



Der Schatten

Dreht das Plättchen „**Der Schatten**“ um.

*Der Schatten war schon von weitem zu sehen, das heißt eigentlich nur die Dunkelheit, die von ihm auszugehen schien. Der Schatten selbst blieb dabei nahezu unsichtbar. Nur seine leuchtenden Augen stachen aus der Dunkelheit heraus. Ein leises Knurren erfüllte die Luft.*

Der Schatten hat **15 Willenspunkte** und regeneriert sich in jeder Nacht, falls er nicht besiegt wurde.

*Es erwies sich als überaus schwierig den Schatten zu treffen, da er sehr schnell und kaum zu sehen war. So kam es, dass ein Angreifer immer nur einen Schlag ausführen konnte bevor der Schatten wieder verschwand. Es war eine Art Geschicklichkeitsspiel bei dem jede Stärke an Bedeutung verlor.*

Jeder Held, der am Kampf beteiligt ist, würfelt mit nur einem Würfel. Der Schatten „würfelt“ immer die Unterseite des Heldenwürfels. Das Würfelergebnis wird nicht durch Gegenstände oder Stärkekpunkte beeinflusst. Wird der Schatten in einer Kampfrunde nicht besiegt, so bewegt er sich pro Würfel bei dem er gewonnen hat ein Feld gegen die Pfeilrichtung und für jeden Würfel bei dem er verloren hat ein Feld in die Pfeilrichtung.

**Hinweis:** Die Fähigkeit des Zauberers darf im Kampf eingesetzt werden, ebenso der schwarze Runen-Würfel.



Der Schatten

Nachdem der Schatten besiegt wurde, kommt das Plättchen aus dem Spiel. Der Erzähler wird nicht weiterbewegt.

*Nach diesem anstrengenden Kampf untersuchen die Helden die Umgebung. Irgendetwas muss der Schatten doch bewacht haben ...*

Legt jetzt das graue Plättchen „**Edelsteinmine**“ auf **Feld 37**.

Beendet ein Held hier seinen Tag, erhält er einen zufälligen Edelstein. Die Edelsteine können nicht zum Einkaufen verwendet werden.

Außerdem findet ihr in der Edelsteinmine ein erstaunlich gut erhaltenes **Buch über Teleportationsmagie**. Dieser Gegenstand erlaubt es einem Helden sich und alle Figuren die sich auf seinem Feld befinden auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan zu teleportieren.

**Wichtig:** Das Buch kann nur einmal eingesetzt werden und kommt nach der Verwendung aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte „**Die Rachegeister**“ auf.





Die Rachegeister  
Außer sich vor Wut über den Verlust des Schattens  
beschwor Varkur Rachegeister nahe dem südlichen Wald.  
Voller Furcht riefen die einheimischen Bauern um Hilfe.

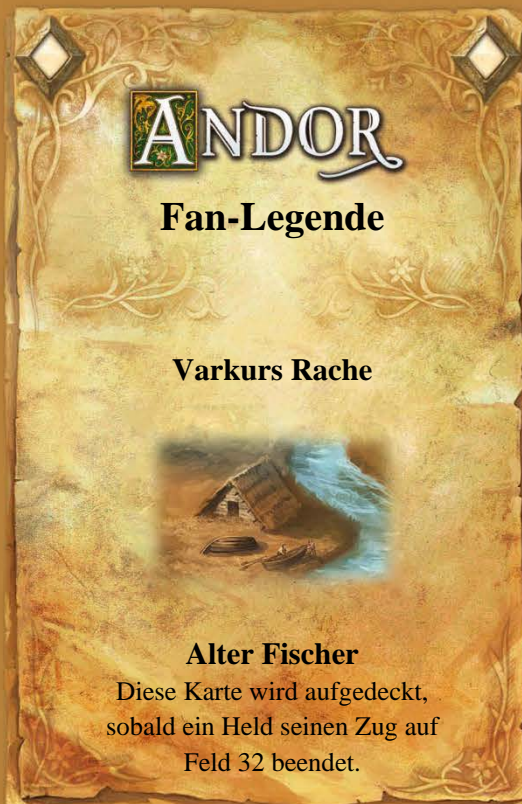
Legt jetzt die **5 Rachegeister** auf **Feld 33** und jeweils ein  
**Bauernplättchen** auf die **Felder 18, 19, 24 und 72**.

Die Bauern bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.  
Für jeden Rachegeist wird bei Sonnenaufgang gewürfelt.  
Die Bewegung des Rachegeists bezieht sich immer auf  
ein angrenzendes Feld (kein Feld 2x im selben Zug):

- 2x 1 Feld mit der kleinsten Zahl
- 1 Feld mit der kleinsten Zahl
- Bleibt stehen
- Bleibt stehen
- 1 Feld mit der höchsten Zahl
- 2x 1 Feld mit der höchsten Zahl

Betritt ein Rachegeist ein Feld auf dem ein  
Bauernplättchen liegt, kommt dieses sofort aus dem Spiel.  
Rachegeister können nicht bekämpft werden und statt  
Feld 0 betreten sie Feld 1.

**Hinweis:** Es bietet sich an gleichzeitig 5 verschieden-  
farbige Würfel zu benutzen (Helden+Kreaturenwürfel).



Alter Fischer  
Vor der Hütte saß ein Mann. Sein Gesicht war vom  
Wetter gegerbt und was er noch an Haaren hatte war  
aufgrund seines Alters weiß geworden. Traurig hielt er  
eine Pfeife in der Hand. Als die Helden näher kamen sah  
er auf und machte ihnen einen Vorschlag. Er wollte Pfeife  
rauchen, sei aber nicht mehr in der Lage im Wald nach  
dem richtigen Kraut zu suchen. Als Gegenleistung für das  
Pfeifenkraut bot er den Helden ein altes Pergament an,  
das er vor Jahren in einer Flasche gefunden hatte.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert 20. Legt das  
„Pfeifenkraut“ auf dieses Feld.

**Aufgabe (optional):**  
Bringt dem alten Fischer das Pfeifenkraut.

Sobald die Aufgabe erfüllt wurde, lest die Legendenkarte  
„Die Hilfe des Fischers“ vor.

**Alter Fischer**  
Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ein Held seinen Zug auf  
Feld 32 beendet.







## Fan-Legende

### Varkurs Rache



#### Hilfe der Schildzwerge

Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ein Held die Mine  
(Feld 71) betritt

Hilfe der Schildzwerge  
Kaum in der Mine angekommen, trafen die Helden auf die ungeduldig wartenden Schildzwerge.

„Varkur hat sich in der Knochengrube eingerichtet“ berichteten sie. „Da die Zeit drängt haben wir eine Abkürzung gesucht und einen alten Schacht soweit freigeräumt, dass ihr es hindurchschaffen solltet. Wir würden euch gerne begleiten, allerdings ist es unsere Aufgabe die Mine zu bewachen. Falls wir mit euch kommen sollen, müssen wir den Eingang verschließen.“

Setzt die Schildzwerge auf Feld 71.

- Wenn ihr die Schildzwerge mitnehmen wollt, damit sie euch im Kampf gegen Varkur unterstützen, dann legt **2 Geröllplättchen pro Held** auf **Feld 71**, sobald die Schildzwerge die Mine verlassen.
- Wenn ihr euch entscheidet die Schildzwerge ihrer Aufgabe zu überlassen, dann lasst sie auf der Mine stehen.

**Das Feld 71 ist ab sofort mit dem Feld 84 verbunden.**





## Fan-Legende

### Varkurs Rache



#### Die Knochengrube

Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ein Held Feld 84 betritt.

Die Knochengrube  
Als die Helden die Knochengrube betraten ergriff Varkur panisch die Flucht. Er hatte wohl nicht damit gerechnet hier überrascht zu werden.

Setzt die Figur „dunkler Magier“ auf **Feld 82**.

Varkur:

- 12 Willenspunkte
- 10 Stärke pro Held + 2 Stärke pro Held, falls der Schatten nicht getötet wurde
- Benutzt 2 schwarze Würfel die immer addiert werden.
- Verliert Varkur eine Kampfrunde, so bewegt er sich ein Feld in Richtung des Pfeils.

Lest weiter, wenn Varkur besiegt wurde.

„Glaubt nicht, ihr hättet gewonnen ...“

Fallen Varkurs Willenspunkte auf 0, so wird er vom Spielfeld genommen und an seine Position wird der Gegenstand „Zauberstab“ gelegt. Mit dem Zauberstab darf der Träger einmal pro Kampfrunde einen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen (wie der Zauberer).

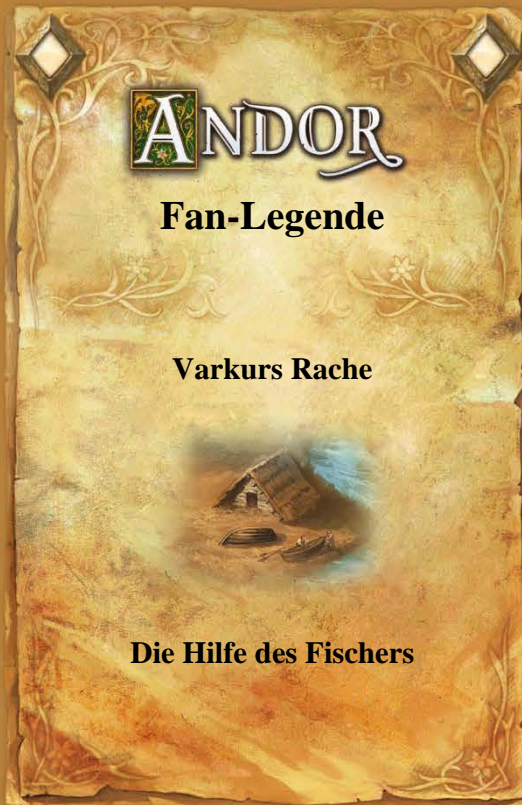
Setzt **Trolle** nach **Feld 38, 48, 37** (Wenn der Schatten besiegt wurde, sonst Feld 33), **15** (Wenn der Wachturm nicht steht). Diese Trolle benutzen schwarze Würfel.

Mit Varkur verschwinden auch der Schatten / die Rachegeister. Nehmt sie vom Spielplan.

**Aufgabe:**

Verteidigt die Burg.





## Die Hilfe des Fischers

„Ich danke euch.“

*Lächelnd überreichte euch der alte Mann ein altes Stück Pergament und widmete sich dem Stopfen seiner Pfeife.*

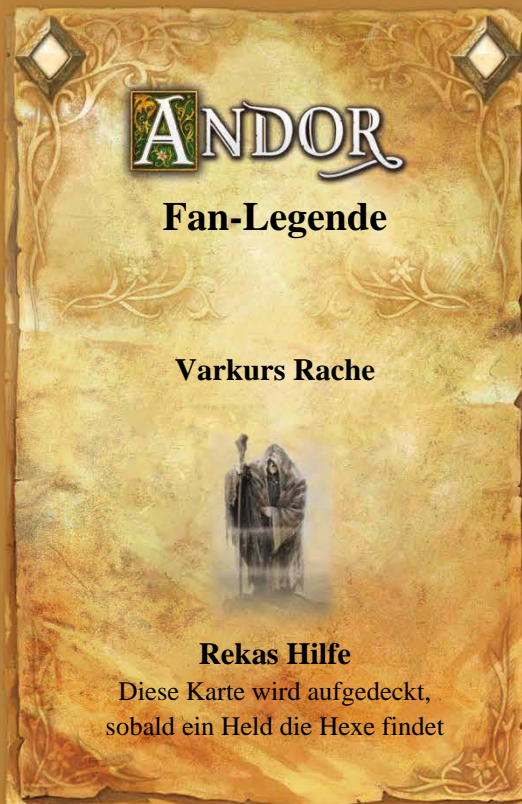
Der Held, der dem Fischer das Pfeifenkraut gebracht hat, erhält 1 zufälliges Pergament. Der Zauberspruch, der auf dem Pergament steht, kann gegen Varkur eingesetzt werden und erhöht dann eure Stärke um den Wert auf der Rückseite des Plättchens. Der Zauber hält an, bis Varkur besiegt ist.



„Fast hätte ich es vergessen...“

*Ich habe gehört, im südlichen Wald soll es einen Falken geben. Falls es euch gelingt ihn zu zähmen wird er euch bestimmt nützlich sein.*

Legt einen **Falken** auf **Feld 23**.



## Rekas Hilfe

Reka ließ sich erzählen, was die Helden von ihr erwarteten und schnell wurde ihr klar, dass sie es ohne ihre Hilfe wohl nicht schaffen würden. Sicher, sie konnte den Helden ihre Tränke anbieten, allerdings hatte sie nicht die richtigen Zutaten für das, was die Helden außerdem brauchen würden ...

Legt das Plättchen „**Schattenkraut**“ auf **Feld 60**.

„Bevor ihr loszieht will ich euch noch einen Rat geben“ murmelte die Hexe, „es heißt wer das Schattenkraut sucht, sollte genug Willensstärke besitzen um es sammeln zu können...“

### Aufgabe (optional):

Bringt Reka das „Schattenkraut“.

### Belohnung:

Wenn ihr es schafft Reka das Schattenkraut zu bringen, erhaltet ihr den Gegenstand „Gift“, sowie 2 Stärkepunkte für jeden Helden.

### Hinweis:

Das Gift kann nicht gegen Varkur eingesetzt werden.







## Fan-Legende

### Varkurs Rache



### Das Schattenkraut


Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ein Held „Das Schatten-  
kraut“ aufnehmen möchte

Das Schattenkraut  
Es war wie Reka angekündigt hatte: Das Schattenkraut war zwar nicht schwer zu finden gewesen, allerdings war es für einen einzelnen nahezu unmöglich das Kraut zu pflücken.

Würfelt mit **2 schwarzen Würfeln**.

Um das Schattenkraut aufnehmen zu können, muss die Summe der gemeinsamen **Willenspunkte** der Helden auf Feld 60 **größer sein als die Summe** der beiden Würfel. Ist dies nicht der Fall, können es die Helden erneut versuchen, was jeden beteiligten Helden eine Stunde kostet.





## Fan-Legende

### Varkurs Rache



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... **Varkur vertrieben** wurde und ...  
... die **Burg verteidigt** wurde und ...  
... **nicht mehr Kreaturen** auf dem Spielplan stehen, als es **freie Schilde** in der Burg gibt.

Ganz Andor konnte aufatmen, denn die Helden hatten es wieder einmal geschafft! Varkur war vertrieben, seine Pläne vereitelt und Andor gerettet.

Doch irgendwann würde Varkur sicher zurückkehren ...

Hat euch die Legende gefallen?  
Was könnte besser sein?  
Schreibt euer Feedback ins offizielle Forum!

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... **Varkur nicht vertrieben** wurde oder ...  
... die **Burg nicht verteidigt** wurde oder ...  
... **mehr Kreaturen** auf dem Spielplan stehen, als es **freie Schilde** in der Burg gibt.

**Tipp:**  
Haben eure Helden ihre Fähigkeiten optimal genutzt - Wo wäre ein anderer Held sinnvoller gewesen?

N







## Fan-Legende

### Varkurs Rache

A1

Die Legende besteht aus 11 Karten:  
A1, A2,  
2 Karten „Der Schatten“, „Die Rachegeister“,  
„Alter Fischer“, „Die Hilfe des Fischers“,  
„Hilfe der Schildzwerge“, „Die Knochengrube“,  
„Rekas Hilfe“, „Das Schattenkraut“

A1

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Legt folgendes Material bereit:

- Die Hexe, den dunklen Magier, die Schildzwerge, den Turm, 4 Bauernplättchen, Gegenstand Gift, Gegenstand Schattenkraut, Gegenstand Zauberstab, Gegenstand Buch, Gegenstand Holz, Gegenstand Stein, 1 Plättchen Edelsteinmine, 1 Plättchen Schatten, 5 Plättchen Rachegeister, 1 rotes X, 1 Heilkraut (Wert egal), von jeder Farbe Heldenwürfel mindestens einen, Buchstabenplättchen (D,F,K), die Legendenkarten
- Verdeckt und gemischt: 5 Runensteine, 8 Geröllplättchen, 11 Edelsteine, 6 Pergamente

Vorbereitungen:

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen der **Runensteine**.
- Stellt **Gors** auf die **Felder 10, 19, 20**.
- Legt das Plättchen „**Schatten**“ verdeckt auf **Feld 37**.
- Legt die Plättchen **Holz** auf **Feld 49** und **Stein** auf **Feld 61**.
- Legt **Sternchen** auf die **Felder 15, 32** und **71**.
- Nehmt die **Falken** von der Ausrüstungstafel. Sie können in dieser Legende nicht gekauft werden. Legt einen Falken neben den Spielplan.
- Legt ein **rotes X** und **5 Gold** auf die **Steinbrücke**.
- Legt die **Buchstabenplättchen** auf ihr jeweiliges Feld.
- Legt ein **Sternchen** auf das **Erzählersymbol** im Sonnenaufgangsfeld. Der Erzähler wird in dieser Legende bei Sonnenaufgang nur ein halbes Feld weiterbewegt. (Wenn ihr lieber eine Herausforderung wollt, lasst es weg!)

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.**





## Fan-Legende

### Varkurs Rache

A2

A2

*Ein keuchender Bote erreichte die Helden und berichtete, die Schildzwerge hätten Varkur entdeckt. Voller Sorge entsandte der König die Helden um der Sache auf den Grund zu gehen, denn schon seit einiger Zeit waren Gerüchte über Varkurs Rückkehr im Umlauf.*

#### Aufgabe:

Sucht die Schildzwerge auf (**Feld 71**) um Varkurs Aufenthaltsort zu erfahren.

(optional)

- Bringt 2 Gold pro Held nach **Feld 15** um die Aufbauarbeiten des Wachturms voranzutreiben.
- Findet Reka im Nebel. Die Hexe weiß immer Rat.
- Seht euch bei den Einheimischen um, vielleicht können sie helfen (**Feld 32**).
- Tötet den Schatten (**Feld 37**) um Varkur zu schwächen.
- Repariert die **Steinbrücke** (benötigt Holz und Stein)

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das Feld N erreicht und ...

- ... Varkur vertrieben wurde und ...
- ... die Burg verteidigt wurde und ...
- ... nicht mehr Kreaturen auf dem Spielplan stehen, als es freie Schilde in der Burg gibt

Jeder Held startet in der **Burg** mit **einem Stärkepunkt**. Die Gruppe erhält **4 Gold** und **4 Stärkepunkte**.





Das Buch



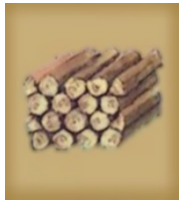
Stein



Der Schatten



Der Schatten  
(Rückseite)



Holz



Schattenkraut



Rachegeister



**2 Wardraks**

auf Feld 27, 50



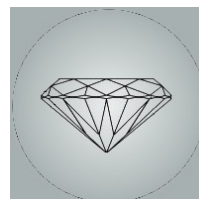
**1 Gor** auf Feld 35

**1 Skral** auf Feld 36

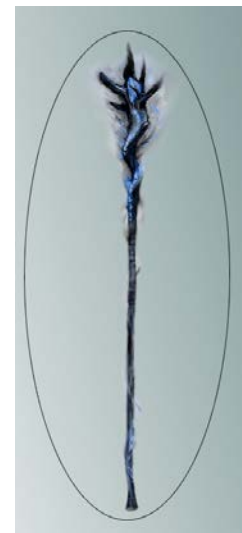


**2 Gors**

auf Feld 17, 36



Edelsteinmine



Zauberstab

(vorne)

(hinten)

Buchstaben-Plättchen