




DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

### Varkurs Rache



Diese Legende besteht aus 5 Karten:  
**A, C, H1, H2 und N**

*Während sich die Helden in der Taverne vergnügten, kam ein Bewahrer des Baumes der Lieder auf sie zu rennen. „Ein Skral!“, rief der Bewahrer. „In der Nähe des Baumes!“ Die Helden versprachen sich zu beeilen. „Varkur hat ihn vermutlich verzaubert. Etwas ist seltsam an ihm.“*

- Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.
- Stellt einen **Skral** auf Feld **60**.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position von einem verdeckten **Heilkraut** und addiert 60 zu dem Wert.

---

**Aufgabe:**  
Der Skral muss besiegt werden, bevor er den Baum der Lieder (Feld 57) oder der Erzähler den Buchstaben C erreicht hat.

---

Der **Skral** hat seine normalen Kampfwerte, würfelt aber statt mit zwei Kreaturenwürfeln mit **einem schwarzen Würfel**.

Legt Sternchen auf die Buchstaben **C, H** und **N** der Legendenleiste.

Stellt jetzt eure Helden auf die **Taverne** (Feld 72).

Jeder Held startet die Legende mit **einem Stärkepunkt** und **7 Willenspunkten**.  
Die Heldengruppe erhält **4 Stärkekpunkte** und **3 Gold**.


Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

### Varkurs Rache



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn der Skral nicht besiegt wurde oder den Baum der Lieder erreicht hat.

Legt jetzt **zwei Kreaturenplättchen** auf den Buchstaben **D** der Legendenleiste und jeweils ein weiteres auf die Buchstaben **E, F** und **G**.

Stellt **Gors** auf die Felder **10, 15, 17** und einen **Skral** auf **24**.

**Gors** und **Skrals** würfeln in dieser Legende immer mit einem **schwarzen Würfel**, anstelle ihrer Kreaturenwürfel.


Erwürfelt die Position von **5 der 6 Runensteine** mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er).

---

**Aufgabe:**  
Die Rietburg muss verteidigt werden.

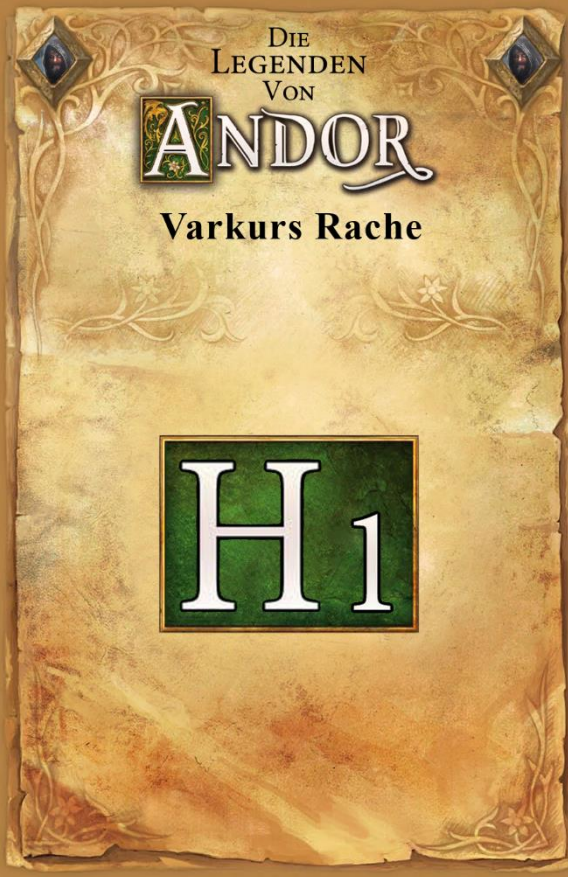
---

*"Woher kommen denn diese ganzen Kreaturen her?", fragte einer der Helden. "Das war bestimmt ein Trick um uns abzulenken. Sie wollen die Rietburg einnehmen!" Eilig machten sich die Helden auf den Weg, um die Burg zu verteidigen.*









„Wie viele Kreaturen kommen denn noch?“, rief einer der Helden. Plötzlich schossen Blitze die Südküste hinab und Varkur wurde im Wald gesichtet.  
„Der Bewahrer hatte Recht!“

Stellt **Varkur** auf das Feld **23**.

Stellt **Gors** auf die Felder **31, 34, 48** und einen **Skrall** auf Feld **35**.

Legt ein Sternchen links neben das Ereigniskartensymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Bei Sonnenaufgang zieht Varkur als erster ein Feld in Richtung des Pfeils. Sollte auf dem Feld bereits eine Kreatur stehen, wird er auf das nächste freie Feld versetzt.

---

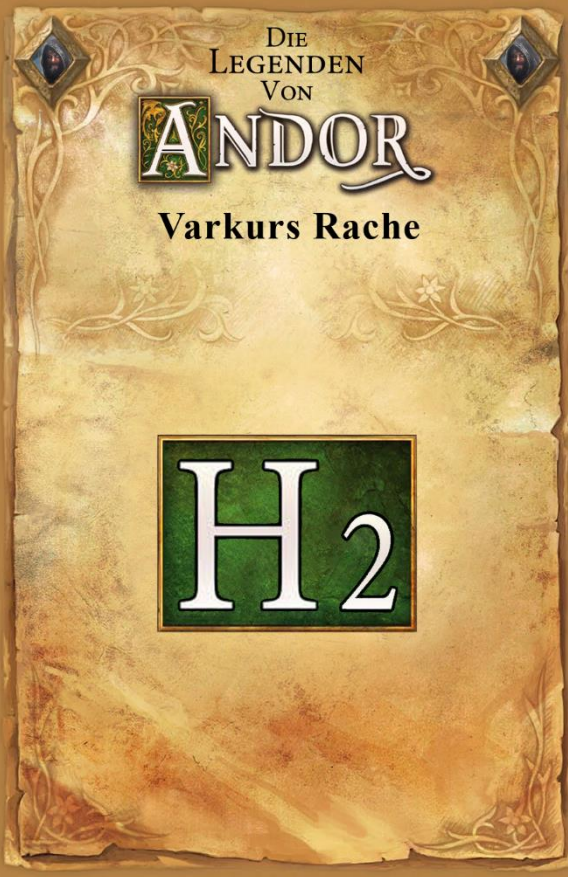
**Legendenziel:**  
Varkur muss besiegt und die Burg verteidigt werden. Wenn Varkur die Burg erreicht hat, ist die Legende sofort verloren.

---

Legt Kreaturenplättchen auf die Buchstaben **J** und **K** der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2 →





**Varkur** hat **12 Willenspunkte** und folgende Stärkepunkte:

Bei 2 Spielern **20 Stärkepunkte**  
 Bei 3 Spielern **30 Stärkepunkte**  
 Bei 4 Spielern **40 Stärkepunkte**

Er würfelt mit **zwei großen schwarzen Würfeln**, wenn er weniger als **7 Willenspunkte** hat, würfelt er nur noch mit **einem großen schwarzen Würfel**.

*Die Kreaturen um ihn herum wirkten anders als sonst. Es schien so, als wären sie verzaubert worden.*

**Jede** Kreatur, die auf einem angrenzenden Feld von Varkur steht, verleiht ihm zusätzlich **einen Stärkepunkt** im Kampf.

❖






DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Varkurs Rache



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

... Varkur besiegt wurde...

... die Burg verteidigt wurde.

*Große Erleichterung machte sich breit, als Varkur sich unter tosendem Donnern in Luft auflöste und verschwand. Wo auch immer jetzt sein möge, so waren die Rietburg und der Baum der Lieder wieder in Sicherheit. Wann würde die Helden das nächste Abenteuer erwarten?*

Legende entwickelt von: Vincent und Moritz

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

... die Burg nicht verteidigt wurde...

... Varkur nicht besiegt wurde...

*Ein schauderhaftes Lachen hallte durch die Gassen der Rietburg und schwarzer Nebel legte sich über die Häuser. Die Burg und ihre Bewohner waren dem Untergang geweiht.*

