Nehmt eine weitere Karte vom Stapel „Varkurs Verstecke“ und lest sie vor, sofern vorhanden. Legt eine Karte „Schatz im Versteck“ verdeckt darunter.



Schatz im Versteck – 10

*Der Held sah ein Verlies, in dem ein Händler gefangen war. Was Varkur von ihm wollte, konnte er nicht sagen, aber es waren nicht seine Waren, denn man hatte ihm keinen seiner Gegenstände abgenommen, sodass er sie den Helden anbieten konnte, nachdem sie ihn befreit hatten.*

Setzt das **N-Plättchen** ein Feld nach oben. Stellt die Figur „Merrick“ als Händlerfigur auf das Feld des Verstecks. Er zählt als **Händler**, d. h. auf seinem Feld dürfen die Helden Stärkepunkte, grüne Edelsteine und Ausrüstung kaufen (nicht den Trank der Hexe). Der Händler kann mit Kreaturen auf demselben Feld stehen, ohne Alarm auszulösen, und ist nicht von Feuerstößen und Feuerplättchen betroffen.

Ein Held, der mit dem Händler auf demselben Feld steht, erhält sofort einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe).

Nehmt dann eine weitere Karte vom Stapel „Varkurs Verstecke“ und lest sie vor, sofern vorhanden. Legt eine Karte „Schatz im Versteck“ verdeckt darunter.